

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



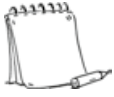
Zielsetzung der Methode

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



Begriffskarten, Tafel oder Overheadprojektor und Folienstifte



Begriffskarten vorbereiten



Motivierung, Einführung in ein Themengebiet,
Aktivierung von Wissen

Spielverlauf:

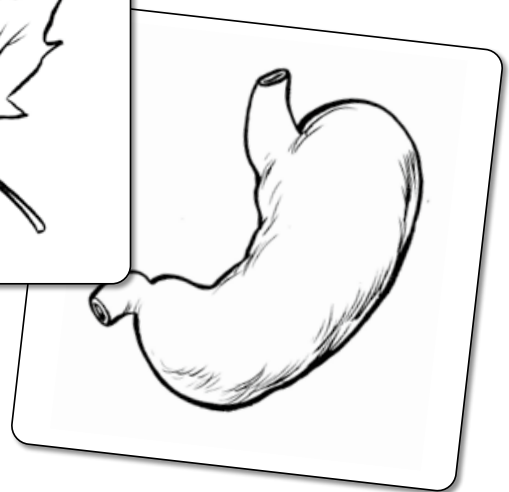
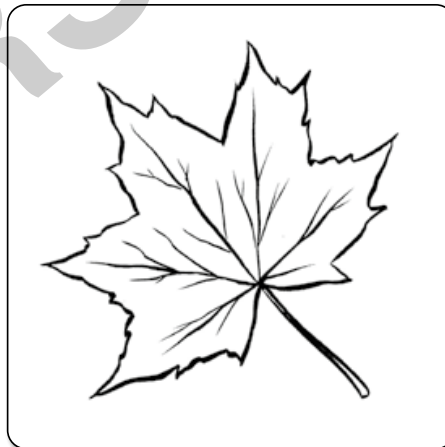
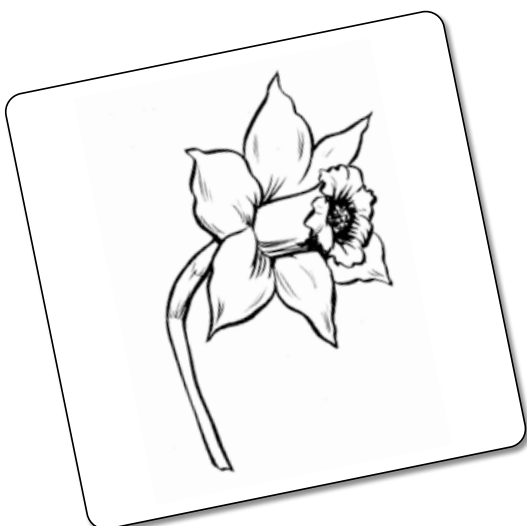
Zunächst wird eine Begriffskarte gezogen. Der Begriff soll für die anderen Mitspielenden zeichnerisch dargestellt werden. Diese versuchen, schnellstmöglich den Begriff zu erraten. Wer den Begriff gefunden hat, darf als Nächste / r malen bzw. zeichnen.

Für das Zeichnen sollten folgende Regel vereinbart werden: Es darf kein Begriff geschrieben werden, bei zusammengesetzten Begriffen auch keine Teile davon.

Als Anreiz könnte vereinbart werden, dass ein Begriff auch erklärt werden darf, sofern jemand nicht zeichnen möchte.

Beispiele:

Tiere, Blumen, Zelle, Blätter, Organe, Nahrungsmittel (Obst, Gemüse)

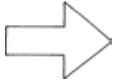




Arbeitsblatt „Steckbrief“



Arbeitsblatt, in Klassenstärke kopieren



Aktivierung von Wissen, Motivierung, Neugier wecken für neue Inhalte, Recherchieren und Zuordnen von Wissensinhalten

Spielverlauf:

Gesucht sind zunächst thematische Begriffe. Zu Beginn liest die Lehrkraft z.B. die Namen einiger Schmetterlinge vor. Einige Fakten werden hinzugefügt, sodass die Schüler*innen selbst auf die Insektenordnung (→ Schmetterlinge) kommen können.

Im Anschluss werden in Zweierteams die Steckbriefe zu ausgewählten Schmetterlingen erstellt.

Beispiel:**Einführungstext:**

Schornsteinfeger, großer Fuchs, goldene Acht, Hufeisenklee-Gelbling, Admiral, Monarch, Ochsenauge, Feuerfalter – alle sind irgendwie dasselbe.

Was?

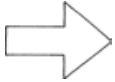
Es gibt knapp 160 000 beschriebene Arten. Nach den Käfern die artenreichste Insektenordnung ...



Plakat „Wildwiese“, „Blüten“ (jeweils als A4-Vorlage)



Plakat „Wildwiese“ im A3-Format ausdrucken (oder zwei A4-Kopien zusammensetzen), Blütenvorlage ausdrucken bzw. kopieren



Motivierung, Aktivierung und Reproduktion von Wissen, Wiederholung von Lerninhalten, Recherchieren von Wissensinhalten

Spielverlauf:

Die Klasse wird entsprechend der Themenanzahl in Kleingruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Blütenvorlage und soll die Blütenblätter entsprechend ihres Themas füllen. Gesucht werden Begriffe, die alle zu einem bestimmten Inhalt passen. Jeweils ein Begriff wird dabei in ein Blütenblatt eingetragen. Die Anzahl der Blüten und Blütenblätter, die zu beschriften sind, ist dabei variabel. Welche Wiese blüht am schönsten (bzw. umfasst die meisten beschrifteten Blüten)?

Das Thema kann von der Lehrkraft oder von der Klasse vorgegeben werden. Die Blüten werden ausgeschnitten und auf dem Bild der Wildwiese aufgeklebt.

Hinweis: Das „Spiel“ eignet sich auch für andere Biotope, wie z.B. Wald, Wüste, Teich. Entsprechend sollten dann die Hintergrund-Grafik und die Beschriftungs-Vorlagen angepasst werden. Beim Wald würde sich zum Beschriften z.B. eine Laubblatt-Form (Kontur eines Eichen- oder Buchen-Blattes) eignen.

Beispiele:

Themenvorschläge:

Gräser, Wildblumen und Kräuter, Kriechtiere, Insekten

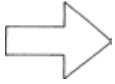




Plakate, Aufgabekarten



Klassenplakat vorbereiten



Sichern und Üben von Wissensinhalten, Aktivierung von Wissen, Recherchieren von Inhalten, Präsentieren von Arbeitsergebnissen

Spielverlauf:

Begonnen wird mit einem gemeinsamen Klassenplakat. Das Plakat enthält in der Mitte ein Bild zum eigentlichen Projektthema, z. B. Insekten. Wie bei einer Mindmap finden nun Vierer-Kleingruppen ein Unterthema, welches am Plakat eingetragen wird. In Gruppenarbeit soll nun ein Lernplakat erstellt werden. Zudem werden drei bis fünf Aufgabekarten zum Inhalt des Lernplakates gestaltet. Abschließend erfolgen Austausch und Reflexion zwischen den einzelnen Gruppen über einen „Gallery walk“.

Dazu werden die Lernplakate großzügig im Raum und eventuell auf dem angrenzenden Flur ausgehängt. Je zwei Schüler*innen einer Kleingruppe bleiben beim Plakat, um die vorbereiteten Aufgaben zu stellen und Nachfragen zu beantworten. Alle anderen „besuchen“ die Gallery in einem Rundgang. Nach einer vorher vereinbarten Zeit wird gewechselt.

Hinweise: In Vorbereitung der Gruppenarbeit sollten Regeln für die Gestaltung des Lernplakates vereinbart werden (Größe des Plakates, Größe von Abbildungen, Gliederung etc.). Auch für den „Gallery walk“ sollten vorab Verhaltensregeln angesprochen bzw. vereinbart werden.

Beispiele:

Säugetiere, Insekten, Haustiere, Tiere des Waldes, Pflanzenfamilien, unser Skelett, gesund Leben, Sinne und Wahrnehmung, Tiere und Pflanzen im Wechsel der Jahreszeiten

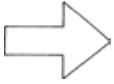




Materialien zum Geräusche-Erzeugen und „Geräusche-Karten“,
Blanco-Postkarten



„Geräusche-Karten“ vorbereiten, indem auf Postkarten Informationen zur Erzeugung
von Geräuschen geschrieben werden



Motivierung, Trainieren der Wahrnehmung mit allen Sinnen, Schärfen der
Beobachtungsgabe

Spielverlauf:

Sechs bis acht Schüler*innen einer Klasse sind „Geräusche-Erzeugende“.

Alle anderen erstellen eine „Geräusche-Landkarte“. Dafür erhalten sie zunächst eine Blanco-
Postkarte und markieren in der Mitte einen Punkt, der die eigene Position darstellen soll.
Danach schließen sie ihre Augen.

Die „Geräusche-Erzeugenden“ erhalten jeweils eine „Geräusche-Karte“. Sie suchen sich eine
Position im Raum – nachdem alle anderen ihre Augen geschlossen haben. Die Lehrkraft gibt ein
Kommando für das Erzeugen der Geräusche. Die Geräusche können einzeln (nacheinander)
erzeugt werden oder alle gleichzeitig.

Auf der „Geräusche-Landkarte“ werden wahrgenommene Geräusche zunächst mit einem
weiteren Punkt markiert. Mit wieder geöffneten Augen vervollständigen die Landkarten-
Zeichner ihre Karte mit vermuteten Arten und Richtungspfeilen.

Hinweis: Empfohlen werden mindestens zwei Spielrunden, um auch den „Geräusche-
Erzeugenden“ die Chance zum Gestalten einer „Geräusche-Landkarte“ zu geben.

Beispiele:

Geräusche: Zerknüllen von Packpapier, Anschlagen eines Stuhlbeines, in die Hände klatschen,
Stimmgabel auf Resonanzkasten anschlagen, Klingeln eines Weckers, mit einem Buch auf den
Tisch schlagen, Klingeln eines Handys