

Die Kennwort-Methode am Beispiel einer Autopanne

Ähnlich wie bei der Locitechnik werden bei der Kennwortmethode die zu lernenden Begriffe an bereits vorhandenes, gut eingeübtes Wissen assoziiert. Bekannte konkrete Begriffe (Kennworte) werden fest mit einer Reihenfolge, z.B. den Buchstaben des Alphabets verknüpft und dann zusammen mit den zu lernenden Informationen in bildlicher Vorstellung repräsentiert.

Die Kennworttechnik ermöglicht, wie die Locitechnik, den unmittelbaren Zugriff zu einem beliebigen Element der Serie.

Beispiel:

Bei einer Autopanne ist es nützlich, die wichtigsten Verursachermöglichkeiten zu kennen. Checklisten helfen in solchen Fällen, die Fehlerquelle aufzusuchen. Zum Lernen einer solchen Checkliste „Autopanne“ verwenden wir das folgende *alphabetische Kennwortsystem*:

A – Affe	N – Nashorn
B – Bär	O – Ochse
C – Chamäleon	P – Panther
D – Dachs	Q – Qualle
E – Elefant	R – Rabe
F – Fuchs	S – Sau
G – Gans	T – Tintenfisch
H – Hase	U – Uhu
I – Igel	V – Vase
J – Jaguar	W – Wolf
K – Kuh	X – Xylophon
L – Lamm	Y – Yak
M – Maus	Z – Zebra

Bei einer Autopanne sind folgende Maßnahmen durchzuführen:

- A. Warnblinkanlage einschalten
- B. Warndreieck aufstellen
- C. Kontrolle: kein Treibstoff?
- D. Kontrolle: elektrisches Kabel lose?
- E. Kontrolle: Kühlwassertemperatur zu hoch?
- F. Kontrolle: Öldruck (Öldrucklampe an)?
- G. Kontrolle: Reifen platt?

Der *Maßnahmenkatalog* kann durch bildhafte Vorstellungen gelernt werden. Vorschlag:

- A. Affe, der im Takt der eingeschalteten Warnblinkanlage auf und nieder hüft
- B. Bär, der mit Warndreieck spielt
- C. Ein Chamäleon, das aus dem Reservekanister lugt
- D. Ein Dachs mit einem losen Kabel im Maul
- E. Elefant, der mit dem Rüssel Kühlwasser nachfüllt
- F. Fuchs mit rotleuchtenden Öldrucklampen als Augen
- G. Gans, die versucht, mit ihrem Schnabel einen Reifen plattzubeißen

Es sind auch andere Begriffe für das alphabetische Kennwortsystem möglich.

A = Apfel	J = Jux	S = Seil
B = Bär	K = Känguru	T = Telefon
C = Computer	L = Lampe	U = Uhr
D = Dinosaurier	M = Monster	V = Vogel
E = Elefant	N = Nase	W = Wasser
F = Fisch	O = Orgel	X = Xylophon
G = Gurke	P = Papagei	Y = Yps
H = Hund	Q = Qualm	Z = Zange
I = Igel	R = Roboter	

Die Kennworttechnik eignet sich vor allem für solche Stoffgebiete, die eine bestimmte Rangordnung oder Gliederung beinhalten, d.h. dass Informationen in einer bestimmten Reihenfolge wiedergegeben werden müssen, wie z.B. Gedichte oder Formeln, Kontroll-Listen bei der Prüfungsvorbereitung oder Stichwortliste bei einem Vortrag.

Aufgabe: Lernen Sie die folgenden 10 Begriffe (in der angegebenen Reihenfolge) auswendig.
Telefon - Kugelschreiber - Lehrer - Affe - Rose - Zahn - Burg - Feld - Wagen – Flasche

Übersicht: Codewörter für Zahlen von 1-100

Liste der Codewörter für die Zahlen von 1 – 100 (nach Bayer 1974)

0 = Hose	26 = Nische	51 = Latte	76 = Koch
1 = Tee	27 = Onko	52 = Leine	77 = Geige
2 = Noah	28 = Napf	53 = Lamm	78 = Kaff
3 = Oma	29 = Nabe	54 = Lore	79 = Kappe
4 = Reh	30 = Maus	55 = Lilie	80 = Fass
5 = Löwe	31 = Matte	56 = Leiche	81 = Pfote
6 = Schuh	32 = Mine	57 = Liege	82 = Pfanne
7 = Kuh	33 = Mumm	58 = Lava	83 = Vim
8 = Pfau	34 = Meer	59 = Lippe	84 = Feier
9 = Bau	35 = Maul	60 = Schuss	85 = Feile
10 = Dose	36 = Masche	61 = Schutt	86 = Fisch
11 = Tod	37 = Mücke	62 = Schiene	87 = Feige
12 = Ton	38 = Muff	63 = Schaum	88 = Pfeife
13 = Dom	39 = Mopp	64 = Schere	89 = Vopo
14 = Teer	40 = Rose	65 = Schal	90 = Bus
15 = Diele	41 = Rute	66 = Scheich	91 = Boot
16 = Tisch	42 = Rinne	67 = Scheck	92 = Bahn
17 = Teig	43 = Ramme	68 = Schiff	93 = Baum
18 = Topf	44 = Rohr	69 = Scheibe	94 = Bär
19 = Taube	45 = Rolle	70 = Käse	95 = Ball
20 = Nase	46 = Rache	71 = Kette	96 = Busch
21 = Niete	47 = Rock	72 = Kanne	97 = Backe
22 = Nonne	48 = Riff	73 = Kamm	98 = Puff
23 = Nanne	49 = Rippe	74 = Karre	99 = Popo
24 = Nero	50 = Lasso	75 = Kohle	100 = Dosis
25 = Nil			

Geburtstage lernen z.B. 28. März 1971 = in den den **Napf** legt die **Oma** eine **Taubenkette**

Person

Geburtstag

Codierung
