

Quiz und Rätsel

1. Kurze Beschreibung der Rätsel- und Quizmethode

Die Unterrichtsmethoden Rätsel und Quiz sind nicht auf die Didaktik beschränkt. Mit dem Rätsel verbinden sich Jahrhunderte alte Traditionen. Das Rätsel entstand oft im Alltag. Hier diente es vor allem der belustigenden Beschäftigung und hatte nichts mit Unterricht zu tun. Im strikten Frontalunterricht waren Rätsel und Quiz im Gegenteil sehr lange verpönt. Erst in jüngerer Zeit kamen sie zum Einsatz, allerdings meist ausschließlich zur Abwechslung. Deshalb ist es auch noch ein wenig irreführend, von Quiz und Rätsel als einer Unterrichtsmethode zu sprechen. Dennoch wäre es wichtig, die spielerischen Elemente, die mit Quiz und Rätseln verbunden sein können, noch systematischer methodisch zu entfalten. Quiz und Rätsel sind damit unterrichtsmethodische Elemente, die noch besser für den Unterricht entwickelt werden könnten und sollten.

Quiz und Rätsel stehen in einer didaktischen Paradoxie: Einerseits stellen sie eine spielerische Möglichkeit dar, Wissen zu erwerben und zu behandeln, andererseits dienen sie meist der Wissenskontrolle. Es gehört zur Didaktik, diese Paradoxie zwischen „Ich-soll“- und „Ich-will-Ansprüchen“ (vgl. Reich: Konstruktivistische Didaktik: Kapitel 2) so zu gestalten, dass Lernen zugleich mehr Spaß macht, aber auch hinreichend erfolgreich ist.

Definitionen zu Rätsel und Quiz aus dem Wörterbuch:

„Das **Rätsel** ist die meist umschreibende Bezeichnung von Begriffen oder Inhalten, die der Hörer oder Leser finden soll ... Wo das Erraten sein magisches, kultisches oder soziologisches Gewicht verliert oder Begriffe oder Inhalte Allgemeinbesitz werden, wird das Rätsel als gesellschaftliche Unterhaltung zum Spiel des Verstandes und Witzes, später auch reinen Sachwissens: Die ältesten Beispiele finden sich schon im Altindischen ... [Im Rätsel] halten sich Hinweise und Erschwerungen oder Irreführungen so die Waage, dass fast jeder die Lösung finden kann. Mittel der Verrätselung sind Entpersönlichung und Personifikation, Beschreibung und Erzählung, Selbst- und Zwiegespräch, Zweideutigkeit (z.B. mit Benutzung des Obszönen bei harmloser Lösung), Verwendung von Wörtern mit mehreren Bedeutungen, mit gleichem oder ähnlichem Klang, besonders aber die Metapher. Die Gesamtform geht von der einfachen Prosafrage bis zur Rätsel-Strophe. Abarten sind Rätsel, die mit Umstellung (Anagramm), Hinzufügung oder Wegnahme eines Teils (Logogriph), Lesung in doppelter Richtung (Palindrom), mit sich kreuzenden Buchstaben (Kreuzworträtsel), mit Zahlen (Arithmogriph), mit Bildern (Bilderrätsel) oder einer Kombination solcher Arten arbeiten ... Die durch Zeitschriften und Zeitungen in einem großen Leserkreis verbreiteten Rätsel der Gegenwart erfordern dagegen vor allem eine Kombination von Wissens-elementen. Der organisierte Rätsel-Wettkampf der Gegenwart heißt **Quiz**.“
(Quelle: Brockhaus Enzyklopädie)

2. Primäre und sekundäre Quellen:

Generell gibt es so gut wie keine eindeutige Literatur zu den Quellen der Rätsel- und Quizmethode. Meist wird diese Methode nur beispielhaft im Rahmen von didaktischen Spielen gestreift und am Rande erwähnt. Deshalb ist es sehr schwer, konkrete und wirklich hilfreiche Quellenangaben zu diesem Thema zu machen. Hier sind deshalb nur einige Quellen ohne Anspruch auf Vollständigkeit genannt:

Klippert, Heinz: Methodentraining: Übungsbausteine für den Unterricht. 13. Auflage. Weinheim (Beltz) 2002

Kommentar: Das Buch bietet neben zahlreichen anderen Lehrmethoden auch eine gezielte Darstellung der Rätsel-/Quizmethode. Allerdings beschränkt sich diese Darstellung auf einige elementare Hinweise. Vorgestellt wird u.a. der Aufbau und die Absicht dieser Methode.

Die folgenden Bücher gehen allgemein auf die Bedeutung und Nutzung von didaktischen Spielen in der Praxis und im Unterricht ein und reißen die Rätsel-/Quizmethode jeweils nur kurz an. Deshalb verzichten wir auf weitere Kommentare zu den einzelnen Büchern und beschränken uns auf deren Auflistung. Hier findet man viel auch zu anderen Spielformen:

Arndt, Marga Dr. (Red.): „Didaktische Spiele für Familie, Kindergarten und Hort, Schulkindergarten und Vorschulklasse“, 8. Auflage Klett Verlag, Berlin 1977

Hey, Gerhard: „Lernen durch Spielen. Lernspiele im lateinischen Sprachunterricht“, 1. Auflage C.C. Buchner Verlag, Bamberg 1984

Hans Hielscher: Spielen macht Schule: Grundlagen, Argumente und erprobte Vorschläge für Spiele mit Grundschulkindern, Eltern und Lehrern, Heidelberg: Quelle und Meyer 1981

Silvia Regelein: Spielen in Unterricht und Freizeit. Oldenbourg Verlag GmbH, München 1991

Hans Scheuerl: Das Spiel. Beltz Verlag, Weinheim und Basel 1990

Walter, Günter: „Spiel und Spielpraxis in der Grundschule“, Heidelberg, Univ., Diss., 1990

Links:

Hier nur einige ausgewählte Links. Siehe auch weiterführend unter Beispiele:

<http://www.janko.at/Raetsel/>

Kommentar: Eine sehr umfassende Rätselseite mit vielen Anregungen.

<http://www.warblow.de/>

Kommentar: Denksportaufgaben, die anregend sind.

<http://www.goethe.de/hs/bue/bachm/despvbac.htm>

Kommentar: Gute allgemeine Einführung in das Spielen im Blick auf Unterricht.

<http://www.praxis-jugendarbeit.de/spiele-sammlung.html>

Kommentar: Sehr umfangreiche Spielesammlung aus der Kinder- und Jugendarbeit für alle Altersklassen.

<http://www.s-a-ve.com/dyndata/37.htm>

<http://www.winload.de/download-software/Schule,Bildung/Mathematik/index.html> u.a.

<http://www.jiggle.de/index.php?contentUrl=http%3A//www.jiggle.de/vb/forumdisplay.php%3Ff%3D151>

Kommentar: Shareware Autoren zum Thema Quiz und Rätsel. Teilweise kostenpflichtig.

<http://www.maraba.de/Indexdateien/rspmenue.htm>

Kommentar: Eine Online-Seite mit zahlreichen Quiz und Räseln und Denksportaufgaben.

<http://www.iti.fh-flensburg.de/lang/fun/fun.htm>

Kommentar: Einige schöne Rätsel für Zwischendurch.

3. Theoretische und praktische Begründung

3.1 Quiz

Das Quiz ist den Lern- und Denkspielen zuzuordnen. Diese können konkrete Lernziele der Schule mit dem Spielbedürfnis des Kindes verbinden. Spiele dieser Art haben eine kognitive Ausrichtung. Sie setzen eine eingeschränkte Freiwilligkeit der Schüler und einen festgelegten Spielverlauf voraus. Der Ausgangspunkt ist ein Problem, das nach und nach oder aber „auf einmal“, d.h. mit Hilfe eines richtigen Einfalls oder einer richtigen Schlussfolgerung bearbeitet bzw. gelöst werden kann. Die Probleme sind meist so geortet, dass Denken, Vorstellung und Handeln miteinander verwoben sind und gleichzeitig aktiviert werden müssen, um die Lösung zu erkennen. Gute und richtige Einfälle zur Lösung eines Quiz setzen meist ein längeres problembezogenes Nachdenken voraus. Es gibt auch sehr einfache Formen des Quiz, die bis hin zum Raten nach Vorgaben reichen (z.B. „Wer wird Millionär?“), wobei die Zuschauer davon gefesselt werden, ob sie die Antwort auch gewusst hätten. Das Quiz kann hierbei auch Schadenfreude erzeugen.

Das Alter und die Vorerfahrung der Kinder und Schüler bestimmen die Auswahl des Quiz. Hier kann das Quiz z.B. zur Erleichterung der Lösung auch optische Hilfen zur Problemlösung beinhalten. Die Schüler können unterschiedliche Wege zur Lösung erproben und erleben dadurch immer wieder abwechslungsreich und interessant gestalteten Unterricht. Da das Quiz als Spiel unterrichts- und lernbezogen gestaltet werden kann, bietet es Lehrern die Möglichkeit, auf spielerische Art und Weise notwendig erscheinendes Wissen und entsprechende Techniken einzuüben. Gewarnt werden muss allerdings auch vor zu einfachen Aufgaben und Lösungen und vor allem davor, die Methode zu oft einzusetzen, was leicht Langeweile erzeugt.

Beim Quiz lernt der Schüler bereits erworbenes Wissen zu reproduzieren. Zudem lassen sich Relationen zwischen Bildern und Texten, Namen und Daten herstellen. Das Quiz als Lernspiel richtet sich darauf, Beziehungen zwischen schon Bekanntem aufzubauen. Als Ziel können Schnelligkeit und Sicherheit im Assoziieren gesehen werden. Besonders im Bereich des Lesen- oder Vokabellernens, der Rechtschreibung, der Grammatik und des Rechnens erfüllt das Quiz als Lernspiel seinen Sinn. Ein Quiz dient immer eher dazu, bereits Erlerntes zu vertiefen oder einzuüben, als zur Erklärung eines neuen Sachverhalts. Will man dem Quiz seinen meist einfachen Charakter nehmen, dann sollte man es mit Spielen oder Rätseln verbinden.

Das Quiz sollte in der Regel gruppenbezogen durchgeführt werden, um mittels des dadurch entstehenden Wettkampfcharakters zu weiterer Motivation beizutragen. Dabei ist aber insbesondere auf die Gruppenbildung möglichst leistungsheterogener Gruppen zu achten, und es ist stets zu problematisieren, wann Schadenfreude kontraproduktiv für das soziale Lernen wird.

3.2 Rätsel

Das Rätsel ist den Lern- und Denkspielen zuzuordnen. Lern- und Denkspiele sind meist schulfach- und unterrichtsbezogen und werden auch didaktische oder pädagogische Spiele oder Spiele mit lehrhaftem Charakter genannt. Da sie Lehr- und Übungsformen sind, sind sie überwiegend kognitiv ausgerichtet, vermitteln Wissen und lassen sich sogar oft richtlinienbezogenen Lernzielen zuordnen. Der Spiel-Charakter eines Rätsels ist zwar durch eine eingeschränkte Freiwilligkeit und einen festgelegten Spielverlauf gekennzeichnet, es kann aber eine „Brückenfunktion“ zwischen schulischem Lernen und Spielen mit Spaß einnehmen.

Werden Rätsel im Unterricht zum Zwecke des Lernens eingesetzt, können diese den Spaß am Lernerfolg und am weiteren Lernen der Schüler sehr oft anregen. Sie können eine kompensatorische Wirkung erzielen, dies überwiegend im Sprach- und Mathematikunterricht, aber bei entsprechender Auswahl lassen sich auch Anschauungen und Einstellungen vermitteln.

Die Sinngebung des Rätsels im Unterricht sollte dem sachlichen Übungs- und Lernzweck entsprechen, weil nur dann ein Lernerfolg gegeben ist, wenn die Spielform das Lernen auch fördert.

Lernen durch Rätsel-Spiele bedeutet Einüben durch Ausüben und ist in der Regel erprobendes Anwenden. Lernen in dieser Art zielt auf Ergebnisse, die für das Rätsel selber wichtig sind, aber auch darüber hinaus werden Kenntnisse und Fertigkeiten vermittelt.

Es gibt verschiedene Einsatzmöglichkeiten eines Rätsels für den Lehrer. Es kann den Unterricht eröffnen, indem es an bisher Erarbeitetes anknüpft oder auch den anstehenden Sachverhalt problematisiert. Oft erübrigen sich weitere Motivationsversuche von Seiten des Lehrers, wenn Kinder am Unterrichtsbeginn etwas tun können, was ihnen Spaß macht. Ein Rätsel kann zur Veranschaulichung eines Sachverhalts dienen und es kann die Auseinandersetzung auf der Grundlage des Wissens und Könnens der Schüler mit der Sache fördern.

3.3 Gemeinsame Fragen:

Integriert der Lehrer das Quiz oder Rätselraten in den Unterricht, sollte er sich folgende praxisrelevante Fragen stellen:

- Macht mit dem Quiz/den Rätseln das Lernen Spaß?
- Schaffen sie Übungsbereitschaft?
- Wird hinreichend das wiederholt, was wirklich wichtig zu merken ist?
- Lassen sie Erfolg erleben, aus dem neue Übungsbereitschaft entstehen kann?
- Erlauben sie ein Üben in sinnvollen Zusammenhängen, d.h. wird das Kontextwissen erweitert?
- Lässt sich auch das soziale Lernen durch den Einsatz der Methode fördern?
- Können die Lerner tatsächlich eine Lösung finden?
- Werden die Lerner bei der Lösungssuche hinreichend aktiv?
- Wird der Lernstoff in wechselnden Situationen und Formen, d.h. unter neuen Perspektiven und mit produktiven Möglichkeiten, wiederholt?

4. Darstellung der Methode:

Gedächtnismaterial wird am besten behalten, wenn man es in ein kognitiv vielfältig verankertes System unter Einschluss eigener Handlungen integrieren kann. Hierzu gibt Kersten Reich in der „Konstruktivistischen Didaktik“ im Kapitel 6 sehr viele Hinweise. Bei der Rätsel- bzw. Quizmethode kann das Wiederholen, das als Lernarbeit oft ermüdend erscheint, zumindest phasenweise zu einem freudigen, lustbetonten Tun werden, das der Langeweile entgegenwirkt. Die meistens vorgegebene Lückensituation oder die Denksportaufgabe verlangt nach Klärung und Vervollständigung und wirkt auf diese Weise motivierend und inspirierend auf den Schüler. Er ermüdet nicht, sondern prägt sich tiefer ein, was er beim Rätselspiel oder im Quiz erfährt. Da der Schüler seine Aufgabe erfüllen will, um

das Rätsel/Quiz zu lösen, prägt er sich für dieses Ziel ein, was an Kenntnissen für das Erfüllen der Aufgabe, in der Gruppe oder im Vergleich mit anderen auch für das Gewinnen, notwendig ist. Voraussetzung ist jedoch, dass die Schüler tatsächliche Erfolgsaussichten bei den gestellten Rätseln oder im Quiz haben und dass diese zugleich verständlich und überschaubar sind. Solange dies zutrifft, haben sie in der Regel auch Freude daran.

4.1. Grundidee:

Rätsel/Quiz dienen dazu, wichtige Grundinformationen zu einem Thema an die Lerner heranzutragen und entsprechende Klärungen anzuregen. Durch vorgegebene Kontrollhilfen und -hinweise wird sichergestellt, dass es zu richtigen Ergebnissen und zu einer verlässlichen Selbstkontrolle der Lerner kommt. Auf diese Weise werden die behandelten Informationen intensiv in einem spielerischen Prozess behandelt und darüber kontextbezogen verinnerlicht. Die Spielehandlung kann teilweise auch als ein Handlungsfeld gesehen werden, das ansonsten ein bloßes Auswendiglernen ersetzen oder ergänzen hilft.

In der Unterrichtspraxis werden Quiz und Rätsel leider noch zu wenig eingesetzt. Ein Grund hierfür könnte sein, dass die Vorbereitung den Lehrenden viel Arbeit macht. Dagegen steht jedoch der Anspruch der konstruktivistischen Didaktik, dass gerade durch den gezielten Einsatz solcher kleiner Methoden der Lernprozess nicht nur aufgelockert wird, sondern auch neue Zugänge und Perspektiven bietet, die für die Lerner sehr produktiv sein können. Lehrende sollten erkennen, dass ihr Arbeitseinsatz in der Vorbereitung dadurch belohnt wird, dass auch sie mehr Spaß am Unterricht haben werden.

Das Rätsel/Quiz wird zu einem didaktischen Spiel, wenn durch die einbezogenen Regeln auch die Art und Weise der Lösung angegeben wird. Es gilt ungelöste Fragen und Probleme zu erkennen und zu lösen, worin sich die Intelligenz des Lerners zeigt. Das Rätsel/Quiz hilft diese Fähigkeiten z.B. der Zusammenhangserfassung, des Analysierens und Synthetisierens, der schnellen Reaktion, das Gewinnen eines Überblicks usw. auszubilden. Bewusst wird ein Glied in einer Gedankenkette ausgelassen, so dass die Denktätigkeit in eine bestimmte Richtung gewiesen wird und der Lerner dieses fehlende Glied selbstständig findet. In der Spielsituation, die dem Lerner einleuchtet, sein Gefühl anspricht und seine Aufmerksamkeit herausfordert, befolgt er die Arbeitsanweisungen und Regeln gerne und sieht sie als erstrebenswertes Ziel.

4.2. Übung:

In Stillarbeit oder in einer Kleingruppe wird das vom Lehrer ausgewählte und ausreichend kopierte Rätsel/Quiz bearbeitet. Wie die Bearbeitung auszusehen hat, ergibt sich aus den Arbeitshinweisen auf den Arbeitsblättern. Die selbstständige Gestaltung der Lerner wird dadurch recht gut ermöglicht. Eine Aktivität des Lehrers ist dann als organisierender Faktor zusätzlich nicht nötig, wenn die Arbeitshinweise klar verstanden werden. Sowohl Einzel- wie auch Partner- oder Gruppenarbeit ist dabei möglich. Die Auswahl dieser Formen richtet sich nach dem erstrebten Ziel und den Vorkenntnissen. Wenn der Lerner bei der Bearbeitung Schwierigkeiten hat und mutlos werden könnte, empfiehlt sich die Partnerarbeit als „Helfer-Prinzip“, um dem vorzubeugen. So können sich die Schüler auch dank der vorgegebenen Arbeits- und Kontrollhilfen recht gut selbst helfen und korrigieren. Gruppenarbeit ist insbesondere dann sinnvoll, wenn das Quiz oder Rätsel durch Wettkampf gesteigert und auch zur Stärkung des sozialen Lernens eingesetzt werden soll.

4.3. Auswertung:

Anschließend an Bearbeitung und Selbstkontrolle der Lerner werden die Lösungen ausgewertet. Dies kann unterschiedlich erfolgen. Hier können die Arbeitsblätter z.B. zwischen je zwei bis drei Tischnachbarn ausgetauscht und abermals durchgesehen werden. Auf diese Weise besteht die Möglichkeit, Unklarheiten untereinander anzusprechen und abzuklären. Wenn nötig kann der Lehrer als Experte dienen, sollte sich jedoch so weit wie möglich zurückhalten und die Lösung der Aufgabe den Lernern überlassen.

Zum Schluss hin besteht für die Lerner die Möglichkeit einen „Merksatz“ vor dem Hintergrund der erarbeiteten Informationen zu formulieren, der ihnen bei einem erneuten Auftreten der dargestellten Problemsituation ins Gedächtnis gerufen wird und diese somit erleichtert. Wird dieses Verfahren gewählt, dann ist es jedoch wichtig, dass die Lerner versuchen sollten, diesen Satz selbst zu konstruieren.

4.4. Zeitbedarf:

Der Zeitrahmen hängt von der Aufgabe ab, aber in der Regel sollte die Zeit für diese Methode nicht zu lang angesetzt werden. Meistens können 15 bis 30 Minuten schon ausreichen. Nur sehr selten wird man mehr als eine Stunde ansetzen. Dies könnte vor allem bei größeren Quizrunden der Fall sein.

4.5. Möglichkeit des Wettstreits:

Das Ausüben von Rätseln/Quiz kann in Form eines Wettstreits zwischen den Lernern auch als sehr spannend und somit motivierend erlebt werden. Diese Spannung hat zwei Ursachen: Zum einen beruht sie auf der Ungewissheit, ob eine Aufgabe gelöst werden kann, zum anderen durch den Wettstreit und damit Vergleich zwischen Lernern oder Lernergruppen. Die Offenheit des Spielausganges, sei es im Blick auf die zu bewältigende Aufgabe, sei es im Blick auf den Leistungsvergleich mit anderen Partnern, entwickelt eine Spannung, die die Lerner anspornen kann. Diese Art von Spiel motiviert die Lerner nicht nur im Augenblick des Vollzugs, sondern sie sind zugleich ein Anreiz, die vorbereitende Lernarbeit bereitwilliger auf sich zu nehmen.

Herausgefordert wird der Lerner allerdings nur dann, wenn er sich eine Gewinnchance erhoffen kann. Darum ist es wichtig darauf zu achten, dass das Rätsel/Quiz weder zu schwer noch zu leicht gestellt wird und die Wettkampfpartner in etwa gleich leistungsfähig sind. Zu schwierige Aufgaben demotivieren die Schüler ebenso wie zu leichte. Bei einer Spielerei, die unterhalb der Leistungsgrenze des Lerners bleibt, übt man weder das Erlernte ein noch lernt man etwas Neues dazu.

Die Schaffung von Konkurrenzsituationen durch Wettstreit im Unterricht kann jedoch auch zu Problemen führen. Zum einen haben gerade die schwächeren Schüler geringere Erfolgchancen, zum anderen kann das Konkurrenzverhalten bewusst oder unbewusst gefördert werden. Dies sollte bei der Durchführung von vornherein bedacht werden. Dem kann entgegengewirkt werden, indem man durch das zufällige oder gewollte Zusammenstellen von Spielgruppen für bessere Chancengleichheit sorgt und sich der Lehrer bewusst vor Augen hält, dass der Moment des Wettstreits nur ein Spielmerkmal neben vielen anderen ist. Beachtet man dies, kann das Rätsel/Quiz im Wettstreit als Lehrmethode sehr erfolgreich sein.

4.6 Lerner erstellen Quiz/Rätsel:

Eine besonders konstruktive Methode der Nutzung von Quiz und Rätseln ist es, wenn die Lerner nach Abschluss einer Lerneinheit für eine andere Gruppe (entweder innerhalb ihrer Lerngruppe oder für eine externe Lerngruppe) ein Quiz oder Rätsel erstellen. Durch das Stellen der Aufgabe lernen sie meist noch mehr als durch das Lösen einer Vorgabe. Sofern sie dann auch noch die Lösung der anderen kontrollieren können, vermag dies auch ein besondere Erfolgserlebnis zu schaffen.

5. Beispiele

Es gibt zunehmend mehr Beispiele zu Quiz und Rätseln, aber man muss sie gezielt suchen, um Brauchbares zu finden. Bücher scheinen hierfür eher ungeeignet zu sein, da Quiz und Rätsel meist nur einen kleinen Teil einnehmen und dann zu unspezifisch bleiben. Deshalb bevorzugen wir nach Durchsicht zahlreicher Bücher Internetrecherchen. Dabei gibt es drei Strategien, die uns erfolgreich erscheinen: 1) unter den allgemeinen Begriffen Quiz oder Rätsel finden sich Seiten, die nicht für den Unterricht gedacht sind, aber sehr oft Anregungen geben können, was sich auch im Unterricht einsetzen ließe. Mit zusätzlichen Stichwörtern (z.B. Schulfächern) lassen sich die Inhalte eingrenzen. Sehr erfolgreich ist auch die Strategie 2), in der Quiz oder Rätsel direkt entweder mit dem Begriff Unterricht oder einem fachdidaktischen Inhalt kombiniert werden. 3) unter Denksportaufgaben ohne oder mit Fachspezifikation gibt es erneut viele relevante Treffer, die sonst erst auf hinteren Seiten gefunden werden. Aus der unendlichen Fülle von Beispielen hier nur einige mehr oder minder zufällig ausgewählte:

<http://www.jgiesen.de/WerIstEs/WerIstEs.html>

Kommentar: Wer ist es? Rätsel zu bekannten Personen; hier auch mit Hinweisen auf ähnliche Seiten.

http://www.blume-programm.de/ab/boerse/b_2.htm#HEADING2-0

Kommentar: Eine Tauschbörse zu Unterrichtsmaterialien. Hier finden sich für verschiedene Fächer auch Quiz und Rätsel.

<http://www.hirnwindungen.de/unterricht/>

Kommentar: Rätsel für den Mathe-Unterricht.

http://www.school-scout.de/aulis_raetsel_englisch78.cfm

Kommentar: Rätsel für den Englisch-Unterricht. Der Aulis-Verlag bietet für verschiedene Fächer Rätsel an, die allerdings nur kostenpflichtig heruntergeladen werden können.

http://www.physik.uni-augsburg.de/did/content_german/other/riddles.htm

Kommentar: Einige Rätsel für den Physikunterricht.

http://ghs-wermelskirchen.de/schulzeitung_1998/sz15.htm

Kommentar: Schülern, denen im herkömmlichen Unterricht langweilig ist, schlagen dieses Rätsel vor.

6. Methodenreflexion:

6.1 Methodenkompetenz

Das Quiz und das Rätsel sind keine eigenständigen Lehrmethoden. Im ursprünglichen Sinne diente das Rätsel vor allem der gesellschaftlichen Unterhaltung, zum Spiel des Verstandes und Witzes. Das Quiz entstand in vielerlei Formen der Unterhaltung, nutzte dazu meist Rätsel und setzte diese in den Wettkampf einer Gruppe. Im schulischen Sinne können das Quiz und das Rätsel der Kontrolle der Lerner als Selbst- und Fremdkontrolle dienen. Gegenüber anderen Formen des Abfragen sind Quiz und Rätsel aber in der Regel motivierender. Sie können aber auch methodisch als Auflockerung des Unterrichts oder z.B. Einstieg in eine Stunde angewandt werden. Quiz und Rätsel müssen auch nicht immer von Lehrenden gestaltet werden, sondern auch die Lerner können sie fertigen. Im Blick auf die Methodenkompetenz ist insbesondere darauf zu achten, dass Quiz und Rätsel nicht zu einfach sind, dass sie nicht schematisch eingesetzt werden und Freude und Spaß beim Lösen sich tatsächlich entwickeln lassen. Dies sollte mit den Lernenden stets erhoben und diskutiert werden, denn nicht alles, was den Lehrenden Spaß macht, finden Lerner tatsächlich lustig.

6.2 Methodenvielfalt

Quiz und Rätsel sind sehr vielfältig zu gestalten und sie lassen sich fächerübergreifend in jeder Schulstufe und bei den meisten Themen anwenden. Zur Vielfalt ist aber auch anzuraten, da eine schematische Lösungen nach immer ähnlichen Mustern schnell zur Langeweile führt. Insbesondere in der Form der Denksportaufgaben lassen sich Quiz und Rätsel auch auf sehr hohem Niveau des Denkens praktizieren, Wichtig aus der Sicht der konstruktivistischen Didaktik ist es, dass beim Einsatz eine bloße Wiederholung des bekannten Stoffes vermieden wird. Die Aufgaben sollte zumindest ermöglichen, dass die Wiederholung in einem neuen Handlungskontext stattfindet, neue Assoziationen weckt oder in einem Transfer des Wissens auf neue Problemsituationen besteht. Dabei darf der spielerische Charakter allerdings nicht untergehen, da sonst die Motivation rapide absinkt.

6.3 Methodeninterdependenz

Quiz und Rätsel lassen sich in fast alle größeren handlungsorientierten Methoden als eine Teilphase integrieren. Dabei können insbesondere Rätsel auch durchaus am Anfang eines Themas stehen, wohingegen das Quiz eher am Ende oder zwischendurch eine Rolle spielen mag.

7. Praxiserfahrungen

Quiz und Rätsel werden mehr in der Grundschule als in der Sekundarstufe eingesetzt, was aber im Grunde nur an der Einstellung der Lehrenden liegt. Auch in der Sekundarstufe sollten diese kleinen Methoden nicht nur zur Auflockerung, sondern vor allem in Phasen sonst eher langweiligen Übens, aber auch bei Einstiegen und zur Lernkontrolle immer wieder in

abwechslungsreichen Formen eingesetzt werden. Sie haben in der Regel einen hohen Motivationsgrad, sie fördern den Lerner, der meistens ohne Fremdhilfe eine Lösung zu finden hat.

Praxiserfahrungen zeigen, dass auch Quiz und Rätsel sehr umfassend zu deuten sind. Zum Rätsel kann uns alles werden, was wir nicht auf Anhieb verstehen. Dies muss auch nicht immer vom Lehrer ein vorgefertigtes Rätsel sein. Die positiven Praxiserfahrungen mit Quiz und Rätsel sind heute noch eher auf Wiederholung angelegt, weil sich so einigermaßen motivierend Lernstoff kontrollieren lässt. Doch wir würden gerne auch die andere Seite aktivieren, in denen Quiz und vor allem Rätsel den Lernstoff komplexer sehen lassen, mehrere Lösungswege aufzeigen, zu höherer Produktivität des Lernens herausfordern. Dies kann vor allem über den Einstieg oder in Zwischenphasen durchaus auch beim Bearbeiten des Lernstoffes geschehen, wenn die Lerner etwas für andere als Rätsel darstellen oder ein Rätsel aus der Praxis heraus entsteht.

Ein Beispiel hierfür haben wir für den Geografieunterricht gefunden, das dieses weitere Verständnis auch fördern will:

<http://www.geographiedidaktik.uni-bremen.de/bildkarteien.htm>