

## Puzzle Kurzanleitung



**Puzzle** ist ein Vokabelspiel, bei dem Sie Wortfelder bilden, indem Sie die Vokabeln mit der Maus auf Puzzleteile ziehen.

### So funktioniert's:

- 1 Starten Sie das Spiel wie unter [Grundlagen](#) beschrieben. **Puzzle** öffnet automatisch vier Lektionen und verteilt eine größere Anzahl Vokabeln daraus gut gemischt auf dem Bildschirm. Wenn es Ihnen zu viele oder zu wenige Vokabeln sind, ändern Sie die Anzahl über das Menü *Datei, Optionen*. **Puzzle** zeigt außer den Vokabeln vier Puzzleteile an, die mit den Titeln und Themen der vier Lektionen gekennzeichnet sind.
- 2 Ordnen Sie jede Vokabel der richtigen Lektion zu, indem Sie sie mit der Maus auf das passende Puzzleteil ziehen. Wenn die Vokabel in mehreren Lektionen enthalten ist, gibt es mehrere richtige Lösungen. Es kann sein, daß die Vokabel schon auf dem richtigen Puzzleteil liegt, in diesem Fall brauchen Sie sie nur anzuklicken.
- 3 Wenn Sie eine Vokabel auf dem richtigen Puzzleteil abgelegt haben, wird für eine kurze Zeit die Übersetzung angezeigt. Die Dauer des Zeitraums stellen Sie ebenfalls über das Menü *Datei, Optionen* ein. Nach der Anzeige der Übersetzung erscheint die Vokabel in kleinerer Schrift. Wenn Sie eine Vokabel auf das falsche Puzzleteil ablegen, bekommen Sie lediglich eine akustische Rückmeldung, und die Schrift bleibt gleich. Probieren Sie dann ein anderes Puzzleteil.
- 4 Indem Sie immer mehr Vokabeln richtig zuordnen, bilden Sie auf den Puzzleteilen Wortfelder zusammengehörender Vokabeln, die Sie sehr schön lernen können. Wenn Sie eine Übersetzung wieder vergessen haben, klicken Sie einfach auf die Vokabel, um sich die Übersetzung noch einmal anzeigen zu lassen.
- 5 Nachdem Sie die letzte Vokabel richtig zugeordnet haben, dürfen Sie sich in die Bestenliste eintragen. Falls Sie bereits in der Bestenliste vertreten sind, können Sie die Anzahl der gelernten Vokabeln auf Ihren Spielstand addieren lassen.
- 6 Nach dem Eintrag in die Bestenliste fängt **Puzzle** automatisch von vorne an. Wenn Sie die Vokabeln nicht wiederholen wollen, öffnen Sie andere Dateien oder beenden Sie **Puzzle**. Beim öffnen einer neuen Lektion werden die vier offenen Lektionen so verschoben, daß die älteste geschlossen wird. Öffnen Sie die Lektion über den Menüpunkt *Öffnen...*, verwenden Sie die [Lektionen a la Carte](#) Funktion oder ziehen Sie mit der Maus Lektionen auf das Spiel.

---

### Siehe auch

[Grundlagen](#)

[Eigene Lektionen anlegen](#)

[Lektionen a la Carte](#)

## Die Vokabelbörse



Die Vokabelbörse ist ein kostenloser Service, den Sie beliebig oft nutzen können. Tauschen Sie Lektionen mit anderen Menschen, die Sprachen lernen.

### So nutzen Sie die Vokabelbörse:

- 2 Sie erstellen eine Vokabellektion für zwei beliebige Sprachen. Die Lektion erfüllt folgende Kriterien:
  - ☛ Sie hat ein Thema.
  - ☛ Sie enthält 20-50 Einträge.
  - ☛ Sie wurde nicht von einem anderen Vokabelprogramm übernommen.
- 3 Senden Sie die Lektion per Post oder per email. Geben Sie dabei an, welche Sprachen Sie lernen möchten. Im Postversandt legen Sie bitte einen **frankierten und adressierten Rückumschlag** (Standardbrief mit DM 2,20 Porto) bei.
- 4 Ihre Lektion geht in meinen Besitz über.
- 5 Sie bekommen umgehend alle in den gewünschten Sprachen vorrätigen Lektionen zugeschickt.

Ihre Lektionen erstellen Sie am leichtesten mit **Wordshop** oder mit **vokki**.

Wenn Sie keine Lektion beitragen möchten, können Sie die Lektionen der Börse auch im Softwareshop der Akademischen Software Kooperation (ASK) im Internet kaufen (<http://www.ask.uni-karlsruhe.de>).

---

### Siehe auch

[Eigene Lektionen anlegen](#)

**Registrierung**

Die Registrierung ist Besitzern einer Vollversion vorbehalten. Mit einer Freeware- oder Shareware-Version können Sie sich nicht registrieren lassen.

Wenn Sie Ihre Vollversion im Postversand oder über den ASK Software-Shop bezogen haben, sind Sie bereits registriert. Ansonsten senden Sie das Registrierformular auf der Diskette Ihrer Vollversion an meine Adresse.

## Weitere Produkte



**vokki** verbindet drei faszinierende Vokabelspiele mit einem effizienten Vokabeltrainer und einem Lektionseditor. Das Besondere daran: Sie können mit Freunden spielen und **vokki** paßt sich automatisch an das Wissen der Benutzer an. **vokki** ist der Mercedes unter den Vokabelprogrammen (Windows 3.x, 95 und NT).



**WortTris** ist ein Vokabelspiel, bei dem die Vokabeln sich zur Decke stapeln (Windows 95 und NT).



**Category** ist ein Vokabelspiel, bei dem die Vokabeln verschiedenen Kategorien zugeordnet werden (Windows 95 und NT).



Bei **Puzzle** bilden Sie Wortfelder, indem Sie die Vokabeln mit der Maus auf bunte Puzzleteile ziehen (Windows 95 und NT).



**Memory mit Worten** stellt Sie vor die Aufgabe, zu jedem Wort eine Übersetzung zu finden, indem Sie die zusammengehörenden Karten aufdecken (Windows 95 und NT).



**Wort Invader** interpretiert klassische Action-Spiele wie das berühmte *Space Invader* für das Fremdsprachenlernen. Kult! Schlagen Sie angreifende Vokabeln zurück, Ihre einzige Waffe sind die passenden Übersetzungen (Windows 95 und NT).



**Choice** ist ein schneller Multiple-Choice-Test für Ihr Vokabelheft, gut als letzter Check vor der Prüfung. Und: **Choice** ist kostenlos (Windows 95 und NT).



Haben Sie schon alle mitgelieferten Vokabellektionen gelernt? Erstellen Sie sich deshalb bereits Ihre eigenen Lektionen? - So wie Ihnen geht es noch vielen anderen. Nutzen Sie die Vorteile der **Vokabelbörse** und tauschen Sie Lektionen.



Mit **Wordshop** können Sie Ihre Vokabellektionen in einfacher Weise anlegen, editieren, kombinieren und konvertieren (Windows 95 und NT).

---

### Siehe auch

[Bestellformular](#)

[Bezugsquellen](#)

## Bezugsquellen



Schalten Sie Ihre Sharewareversion frei: Bestellen Sie online im Internet oder schicken Sie eine Email entsprechend dem [Bestellformular](#). Sie erhalten eine Lizenznummer, die zugleich für die nächsten Updates gültig ist. Online-Bestellungen dauern nur wenige Tage, und es fallen keine Versandkosten an.

**Online Bestellservice:** <http://www.comports.com/FremdsprachenHomepage/download.htm>

**Email Service:** [jounne@gmx.net](mailto:jounne@gmx.net)



Sie erhalten auch alles im Postversand. Dazu überweisen Sie den Betrag auf dem [Bestellformular](#) und schicken das Formular. Schreiben Sie Ihre Adresse bitte deutlich, damit die Lieferung Sie erreichen kann. Statt zu überweisen können Sie auch einen Verrechnungsscheck oder eine Auslandspostanweisung verwenden. Der Postversand dauert 3-6 Wochen und es fallen Versandkosten an.

---

### **Siehe auch**

[Bestellformular](#)

[Adressen](#)

**Bestellformular** (gültig bis 31.12.1999; ausdrucken - ausfüllen - abschicken)

Herrn

Johannes Unnewehr  
 Postfach 10 57 48  
 69047 Heidelberg

Hiermit bestelle ich

| Artikel  | Anz.     | Ges. Preis  |
|--|----------|-------------|
| <b>Einzellizenzen</b>  |          |             |
| <b>vokki englisch</b>  | 40,- DM  | DM          |
| <b>vokki spanisch</b>  | 40,- DM  | DM          |
| <b>vokki euro</b> (engl., franz., ital., span.)  | 40,- DM  | DM          |
| <b>Fremdsprachen Spielesammlung</b><br>(Category, Choice, Memory, Puzzle, Wort Invader,<br>WortTris, Wordshop) | 60,- DM  | DM          |
| <b>Klassenraumlizenzen</b> (für 20 Anwender)   |          |             |
| <b>vokki</b> (englisch, spanisch plus euro)  | 300,- DM | DM          |
| <b>Fremdsprachen Spielesammlung</b>  | 450,- DM | DM          |
| <b>Schullizenzen</b> (unbegr. Anzahl in einer Institution)   |          |             |
| <b>vokki</b> (englisch, spanisch plus euro)  | 500,- DM | DM          |
| <b>Fremdsprachen Spielesammlung</b>  | 750,- DM | DM          |
| <b>Versandpauschale</b> (nur bei Postversand)  |          |             |
| innerhalb Deutschlands   | 5,- DM   | DM          |
| auswärts   | 10,- DM  | DM          |
| Gesamtbetrag incl. MwSt.   |          | DM<br>===== |

Schule / Institut: \_\_\_\_\_

Vorname, Name: \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer: \_\_\_\_\_

PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

Land: \_\_\_\_\_

e-mail: \_\_\_\_\_

Verrechnungsscheck liegt bei

Ich habe überwiesen

\_\_\_\_\_, den \_\_\_\_\_  
Ort Datum Unterschrift Schulstempel

Johannes Unnewehr - Postbank Karlsruhe - BLZ 660 100 75 - Konto 3379 83-751

## Lizenz

Sie als Benutzer dieses Computerprogramms und der Autor verpflichten sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

### Geltung der Lizenz

Vollversionen dieses Programms stehen Ihnen zeitlich unbegrenzt zur Verfügung, Probeversion dürfen Sie 30 Tage testen. Sie sind berechtigt, das Programm auf *einem* Computer zu installieren und zu nutzen. Für den Einsatz auf mehreren Computern sind weitere Lizenzen erforderlich, in Computernetzen darf die Anzahl der Benutzer die Anzahl der Lizenzen nicht übersteigen.

### Schutz der Software

Dieses Programm ist durch Urheberrechtsgesetze, nationale Rechtsvorschriften und internationale Verträge geschützt. Alle Urheber- und Warenzeichenrechte bleiben beim Autor.

Änderungen der Software und des Begleitmaterials sind nicht gestattet, insbesondere dürfen Sie die Software nicht zurückentwickeln, decompilieren oder entassemblieren.

Kopien der Software dürfen unverändert und vollständig weitergegeben werden. Auf CD-Rom darf die Software auch in installierter Form verbreitet werden. Unter keinen Umständen darf die Software zusammen mit einer Lizenznummer verbreitet werden.

Sie verpflichten sich, keine fremde Lizenznummer zu benutzen sowie Ihre persönliche Lizenznummer geheim zu halten und dafür zu sorgen, daß niemand sie erfährt. Sie dürfen Ihre Lizenz auf Dauer an einen anderen übertragen, indem Sie dem Autor die Adresse des neuen Besitzers mitteilen und sich verpflichten, Ihre Lizenznummer nicht weiter zu nutzen.

### Garantie und Haftung

Für fehlerhafte Originaldisketten erhalten Sie kostenlosen Ersatz, wenn Sie Ihren Anspruch innerhalb von 30 Tagen ab Empfangsdatum geltend machen. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.

### Registrierung

Bei der Registrierung wird Ihre Adresse gemäß den Datenschutzbestimmungen gespeichert. Sie haben damit Anspruch auf vergünstigte Update-Angebote und erhalten Informationen über neue Entwicklungen.



## **Anregungen und Verbesserungsvorschläge**

Haben Sie einen Fehler gefunden? Fehlt Ihnen eine Funktion oder würden Sie etwas anders oder besser machen? Hat Ihnen etwas gefallen und möchten Sie, daß es beibehalten wird?

Ihre Anregungen sind willkommen. Schicken Sie mir einen Brief oder eine email.



## **Sprachferien**

Am besten lernen Sie eine Fremdsprache durch einen Besuch des Landes. Nach der Rückkehr hilft Ihnen der Computer bei der Festigung Ihres Wortschatzes.

### **Spanisch**

[Academia Atlantika](#)

## **Spanisch lernen in Spanien und Ecuador**

Profitieren Sie von unserer 12-jährigen Erfahrung als Spezialist für "Spanisch". Wir garantieren Ihnen hochwertige Leistungen zu sehr günstigen Konditionen in unseren eigenen Sprachschulen in Spanien-Andalusien/Galicien und Ecuador-Quito.

Es werden ganzjährig alle Leistungsstufen in Gruppen- und Einzelunterricht mit Familien- oder Hotel/App.-Unterkunft angeboten, z.B. 2 Wochen in Andalusien-Conil mit täglich 4 Stunden Gruppenunterricht inkl. App. ab 490,- DM. In vielen Bundesländern sind unsere Kurse als Bildungsurlaub anerkannt. Durch weitgehende Rahmenprogramme und Exkursionen wird ein hervorragender Ausgleich zum Kurs hergestellt.



### **Prospekt:**

**ACADEMIA ATLANTIKA**

**Elebeken 7**

**22299 Hamburg**

**Tel. 040 / 47 75 87**

**Fax: 040 / 46 58 85**



## **Psychologische Lerntechniken**

Beim Lernen kommt es darauf an, ein Wort möglichst umfassend zu verarbeiten, das heißt, seine Bedeutung zu erfassen, einzuordnen und abzugrenzen und es mit Geschichten, Bildern und Klängen zu verknüpfen.

Die folgenden Lerntechniken können Ihnen dabei helfen. Sie wurden dem Buch "Kognitive Psychologie" von Wessels (1984) entnommen.

### **Lerntechniken**

Gruppieren

Abgrenzen

Geschichten bilden

Hinweisreize verarbeiten

Loci-Methode

Kennwortsystem

---

### **Siehe auch**

Hat gedankenloses Wiederholen einen Lerneffekt?

## Gruppieren

Versuchen Sie einmal, die folgende Wortliste zu lernen:

*Bär, Gurke, Fuchs, Sessel, Rübe, Hund, Stuhl, Rettich, Bett, Sofa, Kürbis, Kaninchen, Tomate, Affe, Karotte, Lampe, Kuh, Broccoli, Tisch, Maus, Salat, Anrichte, Schreibtisch, Pferd.*

Bei der Wiedergabe solcher Listen geben die meisten Menschen die Wörter gruppiert wieder, also etwa zunächst die Tiernamen, dann die Gemüse, dann die Möbel. In Untersuchungen von Bower, Clark, Lesgold und Winzenz (1969) konnte diese Lerntechnik das Behalten effektiv verbessern.

### So gruppieren Sie:



Überlegen Sie, in welche Kategorie sich ein Wort einsortieren läßt. Beispiel: Sie lernen die Lektion "obstgemü.vok". Überlegen sie bei jedem Wort, ob es zum Obst oder zum Gemüse gehört.



Legen Sie neue Lektionen so an, daß sie Gruppen enthalten.

---

### Siehe auch

[Warum erleichtert Gruppieren das Behalten?](#)

## **Abgrenzen**

Wenn man etwas sucht, hilft es meist zu wissen, worin es sich von anderen Dingen unterscheidet. Beispielsweise finden Sie ein vor Jahren gelesenes Buch leichter im Regal wieder, wenn Sie sich außer an Autor und Titel auch an die Größe, Farbe des Einbandes usw. erinnern.

Viele Psychologen (z.B. Eyzenck, 1979 sowie Jacoby & Craik, 1979) sind der Auffassung, daß für die Erinnerung an Worte ähnliches gilt. Sie können sie verbessern, indem Sie sich möglichst viele Merkmale merken, in denen sich ein Wort von ähnlichen Wörtern unterscheidet.

### **So grenzen Sie ab:**

Überlegen Sie, worin sich ein Wort in Klang und Bedeutung von den anderen Wörtern unterscheidet, die Sie gerade lernen.



## **Geschichten bilden**

Denken Sie sich zu den Lektionen kleine Geschichten aus. Wenn Sie etwa eine Lektion über das Einkaufen von Kleidung lernen, formulieren Sie in Gedanken, wie Sie das Geschäft betreten, eine Hose auswählen, in die Umkleidekabine gehen, sich im Spiegel beurteilen, mit der Verkäuferin sprechen und an der Kasse bezahlen.

Als Anfänger können Sie die Geschichte in ihrer Muttersprache formulieren und die fremdsprachlichen Wörter an passender Stelle einbauen. Später denken Sie sich die ganze Geschichte gleich in der fremden Sprache aus.

---

### ***Siehe auch***

Wie effektiv helfen Geschichten beim Lernen?  
Geschichten vs. Satztechnik

## **Hinweisreize verarbeiten**

Beim Lernen achten Sie meist weniger auf andere Dinge, z.B. die Tageszeit, Hungergefühle und die Beschaffenheit des Zimmers um Sie herum. Trotzdem werden viele dieser Informationen beiläufig mit verarbeitet und können Ihnen als Hinweisreize dienen, wenn sie sich an das Gelernte erinnern möchten.

### **So schaffen Sie sich gezielt Hinweisreize:**

Unterlegen Sie Ihre Lektionen mit persönlichen Hintergrundbildern. Sie können z.B. Ihre Urlaubsfotos auf Foto-CD entwickeln lassen und mit den Vokabellektionen koppeln. Fällt Ihnen später ein Wort nicht ein, hilft es vielleicht, sich zuerst an das Foto zu erinnern.

---

### ***Siehe auch***

Unterstützen beiläufige Hinweisreize das Gedächtnis?

Die Loci-Methode

## **Loci-Methode**

Bei der Loci-Methode gehen Sie in Gedanken die Räume eines gut bekannten Hauses (z.B. Ihrer Wohnung) durch und verknüpfen mit jedem Raum einen Teil der zu lernenden Information. Später unternehmen Sie einen gedanklichen Spaziergang durch das Haus, um die Information wieder abzurufen.

Wenn Sie schon einmal das Land besucht haben, dessen Sprache Sie lernen, stellen Sie sich beim Lernen vor, Sie seien wieder dort. Sehen Sie sich um und bezeichnen Sie Ihre Umgebung mit den Worten, die Sie lernen. Inszenieren Sie einen Dialog mit der Verkäuferin im Lebensmittelladen.

---

### ***Siehe auch***

[Hinweisreize verarbeiten](#)

## **Kennwortsystem**

Das Kennwortsystem von Atkinson (1975) ist eine anstrengende, aber höchst effektive Technik, die speziell für das Vokabellernen entwickelt wurde. Ein fremdsprachliches Wort wird dabei akustisch und visuell mit einem Kennwort verknüpft.

### **So verarbeiten Sie eine neue Vokabel:**

- 1 Wählen Sie als Kennwort ein Wort Ihrer Muttersprache, das sich mit dem fremdsprachlichen Wort **reimt** oder **ähnlich klingt**.
- 2 Verbinden Sie nun das Kennwort durch eine **bildliche Vorstellung** mit der Bedeutung der Vokabel.

### **Beispiel:**

- 1 *Pato*, das spanische Wort für Ente, klingt ähnlich wie das deutsche Wort *Pott*. *Pott* ist somit das Kennwort für *pato*.
- 2 Sie können sich eine Ente vorstellen, die in einem *Pott* schwimmt oder mit einem kleinen *Pott* auf dem Kopf herumläuft.

Obgleich das Kennwortsystem anderen Lerntechniken überlegen ist, wird gelegentlich bezweifelt, daß es ein grundlegendes Verständnis fördert.

## **Hat gedankenloses Wiederholen einen Lerneffekt?**

Rundus (1977) bat Personen, Zahlen zu lernen und zwischen den dargebotenen Zahlen Wörter zu Wiederholen, um vorgeblich eine Wiederholung der Zahlen zu verhindern. Tatsächlich wurden hinterher aber die Wörter abgefragt.

Da die Aufmerksamkeit auf die Zahlen gerichtet war, hatte die Anzahl der Wortwiederholungen keinerlei Effekt auf das Erinnern.

## Wie effektiv helfen Geschichten beim Lernen?

Bower & Clark (1969) instruierten Personen, Listen mit je zehn Wörtern zu lernen, indem Sie Geschichten bildeten, in denen alle diese Wörter vorkamen. Ein Beispiel:

Der **Holzfäller stürzte** aus dem Wald, **schlitterte** um eine **Hecke** hinter eine **Kolonie** von **Enten**. Er stolperte über ein **Möbelstück**, zerriß sich seine **Strümpfe**, während er zu dem **Kissen** hastete, auf dem die **Hausfrau** lag.

Die Geschichtengruppe erinnerte sich hinterher an 93% der Wörter, während eine andere Gruppe, die die gleiche Zeit zum Lernen zur Verfügung hatte, nur 13% der Wörter wiedergeben konnte.

## **Geschichten vs. Satztechnik**

In einem Experiment von Belleza, Richards & Geiselman (1976) wurde eine Gruppe Personen gebeten, zu jedem Wort einer Wörterliste einen Satz zu bilden. Ein Teil der Gruppe sollte die Sätze dann zu einer Geschichte verknüpfen.

Die Geschichtengruppe konnte hinterher wesentlich mehr Wörter replizieren als die Satzgruppe.

## Warum erleichtert Gruppieren das Behalten?

Folgende Erklärungen werden für plausibel gehalten:



Die Kodierung in Gruppen belastet die gedanklichen Verarbeitungswerkzeuge weniger.



Indem man Zugang zu einem Wort einer Gruppe findet, werden auch die anderen verfügbar.



Durch die gemeinsame Kodierung mehrerer Wörter gibt es mehrere Zugänge zu der Gesamtgruppe.



Die hierarchische Struktur kann als ein Plan genutzt werden, der das Abrufen einzelner Zweige steuert.



### **Unterstützen beiläufige Hinweisreize das Gedächtnis?**

In einem Experiment von Smith (1979) konnten Personen, die in dem Zimmer abgefragt wurden, in dem Sie gelernt hatten, 25% mehr Wörter einer Liste reproduzieren als eine Vergleichsgruppe.

Beide Gruppen wechselten zwischendurch in ein anderes Zimmer, so daß sich der Effekt nicht auf das Umziehen zurückführen läßt. Die Vergleichsgruppe machte sich vor dem Abfragen mit dem neuen Raum vertraut, so daß auch die Vertrautheit nicht als Ursache für den Unterschied in Betracht kommt.

Atkinson, R.C. (1975). Mnemotechnics in second-language learning. *American Psychologist*, 30: 821-828.

Belleza, F.S., Richards, D.L. & Geiselman, R.E. (1976). Semantic processing and organization in free recall. *Memory and Cognition*, 4: 415-421.

Bower, G.H. & Clark, M.C. (1969). Narrative stories as mediators for serial learning. *Psychonomic Science*, 14: 181-182.

Bower, G.H., Clark, M.C., Lesgold, A.M. & Winzenz, D. (1969). Hierarchical retrieval schemes in recall of categorized word lists. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 8: 323-343.

Craik, F.I.M. & Lockhart, R.S. (1972). Levels of processing: a framework for memory research. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 11: 671-684.

Eysenck, M.W. (1979). Depth, elaboration and distinctiveness. In L.S. Cermak and F.I.M. Craik (Eds.), *Levels of processing in human memory*. Hillsdale, N.J.: Erlbaum. Pp. 89-118.

Jacoby, L.L. & Craik, F.I.M. (1979). Effects of elaboration of processing at encoding and retrieval: Trace distinctiveness and recovery of initial context. In L.S. Cermak and F.I.M. Craik (Eds.), *Levels of processing in human memory*. Hillsdale, N.J.: Erlbaum. Pp. 1-21.



Lefrancois, G.R. (1986). *Psychologie des Lernens*. Heidelberg: Springer.

Rundus, D. (1977). Maintenance rehearsal and single-level processing. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 16: 665-681.

Smith, S.M. (1979). Remembering in and out of context. *Journal of Experimental Psychology: Human Learning and Memory*, 5: 460-471.

Wessels, M.G. (1984). *Kognitive Psychologie*. München: Reinhardt.



## Inhalt von *Puzzles* Hilfetexten



Klicken Sie mit der Maus die unterstrichenen Worte an, um Details zu lesen. Mehr über das Hilfesystem erfahren Sie durch Betätigen der F1-TASTE.

### Allgemein

Mehr über *Puzzle*

Weitere Produkte

Bezugsquellen

Lizenz

### Anleitungen

Grundlagen

Spielen

Wissensdiagnose & Lernstrategien

Lektionen a la Carte

Eigene Lektionen anlegen

### Empfehlungen

Lerntechniken

Sprachferien

Vokabelbörse

## Mehr über *Puzzle*



**Puzzle** ist ein Vokabelspiel, bei dem Sie Wortfelder bilden, indem Sie die Vokabeln mit der Maus auf bunte Puzzleteile ziehen. Mit **Puzzle** nutzen Sie die Vorteile der Lerntechniken Gruppieren und Abgrenzen. Gruppieren erwies sich beim Lernen von Wortlisten als effektiv. Abgrenzen erleichtert es, sich an die gelernten Worte zu erinnern.

© 1997

Johannes Unnewehr  
Postfach 10 57 48  
69047 Heidelberg  
jounne@gmx.net

**Fremdsprachen Homepage:**

<http://www.comports.com/LanguageHome>

**Beta-Tests und Übersetzung:**

Bjarte Alnes, Eike Brechlin, Angelo Carollo, Wieland Große, Udo Herkommer, Dr. Rolf Jucker, Joergen Larsen, Leif Larsson, Pilar Manzone, Melchor Marín, Esther Monzo, Jim Roberts, Christian Schendera, Franz Josef Wallner

**Versionen:**

- 1.3: Wissensdiagnose, Adaptivität, Benutzerdateien, erweiterte Optionen
- 1.2: Lektionen mischen, drag & drop mit Lektionen
- 1.1: Schriften, mehrsprachige Benutzeroberfläche
- 1.0: erste Version

---

**Siehe auch**

[Weitere Produkte](#)

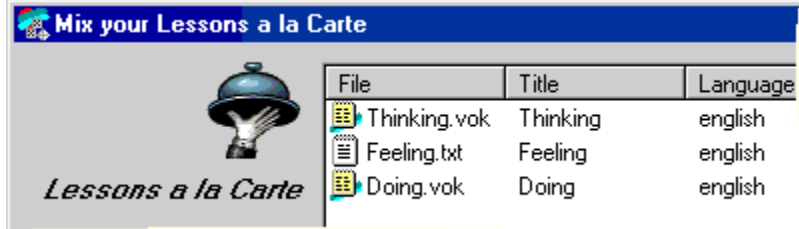




## Mischen Sie Ihre Lektionen a la Carte



Die *Lektionen a la Carte* Funktion ermöglicht es Ihnen, mehr als eine Lektion gleichzeitig zu lernen. Dazu verwalten Sie eine Liste von Lektionen, indem Sie nach Bedarf Lektionen hinzufügen oder entfernen. Beim Lernen werden die Vokabeln dann per Zufall aus allen Lektionen der Liste gezogen.



Das Beispiel zeigt eine Liste mit drei Lektionen, wobei zwei Lektionen \*.vok-Format haben, während die Lektion „Feeling.txt“ Vokabelheffformat hat. Es ist kein Problem, Lektionen mit verschiedenen Dateiformaten zu mischen. Es ist außerdem möglich, wenn auch nicht immer sinnvoll, Lektionen mit verschiedenen Sprachen zu mischen. Mischen Sie, wie es Ihnen gefällt.

### So funktioniert's:

- 1 Wählen Sie im Menü *Spiel* die Option *Mix...*, um das *Lektionen a la Carte* Fenster zu öffnen.
- 2 Ziehen Sie mit der Maus Lektionen auf die Liste, oder verwenden Sie den Schalter *Hinzufügen*, um Lektionen hinzuzufügen.
- 3 Um Lektionen zu entfernen, markieren Sie eine oder mehrere Lektionen in der Spalte *Datei* und betätigen dann den Schalter *Entfernen*.
- 4 Wenn die Liste okay ist, betätigen Sie den *OK*-Schalter. Daraufhin startet das Spiel automatisch.
- 5 Sie können das Spiel jederzeit unterbrechen, um die Lektionsliste zu verändern.

### Tips

- Wenn Sie eine große Lektionen mit einer kleinen mischen, werden Sie wahrscheinlich mehr Vokabeln aus der großen Lektion gefragt.
- Beim Öffnen (Menü *Spiel*, Option *Öffnen...*) wird die Lektionsliste zunächst geleert, bevor die neuen Lektionen geöffnet und hinzugefügt werden. Sie können mehrere Lektionen gleichzeitig öffnen oder mit der Maus auf das Spiel ziehen.

---

### Siehe auch

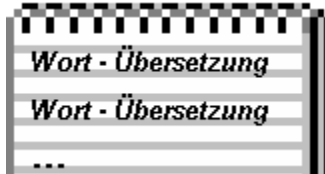
[Lektionen anlegen](#)  
[Vokabelbörse](#)

## Eigene Lektionen anlegen



Zusammen mit diesem Programm erhalten Sie Vokabellektionen für die Sprachen Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch im **vokki**-Format (\*.vok). Eigene Lektionen in diesem Format legen Sie bequem mit **vokki** oder **Wordshop** an.

Dieses Programm arbeitet auch mit Lektionen im Vokabelheftformat (\*.txt). Vokabelhefte können mit jedem Textprogramm angelegt werden. Sie enthalten Einträge der Form:



Für **Category** und **Puzzle** ist es nötig, die Vokabelheftlektionen mit einem Titel und einem Thema zu versehen. Dazu beginnen Sie jede Lektion z.B. mit folgenden Einträgen:

**Ti: Fühlen**

**Th: gemischte Gefühle**

Lernen Sie Russisch, Griechisch, Koreanisch ...? Dann empfiehlt es sich, Ihr Vokabelheft im Rich-Text-Format (\*.rtf) anzulegen. Dieses Format verstehen viele *Microsoft*-Programme und **Wordshop**. Fügen Sie Ihrer Lektion außerdem einen Eintrag für die Schriften hinzu (linke Schrift - rechte Schrift):

**Fo: Arial\_ciRed\_10\_[Bold, Italic] - Cyrillic\_ciBlue\_11\_[]**

Beispiellektionen finden Sie im Verzeichnis ... \Lesson\Vocabook.

---

**Siehe auch**

[Vokabelbörse](#)

## Grundlagen

Grundsätzlich lernt ein Sprachschüler bzw. **Benutzer** (das sind Sie) eine **Lektion**, indem er oder sie ein **Spiel** spielt. Für den Benutzer gibt es eine Benutzerdatei (\*.usr), die Lektion ist in einer Lektionsdatei (\*.vok oder \*.txt) gespeichert und das Spiel ist ein Programm (\*.exe). Angenommen, Jo möchte die Lektion *Feeling* mit *WordTris* lernen. Er hat folgende Möglichkeiten zu beginnen:

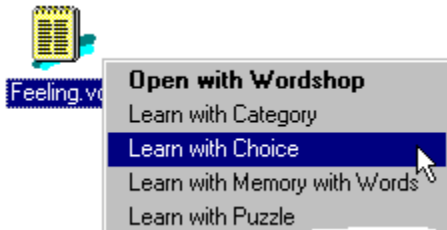
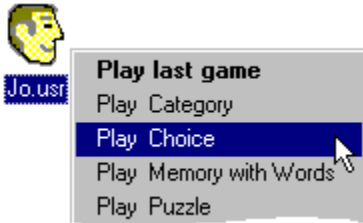
### Das Symbol klicken



Die einfachste Möglichkeit zu beginnen ist ein Doppelklick auf das Symbol.

- Wenn Sie auf den Benutzer klicken, startet das Spiel, das der Benutzer als letztes gespielt hat und öffnet automatisch die Lektionen, die er dabei gelernt hat.
- Klicken Sie die Lektion, wird sie im Lektionseditor geöffnet, so daß Sie Änderungen vornehmen können.
- Klicken Sie auf das Spiel, dann startet das Spiel mit den Daten des Benutzers, der es zuletzt gespielt hat. Es öffnet auch alle Lektionen, die er gelernt hat.

### Das Kontextmenü öffnen



Eine andere Möglichkeit ist, mit der rechten Maustaste auf den Benutzer oder auf eine Lektion zu klicken und dadurch das Kontextmenü zu öffnen.

- Auf diese Weise wählen Sie ein Spiel aus, das Ihre Benutzerdatei öffnet. Aus der Benutzerdatei liest es, welche Lektionen Sie zuletzt gelernt haben und öffnet die Lektionen.
- Oder Sie lernen die Lektion mit einem Spiel Ihrer Wahl. Das Spiel lädt die Daten des Benutzers, der es zuletzt gespielt hat. Die Lektionen, die er dabei gelernt hat, werden geschlossen, so daß nur die neue Lektion gelernt wird.

### Drag & Drop





Der dritte Weg ist, Dateien auf ein Spiel zu ziehen. Wenn das Spiel noch nicht läuft, wird es dadurch gestartet.

- Sie können mehrere Lektionen gleichzeitig auf das Spiel ziehen. Die Lektionen werden dann beim Lernen gemischt. Wenn sie dabei die STRG-Taste gedrückt halten, fügen Sie die Lektionen zu den bereits geöffneten Lektionen hinzu, ansonsten werden die alten Lektionen geschlossen.
- Sie können Ihre Benutzerdatei auf das Spiel ziehen. Es öffnet dann automatisch die Lektionen, die Sie zuletzt gelernt haben.

### **Den Dateidialog verwenden**

Schließlich gibt es noch den traditionellen Weg, Dateien zu öffnen. Wählen Sie das Menü Spiel/Benutzer/Öffnen oder Spiel/Lektion/Öffnen und wählen Sie Dateien aus. Das funktioniert genauso wie Drag & Drop, es ist nur ein bißchen umständlicher.

### **Tips**

- Ziehen Sie Ihre Benutzerdatei auf das Hintergrundfenster von Windows, um den bequemsten Zugriff zu haben.
- Drücken Sie beim Öffnen neuer Lektionen die STRG-Taste, um sie mit den alten zu mischen.

---

### **Siehe auch**

[Benutzerdateien](#)

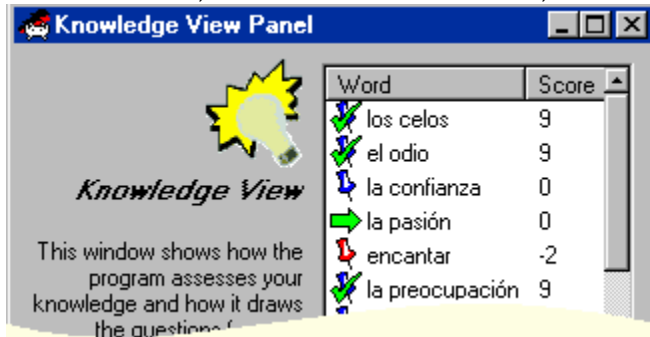
[Lektionen](#)

[Lektionen a la Carte](#)

## Wissensdiagnose und Lernstrategien

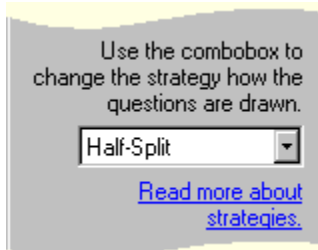


Das Diagnosefenster zeigt Ihnen, wie das Programm Ihr Wissen über die geöffneten Lektionen einschätzt und ermöglicht Ihnen die Auswahl einer Strategie, nach der Sie sich die Fragen aus den Lektionen stellen lassen. Beispielsweise können Sie sich entscheiden, immer die für Sie schwereren Vokabeln lernen, was wesentlich effektiver ist, als allen Vokabeln die gleiche Aufmerksamkeit zu widmen.



Im Bild sehen Sie die Liste aller Vokabeln der geöffneten Lektionen. Die Vokabeln sind links mit einem Symbol und rechts mit einer Bewertung versehen. Die Bewertung berechnet das Programm automatisch, wenn Sie eine Frage beantworten. Dabei wird auch der Schwierigkeitsgrad der Frage berücksichtigt. Bei Texteingabe wird eine richtige Antwort stärker gewichtet als eine falsche. Bei Multiple-Choice ist es umgekehrt, das Programm gewinnt aus einer falschen Antwort mehr Information als aus einer richtigen. In ähnlicher Weise werden auch Zeitbegrenzungen und andere Besonderheiten berücksichtigt.

Vor jeder Runde werden die Fragen markiert, die gestellt werden sollen. Nach welchen Kriterien die Fragen ausgewählt werden, können Sie selber festlegen:



### Maximale Adaptivität

Maximale Adaptivität ist eine besonders effektive Lernstrategie, da Ihnen immer nur die für Sie schwersten Fragen aus der Lektion gestellt werden. Dabei paßt das Programm die Bewertung nach jeder Antwort an Ihr Wissen an, so daß Ihr Lernfortschritt sofort berücksichtigt wird. Dadurch können dann in der nächsten Runde je nach Schwierigkeit andere oder auch die gleichen Vokabeln ausgewählt werden. Manchmal ist eine Vokabel so schwer, daß man sie mehrmals wiederholen muß, um sie zu lernen.

### Half-Split

Half-Split ist ebenfalls eine effektive Strategie, bei der die Fragen per Zufall aus der schwereren Hälfte der Lektion ausgewählt werden. Dadurch entsteht etwas mehr Variation als bei der ersten Strategie. Eine Half-Split Strategie wurde erstmals von Falmagne & Doignon (1988) für die Wissensdiagnose vorgeschlagen und 1992 im DFG-Projekt Wissensstrukturen an der Universität Heidelberg verwirklicht. Im Bereich des Fremdsprachenlernens wurde Half-Split erstmals 1995 für den Vokabeltrainer **vokki** implementiert.

### Durchmustern

Beim Durchmustern werden alle Vokabeln in einer Zufallsreihenfolgen nacheinander einmal abgefragt, so ähnlich wie beim Lernen mit einem Vokabelheft. Dieses Vorgehen ist sehr

uneffektiv und langweilig, weil Sie Ihre Zeit mit Vokabeln verschwenden, die Sie schon kennen. Die Strategie wurde nur deshalb aufgenommen, weil die meisten Menschen sie von anderen Programmen oder Vokabelheften kennen und sich irgendwie daran gewöhnt haben.

Ihr Wissensstand wird beim Beenden des Programms automatisch in Ihrer Benutzerdatei gespeichert, so daß er beim nächsten Lernen berücksichtigt werden kann.

**Tips (nur für Kinder)**

- Wenn Du beim Lernen von Eltern oder Lehrern kontrolliert wirst, gebe ich Dir die Lizenz zum Schummeln, denn die Spiele sollen Spaß machen, und niemand soll Dich damit überwachen. Betätige den Mogelschalter, um Deinen Wissensstand aufzumöbeln.
- Verwende den Mogelschalter nur, wenn es nötig ist, denn danach kann sich das Programm nicht mehr so gut an Dein Wissen anpassen. Am besten, Du versteckst eine mogelfreie Kopie Deiner Benutzerdatei um heimlich zu lernen.

---

**Siehe auch**

Benutzerdateien

Falmagne & Doignon (1988). A markovian procedure for assessing the state of a system. *Journal of Mathematical Psychology*, **32** (3), 232-258.

Lukas, J., & Albert, D. (1993). Knowledge assessment based on skill assignment and psychological task analyses. In G. Strube & K.F.Wender (Eds.), *The cognitive psychology of knowledge*, 139-159. Amsterdam: Elsevier.



## Benutzerdateien



Ihre Benutzerdatei enthält Informationen über:

- Ihre Einstellungen, z.B. ob der Ton an ist, wie viele Fragen Sie sich stellen lassen, wo Sie das Spiel auf dem Bildschirm plaziert haben und welche Lektionen Sie lernen.
- Ihren Wissensstand. Das Spiel schätzt Ihr Wissen über die Vokabeln und paßt sich daran an, indem es fragt, was Sie nicht wußten und wegläßt, was Sie schon konnten. Die Information über Ihr Wissen wird so gespeichert, daß Sie sie beim nächsten Lernen wieder laden können, auch, wenn Sie dann ein anderes Spiel spielen.

### Was tun mit der Benutzerdatei:

- Doppelklicken Sie sie.
- Öffnen Sie das Kontextmenü.
- Ziehen Sie sie mit der Maus auf ein Spiel.
- Öffnen Sie sie in einem Spiel über das Menü *Spiel/Öffnen*.
- Ändern Sie sie mit einem Texteditor (z.B. *Notepad*).

### Tips

Ziehen Sie ihre Benutzerdatei auf das Hintergrundfenster von Windows.

---

### Siehe auch

[Grundlagen](#)

[Wissensdiagnose](#)

