



In Netzen lernen

Lernbilder (analoge Symbole) stehen für **Zahlen** (digitale Zeichen), hier die Gruppen A-H.
(Diese Lernbilder bilden die Netzknoten, an die 4 neue Informationen angeknüpft werden)

Die Lernwörter unter jedem Symbol sind Synonyme für das jeweilige Land und seine Mannschaft. Diese Synonyme werden mittels einer kleinen Lerngeschichte mit dem jeweiligen Lernbild assoziiert und somit schnell und sicher abgespeichert. (Wie genau der Aufbau der Assoziationen funktioniert, finden Sie auch in der Broschüre „**Spielerisch leicht lernen**“ als Zusatz zu den Gedächtnisweltartikeln oder im Buch „**Schlüssel zum erfolgreichen lernen**“.)

Turm



Süßer Affe = SÜDAFRIKA
Sombbrero = MEXIKO
Uhr = URUGUAY
Baguette = FRANKREICH

Schwan



Agent = ARGENTINIEN
Niger = NIGERIA
Süße Kora = SÜD KOREA
verg(k)riechen = GRIECHENLAND

Dreirad



Engel = ENGLAND
Amerikaner = AMERIKA
Algen = ALGERIEN
„Slow-Wein“ = SLOWENIEN

Auto



Beckenbauer / Löw = DEUTSCHLAND
Känguru = AUSTRALIEN
Serpentinen = SERBIEN
Garn = GHANA

Hand



Nieder auf's Land = NIEDERLANDE
dehne mein Mark = DÄNEMARK
japsen = JAPAN
Kammer zum Ruhen = KAMERUN

Würfel



Ins Tal = ITALIEN
Paragleiter = PARAGUAY
Neuen See = NEUSEELAND
„Slow on sky“ = SLOWAKEI

Zwerg



Elfenbein = ELFENBEINKÜSTE
Portal = PORTUGAL
Brasil(zigarre) = BRASILIEN
Noble Kora = NORD KOREA

Brezel



Honda = HONDURAS
Chilli-Schote = CHILE
Span = SPANIEN
Schweizerkäse = SCHWEIZ

Blitzlernen!

In wenigen Minuten weiß man die 32 Mannschaften und ihre Gruppe zu Beginn der Fußball-WM vom 11. Juni bis 11. Juli 2010

Lerngeschichte:

Die 32 teilnehmenden Mannschaften der Fußball-WM in Südafrika

Turmgruppe

1=Turm:

Lerngeschichte

Vor dem Turm sitzt ein **süßer Affe**,
der setzt sich einen **Sombbrero** auf,
er sieht auf seine **Uhr**
nimmt ein **Baguette** und beißt ab.

(Gruppe A):

(Südafrika)
(Mexiko)
(Uruguay)
(Frankreich)

Schwanengruppe

2= Schwan:

Lerngeschichte

Auf den **Schwan** setzt sich ein Agent,
und treibt auf dem **Niger** (Fluss)
zu seiner **süßen Kora**,
um sich bei ihr zu **verkriechen**.

(Gruppe B):

Argentinien
Nigeria
Süd Korea
Griechenland



Spielerisch leicht lernen

- schneller
 - leichter
 - erfolgreicher
 - nachhaltiger
- LERNEN



In Netzen lernen

Dreiradgruppe
3=Dreirad:

Lerngeschichte

Ein **Engel** setzt sich auf das Dreirad,
hält einen **Amerikaner** auf der Hand
auf dem liegen **Algen**,
damit es schmeckt, gießt er „**slow wein**“
(langsam Wein) drüber!

(Gruppe C):

England
Amerika (USA)
Algerien
Slowenien

Autogruppe
4=Auto:

Lerngeschichte

Beckenbauer und Löw steigen in ein Auto ein,
auf dem Rücksitz hockt ein **Känguru**
sie fahren in die Berge, **Serpentinen**
da das Känguru nicht ruhig sitzt, binden sie es mit einem **Garn** an.

(Gruppe D):

Deutschland
Australien
Serbien
Ghana

Gymnastikgruppe
5=Hand:

Lerngeschichte

Ich beuge mich mit meiner Hand **nieder auf das Land**,
dehne dabei mein (Rücken)**mark**,
komme außer Atem und fange an zu **japsen**
und gehe deshalb in die **Kammer zum Ruhen!**

(Gruppe E):

Niederlande
Dänemark
Japan
Kamerun

Würfelgruppe
6=Würfel:

Lerngeschichte

Ein riesiger Würfel rollt **ins Tal**
darauf klettert ein Mann und startet mit seinem **Paragleiter**
er fliegt über einen **neuen See**,
und anschließend „**slow on sky**“
(langsam am Himmel) weiter!

(Gruppe F):

Italien
Paraguay
Neuseeland
Slowakei

Zwergengruppe
7=Zwerg:

Lerngeschichte

Ein Zwerg sitzt auf dem Stoßzahn (**Elfenbein**) eines Elefanten
und reitet durch ein großes **Portal**
zündet sich eine **Brasilzigarre** an, der Angeber!
und besucht seine **noble Kora!**

(Gruppe G):

Elfenbeinküste
Portugal
Brasilien
Nord Korea

Brotzeitgruppe
8=Brezel:

Lerngeschichte

Ich hänge eine große Brezel an den Lenker einer **Honda** (Motorrad)
lege eine scharfe **Chili-Schote** oben drauf,
drücke einen dicken **Span** (Holzspan) in die Brezel
und an den hänge ich ein großes Stück **Schweizerkäse!**

(Gruppe H):

Honduras
Chile
Spanien
Schweiz



Spielerisch leicht lernen

- schneller
 - leichter
 - erfolgreicher
 - nachhaltiger
- LERNEN**