

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

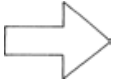
Silke Schöps



keine



keine



Motivieren zum Argumentieren, Förderung der Meinungsbildung, Verknüpfung von Wissensinhalten, Diskutieren und erörtern

Spielverlauf:

Die Lehrkraft gibt ein Thema vor. In einer recherchierenden Hausaufgabe bereiten sich die Schüler*innen auf dieses Thema vor.

Die Klasse wird (eventuell freiwillig) in Befürwortende bzw. Gegner einer These aufgeteilt.

Gespielt werden kann wie folgt: Ein*e Schüler*in beginnt und äußert ihre/seine Meinung zum genannten Thema. Wie bei einer Meldekette darf jemand nach Äußerung eigener Argumente festlegen, wer als nächste*r dran ist. Wie bei einem richtigen Streit darf aber auch ohne Aufforderung ein Gegenargument genannt werden. Es sollte dann aber im Vorfeld vereinbart werden, dass alle ausreden dürfen.

Hinweis: Je humorvoller und provokativer die Themen sind, desto mehr Spaß bereitet es, sich darüber zu streiten.

Beispiele:

Ernährungswissenschaft:

- Manipulieren Süßigkeiten unser Gehirn?
- Steigert Essen unsere Intelligenz?
- Ist Honig ein gesunder Süßmacher?
- Macht uns Fastfood aggressiv? Wenn ja, wodurch passiert das?

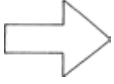




Tonpapier gelb oder golden, Tonpapier weiß, Fotoecken (zweiseitig selbstklebend)



aus dem farbigen Tonpapier fünfzackige Sterne im A4- oder A3-Format ausschneiden, weißes Tonpapier in Postkartengröße zuschneiden



Recherchieren von Wissensinhalten zu biologischen Rekorden, Argumentieren

Spielverlauf:

In der „Wall of fame“ einen Platz zu finden, bedeutet in irgendeiner Weise, besonders bzw. berühmt zu sein. So einen Platz muss man sich verdienen, über die Nominierung muss abgestimmt werden.

In einer vorbereitenden Hausaufgabe erarbeiten die Schüler*innen selbständig, wer oder was ihrer Meinung nach in der „Wall of fame“ aufgenommen werden soll.

In einer Diskussionsrunde stellen sie ihre „Besonderheiten“ vor, die Klasse kann darüber abstimmen, ob eine Aufnahme in die „Wall of Fame“ erfolgt oder nicht. Da jeder gern seine Sache aufgenommen haben möchte, muss er sich auch besondere Argumente überlegen, die eine Ablehnen unmöglich machen.

Beispiele:

besondere Tiere, besondere Pflanzen, Rekorde,
z.B. Blauer Seedrache:

- heißt Drache, ist aber eine Schnecke
- frisst giftige Quallen und wird dadurch selbst giftig, sogar giftiger als sein Beutetier
- sie kann Luftblasen schlucken und diese in ihrem Magen in einem Sack verstauen (das schafft mehr Auftrieb)

Känguru:

- Graues Riesenkänguru: kann mehr als 13 Meter weit springen
- durch hoch elastische Muskelbänder schnelles Fortbewegen, bei geringem Energieaufwand





Begriffskarten (A4- oder A5-Format)



Begriffskarten in A4- oder A5-Format für 4 Gruppen ausdrucken (eventuell für jede Gruppe eine andere Farbe)



Aktivierung von Wissen, Argumentieren, Meinungsbildung und Förderung von Kommunikation

Spielverlauf:

Die Klasse wird in vier Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält einen Kartensatz und hat die Aufgabe, die Karten so in eine Reihenfolge zu bringen, dass ein Prozess (z.B. der Suchtprozess) deutlich wird. Sind alle Gruppen fertig, werden die gelegten Prozesse miteinander verglichen und eventuelle Unterschiede in der Reihenfolge diskutiert.

Beispiele:

Suchtprozess, Nahrungskreislauf (fressen und gefressen werden), Prozess der Photosynthese, Fortpflanzungsprozesse (zuerst das Huhn oder das Ei?)

