

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

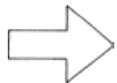
Silke Schöps



Arbeitsblatt als Kopie (in Klassenstärke)



Arbeitsblatt mit 10 Satzanfängen in Klassenstärke kopieren



Aktivierung und Wiederholung von Wissen, Sichern von Wissen, Recherchieren von Wissensinhalten

Spielverlauf:

Variante 1: Das Arbeitsblatt mit den zehn Satzanfängen und den fehlenden Ergänzungen (in ungeordneter Reihenfolge) wird an alle ausgeteilt. Aufgabe ist das Zuordnen bzw. Vervollständigen.

Variante 2: Wie Variante 1, nur erfolgen die Ergänzungen mithilfe eines Fachtextes.

Beispiele:

- Welche Funktion haben die jeweiligen Ameisen?
- Welche Funktion haben die einzelnen Organe des menschlichen Körpers?
- Welche Funktion haben die einzelnen Teile des Ohres?
- Welche Funktion haben die einzelnen Teile des Auges?

Kleine Krabber mit großartigen Berufen

Jäger, Gärtner, Nestbauer ...

Trage ein:

Welche „Ameise“ erledigt welche Aufgabe?

Jäger, Gärtner, Nestbauer, Königinnen, Hirten, Männchen, Pfleger, Straßenbauer, Transportarbeiter, Wächter



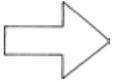
1. Den Bau vor Überfällen behüten: _____
2. Straßen anlegen und ausbauen: _____
3. Holzteile, Erde, Nadeln herbeischaffen: _____
4. Für den Nachwuchs sorgen: _____
5. _____ : _____



keine



keine



Aktivierung von Wissen, Festigen und Sichern von Wissensinhalten

Spielverlauf:

„Zehn gewinnt“ kann zu zweit oder als Spiel einer Vierer-Kleingruppe gespielt werden. Wie beim bekannten Spiel „Stadt – Land – Fluss“ beginnt jemand, für sich in Gedanken langsam das Alphabet aufzusagen, ein*e Mitspieler*in sagt irgendwann „Stopp“. Der Buchstabe, bei dem gestoppt wurde, ist der Anfangsbuchstabe des ersten Begriffs. Wer zehn Begriffe notiert hat, sagt ebenfalls „Stopp“. Alle anderen bestimmen die Anzahl ihrer gefundenen Begriffe. Diese ergibt die Punktzahl, die sich jeder notiert.

Hinweis: Vor Spielbeginn sollte geklärt werden, wie viele Runden gespielt werden.

Beispiele:**Tiere**Anfangsbuchstabe **B**

Bison, Natter, Ratte, Elefant, Tiger, Raupe, Esel, Libelle, Eidechse, Eichhörnchen, Nashorn

PflanzenAnfangsbuchstabe **F**

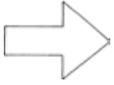
Flieder, Rose, Erika, Aster, Ringelblume, Efeu, Usambaraveilchen, Narzisse, Enzian, Nestwurz



Labyrinth (als Zuordnung) bzw. „Irrgarten“



Spielvorlage als Arbeitsblatt oder Flipchart vorbereiten und kopieren. (Ein Labyrinth ist einfach mit einer dreispaltigen Tabelle herzustellen: In die rechte Spalte Fakten eintragen, in die linke Spalte ungeordnet die entsprechenden Bilder oder Begriffe einfügen. Im Mittelteil Zeilen verbinden und Labyrinth-Spuren zeichnen.) Kopierte Arbeitsblätter in einzelne Segmente zerschneiden und in Umschlägen aufbewahren.



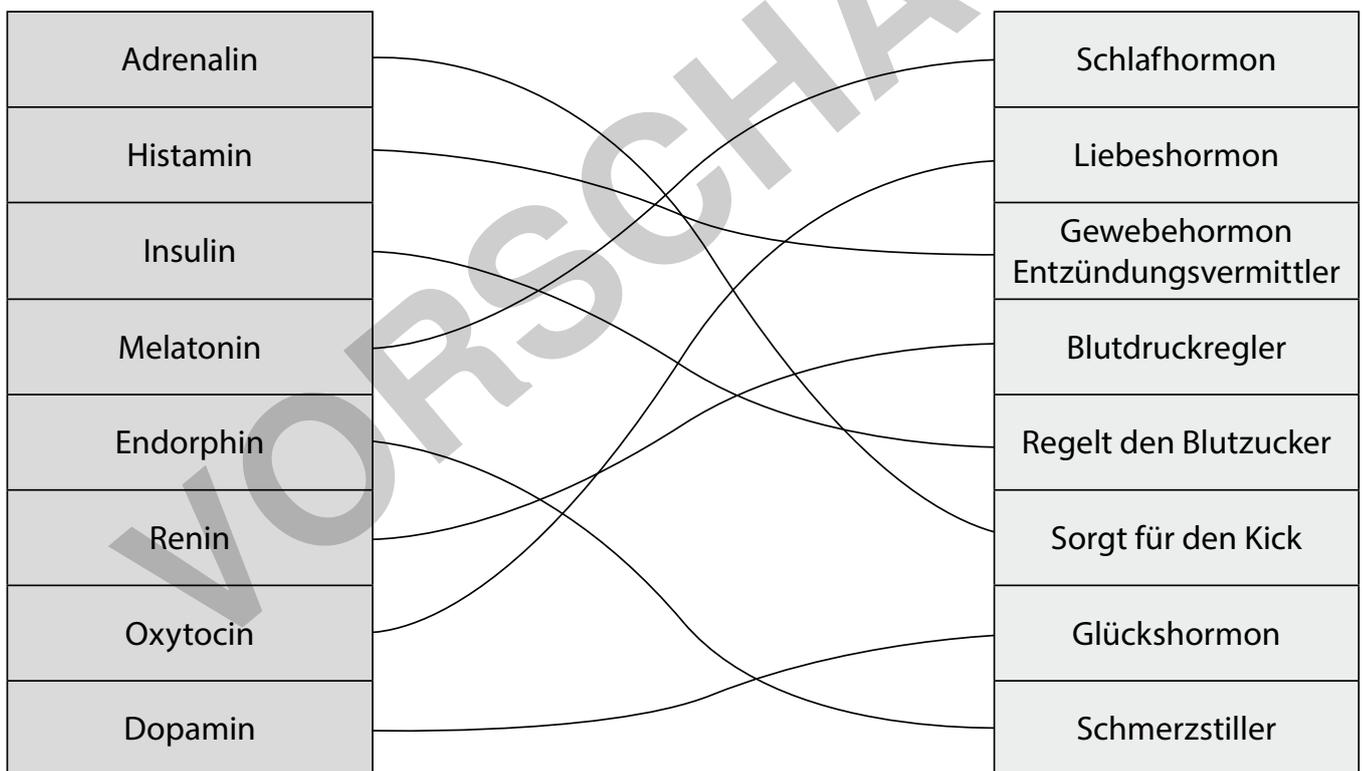
Motivierung, Aktivierung von Wissen, Üben und Festigen, Selbstkontrolle

Spielverlauf:

Die Fakten sollen den jeweiligen Bildern oder Begriffen zugeordnet werden. Mithilfe des Labyrinth-Weges lässt sich die Zuordnung eigenständig überprüfen.

Beispiele:

Hormone

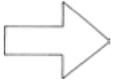




Wanted-Plakat A4



Wanted-Plakat A4 zu Tieren oder Pflanzen gestalten (z.B. über „<https://druckeselbst.de/>“) und ausdrucken



Motivierung, Aktivierung von Wissen, Interesse wecken, Reflektieren von Wissensinhalten

Spielverlauf:

Die Lehrkraft liest zunächst ein „Wanted“ (Steckbrief) vor, ohne das Bild der entsprechenden Pflanze oder des Tieres zu zeigen. Die Schüler*innen erhalten nach jeder einzelnen Information die Gelegenheit, die gesuchte Pflanze bzw. das Tier zu benennen.

Kann anhand dieser Informationen noch nicht erraten oder erkannt werden, was gesucht ist, wird der Steckbrief mit Bild ausgehängt.

Beispiele:

Säugetiere, Vögel, Tiere im Zoo, Haustiere, Insekten, Kräuter, Nutzpflanzen, Obstbäume und Sträucher

WANTED

Schwarzbär



Ordnung: Säugetier
Sohlgänger
100 bis 350 kg
von Natur aus sehr scheu
liebt Beeren, Insekten, Fische
Kosename: Meister Petz

WANTED

Narzissen
(Osterglocken)



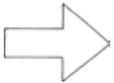
Blume
Frühjahrsblüher
Wurzel: Zwiebel
Blütenfarbe: gelb, weiß
Blütenform: Glockenförmig
Standort: Garten
(ursprünglich Südwesteuropa,
Nordwestafrika)



12 gleiche, undurchsichtige, verschließbare Becher (Kaffee to go, Joghurtbecher), Duftstoffe, Wattepadts oder geruchlose trockene Brillenputztücher, schwarzer Stift (permanent), blanco-Postkarten, Stift



Je zwei Becher mit dem gleichen Duftstoff befüllen und verschließen, nummerieren (nicht fortlaufend)



Motivierung, Aktivierung von Wissen, Erkennungsübung, Beobachten mit allen Sinnen

Spielverlauf:

Die Duftstoff-Becher werden auf einem gesonderten Tisch im Raum aufgereiht. Zusätzlich werden die blanco-Postkarten und ein Stift bereitgelegt.

Kleingruppen von drei bis vier Personen gehen jeweils zum Tisch und finden heraus, welche Becher den gleichen Duftstoff enthalten. Dazu wird der Becher geöffnet und der Duft wird sich zugefächelt. Ist sich die Gruppe einig, werden die Nummernpaare auf einer Postkarte notiert. Bevor die Gruppe den Tisch verlässt, muss sie die Becher für die nächste Gruppe wieder aufreihen (ungeordnet).

Hinweis: Der nicht zur Gruppe gehörende Teil der Klasse sollte zwischenzeitlich andere Aufgaben lösen.

Beispiele:

	Wattepad mit Nagellackentferner		Teebeutel mit Pfefferminztee
	Wattepad mit Shampoo (fruchtig)		Saure Milch
	Halbe Orange		Halbe Zwiebel

Hinweis: Achtung! Keine allergenen Duftstoffe verwenden.