

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

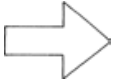
Silke Schöps



keine



Fragen und Aufgaben quer durch die Biologie oder inhaltlich auf eine Unterrichtsreihe bezogen

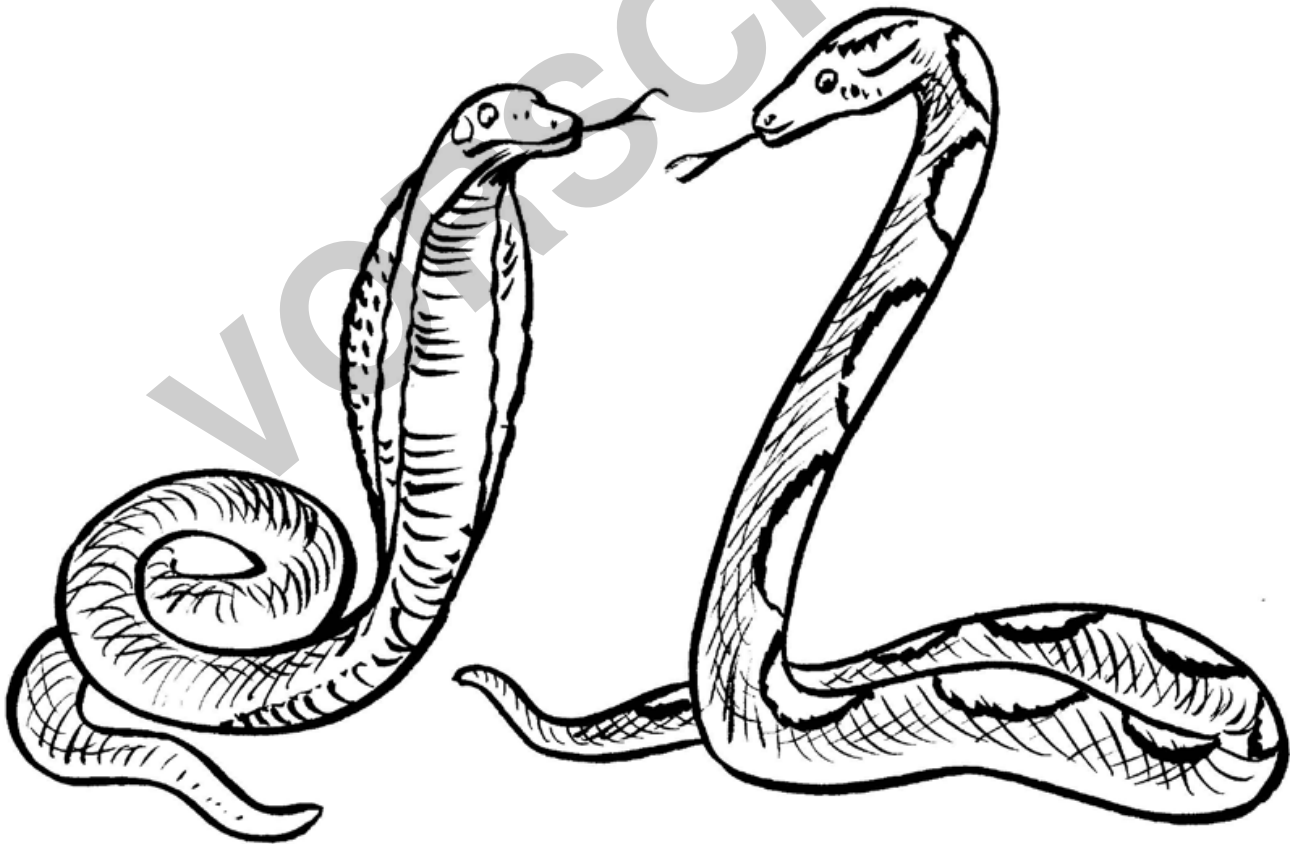


Aktivierung von Wissensinhalten, Sichern und wiederholen von Wissensinhalten, Motivierung zum Lernen

Spielverlauf:

Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe stellt sich als „Schlange“ jeweils rechts und links von der Lehrkraft auf, sodass sich die ersten beiden Schüler*innen als „Schlangenkopf“ gegenüberstehen. Gespielt wird nun wie folgt: Die Lehrkraft stellt eine Frage an die beiden „Schlangenköpfe“. So schnell wie möglich antworten diese darauf. Wer zuerst richtig geantwortet hat, darf sich auf seinen Platz zurücksetzen. Wer falsch oder zu langsam geantwortet hat, stellt sich bei seiner Schlange wieder hinten an. Gewonnen hat diejenige Gruppe, deren Schlange als erstes „gehäutet“ ist – bei der also alle wieder auf ihrem Platz sitzen.

Hinweis: Zum Antworten sollte eine Zeit festgelegt werden. Gelingt es beiden Schüler*innen nicht, in der vorgegebenen Zeit zu antworten, müssen sich beide wieder hinten anstellen.

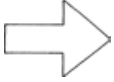




Dominokarten, Briefumschläge



thematische Dominokarten für zwei bis vier Gruppen anfertigen



Motivieren, Aktivierung von Wissen, Einführung in ein Themengebiet, Förderung von Kommunikation

Spielverlauf:

Die Klasse wird in Kleingruppen eingeteilt. Alle erhalten eine Karte und machen sich mit dem jeweiligen Inhalt vertraut. Wer das Startkärtchen hat, liest es zunächst vor und stellt sich hin. Wer nun meint, diejenige Karte zu haben, die sich daran anschließt, liest den eigenen Kärtchen-Beitrag vor und stellt sich daneben. So geht es weiter, bis alle aus der Klasse aufgereiht und die Beiträge in der richtigen Reihenfolge angeordnet sind.

Hinweis: Das Spiel kann auch – auf Tempo bezogen – als Wettbewerb gespielt werden.

Beispiele:

Wachstum und Fortpflanzung bei Pflanzen, Funktion des Verdauungssystems, Blutkreislauf beim Menschen, Baum im Wandel der Jahreszeiten

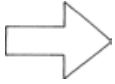
VORSCHAU



Karten, Schnur, Wäscheklammern oder große Büroklammern



Karten mit biologischen Begriffen oder Abbildungen und der entsprechenden Erklärung oder Definition vorbereiten, ausdrucken, laminieren und ausschneiden



Wiederholung und Sicherung von Grundlagenwissen

Spielverlauf:

Die Karten werden gut gemischt. Zunächst wird jeweils verdeckt eine Karte abgelegt. Auf Kommando drehen alle gleichzeitig ihre Karte um. Nun gilt es, sich paarweise (so schnell wie möglich und ohne viel zu reden) zusammenzufinden. Hat sich ein Paar gefunden, klammert es seine Karten an die Schnur.

Hinweis: Bei der Gestaltung der Karten sollten, wo immer möglich, geeignete Abbildungen verwendet werden.

Beispiele:

Bäume: Frucht – Blatt





Mitbringliste



Mitbringliste in Klassenstärke kopieren



Motivieren, Aktivieren von Wissen, Vertiefen der Artenkenntnis, Förderung der Beobachtungsgabe

Spielverlauf:

Als vorbereitende Aufgabe erhalten alle aus der Klasse eine Mitbring-Liste, entsprechend dieser Liste sollen sie fünf bis acht Gegenstände in der Natur suchen und mitbringen. Im Unterricht legt jeder die gesammelten Dinge vor sich hin.

Zu zweit wird nun in Anlehnung an das Spiel „Ich sehe was, was du nicht siehst“ gespielt: Ein Gegenstand wird beschrieben, den das Partnerkind jeweils erraten soll. Gewonnen hat, wer die meisten Gegenstände richtig erraten hat.

Hinweis: Vor Spielbeginn sollten Verhaltensregeln abgeklärt werden. Es dürfen keine Pflanzen herausgerissen werden. Unter Naturschutz stehende Pflanzen und Insekten dürfen nicht gesammelt werden.

Mitbringliste:

etwas Braunes

etwas Grünes

etwas Langes

etwas Dünnes

etwas Gelbes

etwas Bunt