

Liebe Kolleg*innen,

Lernspiele ermöglichen es, die dem Spiel eigene Motivation dafür zu nutzen, fachliche Lerninhalte mit zu vermitteln.

Damit ein Spiel den gewünschten Lern- bzw. Übungseffekt erreicht, muss es den Schüler*innen so viel Freude bereiten, dass sie es als echtes, vollwertiges Spiel erleben.

Der vorliegende Band bietet eine Auswahl an Spielideen für den Biologieunterricht in allen Schulformen.

An folgenden Symbolen erkennen Sie, für welche Sozialform sich die jeweilige Spielidee besonders eignet:



= Einzelarbeit



= Arbeit zu zweit



= Gruppenarbeit / ganze Klasse

Für eine leichte Auswahl und schnelle Vorbereitung der Spiele dienen folgende Symbole:



Ungefäher Zeitbedarf der Methode, der je nach Klassensituation, Thematik etc. stark variieren kann



Benötigte Materialien



Vorbereitung



Zielsetzung der Methode

Im Anschluss an die kurze Auflistung nötiger Vorbereitungen, Grundideen und Ziele folgt eine Beschreibung des Spiels.

Beispiele zeigen konkrete Anwendungsmöglichkeiten im Biologieunterricht.

Viel Erfolg beim Umsetzen der Spielideen in Ihrem Unterricht und begeisterte Schüler*innen wünscht Ihnen

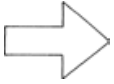
Silke Schöps



farbiges Tonpapier: rot, grün, gelb



im Postkartenformat farbige Karten (jeweils rot, grün und gelb) als Klassensatz zuschneiden



Wiederholung und Aktivierung von Wissen „quer durch die Biologie“ oder zu speziellen biologischen Themen

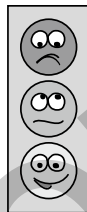
Spielverlauf:

Die Lehrkraft teilt jeweils eine rote, grüne und gelbe Postkarte aus. Nun werden biologischen Aussagen formuliert, die wahr oder falsch sind. Bei der Entscheidung, dass die Aussage wahr ist, wird das grüne „Ampelkärtchen“ gezeigt. Ist die Aussage falsch, wird das rote „Ampelkärtchen“ nach oben gehalten. Lässt sich weder „wahr“ noch „falsch“ zuordnen, so wird das gelbe „Ampelkärtchen“ gehoben.

Beispiele:

Warum heißen die so?

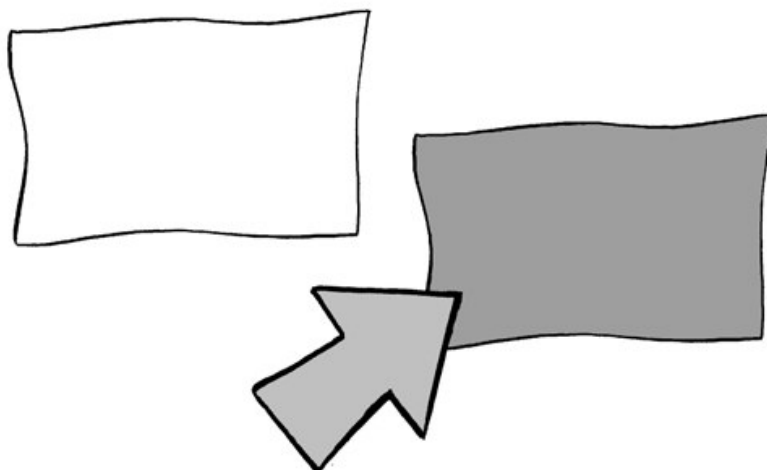
- Das Hängebauchschwein heißt so, weil sein Bauch oft bis auf den Boden hängt. (wahr)
- Der Zitronenfalter heißt so, weil er gern Zitronen frisst. (falsch)
- Der Schwertfisch heißt so, weil sein Oberkiefer zu einem langen Schwert gewachsen ist. (wahr)
- Die Glockenblume heißt so, weil sie im Wind klingelt. (falsch)



Die Aussage ist falsch.

Ich weiß nicht, ob die Aussage wahr oder falsch ist.

Die Aussage ist wahr.

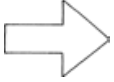




leeres kariertes Blatt A4 im Querformat (oder eine Kopie mit vorbereiteter Tabelle)



keine



Wiederholung und Aktivierung von Wissen, Üben und Sichern von Wissensinhalten, Zuordnen von Wissen

Spielverlauf:

Gespielt wird entsprechend dem gut bekannten Spiel „Stadt – Land – Fluss“. Dazu werden Kleingruppen mit jeweils 4 bis 6 Personen gebildet. Zu Beginn sagt jemand aus der Gruppe leise für sich (in Gedanken) das Alphabet auf. Irgendwann unterbricht der*die links davon Sitzende*r mit „Stopp“. Der bis dahin aufgezählte Buchstabe bildet den Anfangsbuchstaben für jeden Begriff, der in der Tabelle den Kategorien zuzuordnen ist.

Beispiel:

Pflanze/ Baum	Obst/ Gemüse	Vogel	Säugetier	Insekt/ Käfer	Punkte
Aster	Apfel	Amsel	Affe	Ameise	
Flieder	Feldsalat	Fink	Fuchs	Floh	

Punktevergabe:

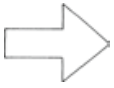
Möglichst auf jede richtige Lösung 5 Punkte geben. Keine Lösung bedeutet 0 Punkte. Bei unterschiedlichen Nennungen können auch 10 Punkte vergeben werden. Hat nur ein*e Schüler*in der Gruppe eine Lösung eingetragen, wird dies mit 20 Punkten bewertet.



Sanduhr, Tischglocke (oder Handhupe – Kinderspielzeug), Tabukarten



Blanco-Karten aus Tonkarton im halben Postkartenformat bereitstellen, die Schüler*innen bzw. Gruppen schreiben vor Beginn des Spiels ihre eigenen Tabukarten



Wiederholung, Sicherung und Aktivierung von Wissen

Spielverlauf:

Die Klasse oder Lerngruppe sollte zu Beginn in etwa gleich große Gruppen aufgeteilt werden.

Die erste Gruppe stellt eine*n „Erklärer*in“, die zweite verteilt die Funktionen „Zeitwächter*in“ und „Hupmeister*in“.

„Erklärer*innen“ haben die Aufgabe, der eigenen Gruppe innerhalb einer bestimmten Zeit so viele Begriffe wie möglich zu erklären, ohne dabei ein „Tabuwort“ zu benutzen. Wird ein „Tabuwort“ benutzt, muss der nächste Begriff erklärt werden.

„Zeitwächter*innen“ haben die Aufgabe, die Uhr zu starten, zu verfolgen und bei abgelaufener Zeit stopp zu sagen.

„Hupmeister*innen“ überwachen das Erklären. Immer dann, wenn ein „Tabuwort“ verwendet wurde, hupen sie – ebenso, wenn die Zeit abgelaufen ist.

Nach abgelaufener Zeit wechseln die Gruppen.

Gewonnen hat die Gruppe, welche die meisten Begriffe erraten konnte.

Beispiele:

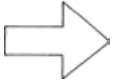




Wäscheklammern oder Büroklammern, Klammerkarte



Klammerkarte mit Vorder- und Rückseite (beidseitiger Druck) herstellen



Wiederholung und Sicherung von Wissensinhalten, selbständiges Lernen, Reflektieren von Fehlern

Spielverlauf:

Im rechten Bereich der Karte wird an die jeweils passende Lösung eine Klammer gesetzt. Nach Zuordnung der Klammern zu allen entsprechenden Lösungen, wird die Karte umgedreht. Die grauen Felder auf der Rückseite ermöglichen die Selbstkontrolle. Wenn die grauen Felder mit den Klammern übereinstimmen, ist alles richtig. Bei falschen Lösungen wird die Klammer abgenommen und die Aufgabe noch einmal bearbeitet.

Variante 1: Aufgaben quer durch die Biologie oder speziell zu einem Thema, mit Vorgabe von drei Lösungen, nur eine davon ist richtig.

Variante 2: Abbildungen zu biologischen Vorgängen mit Aussagen zum Bild

Beispiele: Unsere Sinne, Verschiedene Vorgänge oder Systeme (Verdauungssystem, Photosynthese ...), das Wissen zu einem einzelnen Thema (Haustiere, der Wolf, Korbblütler, Getreide ...), biologische Gesetze (Vererbung)

Klammerkarte (Vorderseite)

Rückseite

Der Tastsinn vermittelt uns	Helligkeit	
	Wärme	
	Farben	
Der Geruchssinn vermittelt uns	Geschmack	
	Geräusche	
	Düfte	

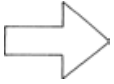
↑
Knickkante



Arbeitsblatt oder Tafelbild



Themenbereich festlegen, gesuchte Begriffe notieren und als Lösung nutzen, Anfangs- und Endbuchstaben als Paar vorgeben



Motivieren, Aktivierung von Wissen, Üben und Sichern, Fördern von Transferleistungen

Spielverlauf:

Gesucht werden für jede Zeile Begriffe, die mit dem Buchstaben der linken Spalte beginnen und mit dem Buchstaben der rechten Spalte enden. Es wird ein Themenbereich vorgegeben, um ein erfolgreiches Lösen zu ermöglichen.

Beispiele:

Themenbereiche: Waldtiere, Vögel, Amphibien, Insekten, Bäume, Heilpflanzen und Kräuter, Organe, Teile des menschlichen Skeletts

Beispiel: Frühjahrsblüher:

S Schneeglöckchen N

N Narzisse E

K Krokus S

