

## **LS 08** Ein Wissensspiel zum Thema „Gesundheit“ erstellen und spielen

		Zeitrhythmuswert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	PL	10'	L gibt einen Überblick über den Ablauf der Stunde und hängt die behandelten Themenbereiche (M1) an die Tafel.	M1	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Fragen formulieren</li> <li>– gelerntes Wissen abrufen</li> <li>– mit anderen zusammenarbeiten</li> <li>– gemeinsam Entscheidungen treffen</li> <li>– reflektieren</li> <li>– das eigene Verhalten überdenken</li> </ul>
2	EA	10'	S notieren zu einem der Themenbereiche ihr Wissen.	M1	
3	GA	25'	S tragen ihr Wissen zusammen, finden zu ihrem Themenbereich sechs Fragen und notieren diese mit der Lösung auf der Spielkarte.	M1	
4	PL	25'	S spielen das Spiel.	M2	
5	PL	10'	Reflexion über das Spiel und die erstellten Fragen.		
6	PL	10'	Blitzlicht: Ich achte nun (mehr) auf meine Gesundheit, weil...		

### Erläuterungen zur Lernspirale

**Ziel der Doppelstunde** ist, dass die Schüler ihr gelerntes Wissen in der Erstellung eines Spiels zum Ausdruck bringen und ihr Wissen durch das Spiel festigen.

#### Zum Ablauf im Einzelnen:

Im **1. Arbeitsschritt** gibt der Lehrer einen Überblick über den Ablauf der bevorstehenden Stunde und hängt die sechs Symbolkarten für je einen behandelten Themenbereich an die Tafel.

Im **2. Arbeitsschritt** erhalten die Schüler je einen der Themenbereiche (M1) in der Größe DIN A5 und notieren all ihr Wissen auf der Rückseite.

Im **3. Arbeitsschritt** kommen alle Schüler mit dem gleichen Themenbereich zusammen und teilen ihr Wissen. Einige Schüler erklären eventuell noch einmal einzelne Punkte. Im Anschluss finden die Schüler sechs Fragen und notieren diese mit Antwort jeweils auf einer der Spielkarten. Frage und Antwort wird auf die Rückseite der Symbolkarte geschrieben.

Im **4. Arbeitsschritt** wird der Spielplan (M2) in die Mitte gelegt und die Gruppen spielen nun gegeneinander. Es wird abwechselnd gewürfelt. Kommt eine Gruppe auf ein Symbolfeld, liest der Lehrer

eine Frage zu dem Themenbereich vor und die Gruppe muss diese beantworten. Ist die Antwort richtig, erhält die Gruppe die Spielkarte. Sollte sie noch einmal auf das gleiche Symbol kommen, muss die Gruppe nicht noch eine Frage beantworten, sondern darf noch einmal würfeln. Sieger ist die Gruppe, die als erstes zu allen sechs Kategorien eine Frage richtig beantwortet hat.

Im **5. Arbeitsschritt** reflektieren die Schüler gemeinsam das Spiel:

- Sind die Fragen gut gewählt?
- Kann man gelerntes Wissen einsetzen?

Zusätzliche Regeln können erstellt werden, z. B.:

- Was passiert, wenn die Frage falsch beantwortet wurde?
- Sollte es neben den Fragenfeldern auch Aktionsfelder geben? Wie könnten diese aussehen?

Im **6. Arbeitsschritt** wird die Einheit mit einem kurzen Blitzlicht geschlossen.

Schüler, die sich äußern möchten, vervollständigen den Satz: „Ich achte nun (mehr) auf meine Gesundheit, weil...“, „Ich achte nun (mehr) auf meine Gesundheit und tue folgendes...“, „Ich habe über Gesundheit gelernt, dass...“.

### ✓ Merkposten

Für den 1. und 2. Arbeitsschritt die Symbolkarten für die Tafel (M1) entsprechend hochkopieren.

Für den 3. Arbeitsschritt werden die Karten (M1) ein weiteres Mal als Spielkarten benötigt. Diese dafür sechs-mal kopieren, auseinanderschneiden und jeder Expertengruppe die sechs Karten ihres Spezialbereichs aushändigen.

Für das Spiel im 4. Arbeitsschritt wird ein Würfel benötigt.

Den Spielplan (M2) auf A3-Format hochkopieren.

#### Tipp

Die Spielkarten am besten auf etwas festeres Papier kopieren und von den Schülern in einer bestimmten Farbe anmalen/umranden lassen. Dann kann man sie besser unterscheiden.

#### Notizen:

# Spielplan

