

Inhalt

Anstelle eines Vorworts	5
1 Embodied Cognition – Lernen ist nicht nur Kopfsache	7
1.1 Was bedeutet <i>Embodied Cognition</i> für das Sprachenlernen?	8
1.2 Aufforderungen aktivieren das Gehirn auf besondere Weise	9
1.3 Konkrete und abstrakte Begriffe	10
1.4 <i>Embodied Learning</i>	11
1.5 Bewegungen als Lernzugang	13
1.6 Warum wirken Bewegungen so?	14
1.7 Hat das Gehirn eine Abneigung gegen Wiederholungen?	15
1.8 Bewegung als Ausgleich	16
Praxisimpuls 1: Die magische Sieben	17
Praxisimpuls 2: Wer bin ich? Wort und Geste	22
Praxisimpuls 3: Was machst du da? Bewegte Überforderung	24
Praxisimpuls 4: Ja genau, und dann? Eine bewegte Tandemzählung	27
<i>Neurodidaktischer Kommentar 1: Ergänzung und Abrundung</i>	29
2 Wie kommt Wissen ins Gehirn?	33
2.1 Enkodierung	33
2.2 Konsolidierung	34
2.3 <i>Replay</i> -Mechanismen im Kopf	37
2.4 Unterschiedliche Gedächtnisinhalte – die Gedächtnissysteme	39
2.5 Mach dir ein Bild, erzähl dir eine Geschichte!	40

Praxisimpuls 5: Standbilder	42
Praxisimpuls 6: Texte chunken	45
Praxisimpuls 7: Merk-würdige Bilder bauen	49
<i>Neurodidaktischer Kommentar 2: Ergänzung und Abrundung</i>	<i>51</i>
3 Teenager als Zielgruppe	57
3.1 Kognitive Potenziale von Jugendlichen	57
3.2 Kreativitätsentwicklung	60
3.3 Motorische Entwicklung in der Pubertät	61
3.4 Gruppen bilden	64
3.5 Jugendliche und Theater(-methoden)	65
Praxisimpuls 8: Dreierklatschen	66
Praxisimpuls 9: Sein Ziel in der Gruppe finden: Ein Spiel mit vielen Stühlen ..	68
Praxisimpuls 10: Der lebende Briefwechsel: Ein Spiel mit zwei Stühlen	70
Praxisimpuls 11: Der heiße Stuhl: Ein Spiel mit einem Stuhl	71
Praxisimpuls 12: Die Heldenreise	73
<i>Neurodidaktischer Kommentar 3: Ergänzung und Abrundung</i>	<i>75</i>
Anstelle eines Nachworts	78
Literatur	79