

**Zeitschrift:** Schweizer Schule  
**Herausgeber:** Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz  
**Band:** 72 (1985)  
**Heft:** 10: Video- und Computerspiele

**Artikel:** Vorsicht : Vokabeln greifen an!  
**Autor:** Moser, Heinz  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-534130>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 15.03.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

---

# Vorsicht – Vokabeln greifen an!

Heinz Moser

---

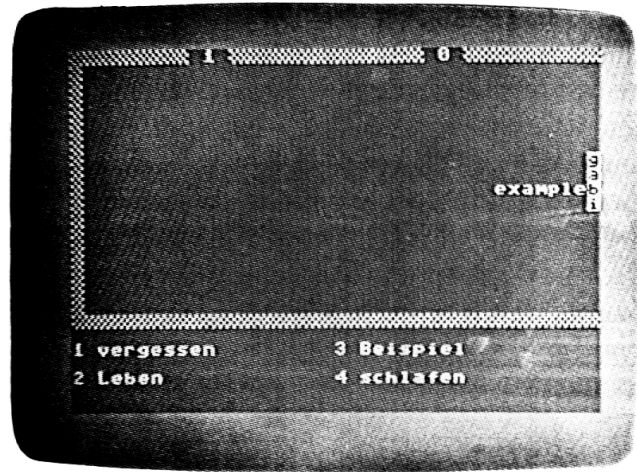
Spielen und Lernen auf dem Computer zu verbinden, das wird mit sog. «Lernsoftware» zu realisieren versucht. Der Computer ist dabei nicht nur der unbestechliche Lehrer, welcher geduldig immer wieder die Aufgaben wiederholt – bis sie sitzen. Durch seine grafischen Fähigkeiten erlaubt er es, die Konstruktionsprinzipien der Video- und Computerspiele auf das Lernen zu übertragen. Solche Programme gibt es gegenwärtig u. a. zum Üben in der Mathematik, im Deutschunterricht (Grammatik, Rechtschreibung) und in den Fremdsprachen. Renommiertere Verlage wie Westermann, Klett, Ravensburger und Langenscheidt engagieren sich in diesem neuen Markt. Die Machart solcher Programme zeigt z. B. «Vorsicht – Vokabeln greifen an!» vom Langenscheidt-Verlag:

Dies ist die Grundidee des Spieles: Ein Wort «wandert» von links auf den Namen des

## Computerspiele und die Air Force

«Ich habe kürzlich etwas Interessantes über Videospiele gehört. Viele junge Leute haben eine unglaubliche Geschicklichkeit in der Koordinierung von Hand, Auge und Hirn bei diesen Spielen entwickelt. Die Air Force glaubt, dass diese Kinder aussergewöhnlich gute Piloten sein werden, wenn sie einmal unsere Jets fliegen.»

Ronald Reagan, US-Präsident



Spielers zu, der am rechten Rand des Bildschirms steht. Der Name wird «vernichtet», wenn nicht rechtzeitig dem Wort die richtige Übersetzung zugeordnet wird. Dazu muss der Spieler die Nummer der richtigen Übersetzung drücken. Sie ist eines von vier Wörtern, die am unteren Rand des Bildschirms erscheinen.

## Was Lehrer meinen

Bei Lehrern sind solche Programme umstritten. Als Anreiz für die weitere Diskussion nur zwei Stimmen:

A.K., Sekundarlehrer: «Das bringt doch überhaupt nichts Neues. Einfach eine etwas versüßte Abfragerei. Üben kann ich auch selbst als Spiel gestalten. Und weshalb muss bei solchen Video-Spielen immer alles «vernichtet» werden? Persönlich glaube ich, dass sich bei den Schülern solche Spiele schnell totlaufen werden.»

P.T., Primarlehrer: «Ich möchte das gerne einmal ausprobieren. Meine Schüler wären sicher begeistert. Ich stelle mir das so vor, dass im Klassenzimmer ein Computer steht, an welchem Schüler arbeiten, die z. B. mit einer gemeinsamen Aufgabe vorzeitig fertig sind. Oder ich lasse gezielt Schüler üben, die besondere Schwierigkeiten haben. Das ist eine gute Möglichkeit zur Individualisierung des Unterrichts. Dass solche Programme aber einmal den Lehrer ganz ersetzen können, das glaube ich nicht.»