

# 2 Lebensmittelkunde

## Lehrplanbezug:

<b>Grundschule, 3./4. Jahrgangsstufe:</b>
<u>Heimat- und Sachunterricht</u>
2.2.3 Ernährung
2.2.4 Obst und Gemüse
2.2.5 Nährstoffe
<u>Sport</u>
2. Gesundheit

<b>Hauptschule, 5.–10. Jahrgangsstufe:</b>
<u>Werken/Textiles Gestalten</u>
5.5 Vorhaben im Bereich Ernährung
<u>Hauswirtschaftlich-sozialer Bereich</u>
7.2.1 Empfehlungen im Hinblick auf eine gesunde Lebensweise
8.2.1 Ausgewogenes Ernährungsverhalten
9.2.1 Gesundheitsbewusstes Verhalten in bestimmten Lebenssituationen
10.2.1 Besondere Kostformen
10.2.2 Lebensmittelauswahl und Speisenzusammenstellung für bestimmte Ernährungssituationen

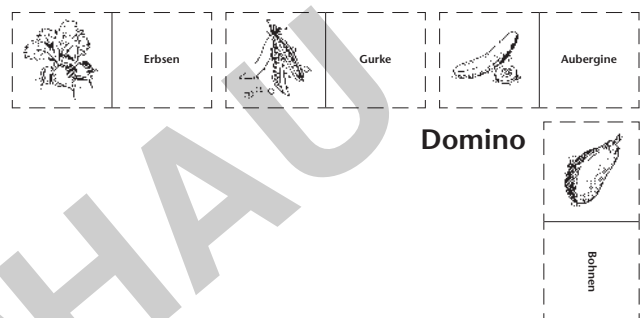
<b>Förderschule, 5.–9. Jahrgangsstufe:</b>
<b>Förderschwerpunkt geistige Entwicklung</b>
<u>Hauswirtschaft</u>
7. Gesunde Ernährung
7.1 Nährstoffe
7.2 Gesunde Lebensmittel – Ungesunde Lebensmittel
7.3 Vermeidung von Übergewicht
<u>Selbstversorgung</u>
2.4 Essen und Trinken als soziales Geschehen
<b>Förderschwerpunkt Lernen</b>
<u>Hauswirtschaft, 5./6. Jahrgangsstufe</u>
2. Den Wert der Lebensmittel kennenlernen
13. Über gesunde Ernährung Bescheid wissen
14. Verschiedene Grundnahrungsmittel kennenlernen und damit umgehen
<u>Biologie, 5./6. Jahrgangsstufe</u>
2.2 Sich gesund ernähren
<u>Berufs- und Lebensorientierung – Hauswirtschaftlich-soziale Praxis</u>
2.2 Sich gesund ernähren und gesund halten

## Materialien zum Kopieren:

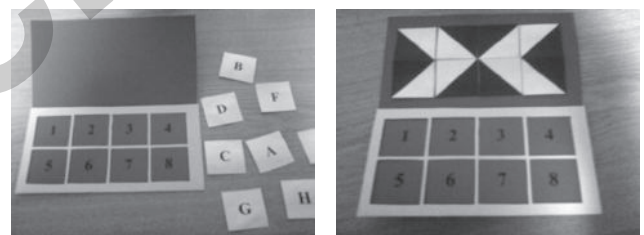
- Gemüse-, Obst- und Kräuterdomino
- Klappkartenspiel „Lebensmittelkunde“
- „Nudel-ABC“

## Methodische Einsatzmöglichkeiten:

- Gemüse-, Obst- und Kräuterdomino spielen
- Klappkartenspiel zu verschiedenen Lebensmittelgruppen spielen
- Bei der Zubereitung eines Pastagerichtes Nudel-ABC spielen



## Klappkartenspiel



Nudel-ABC

## Kompetenzen:

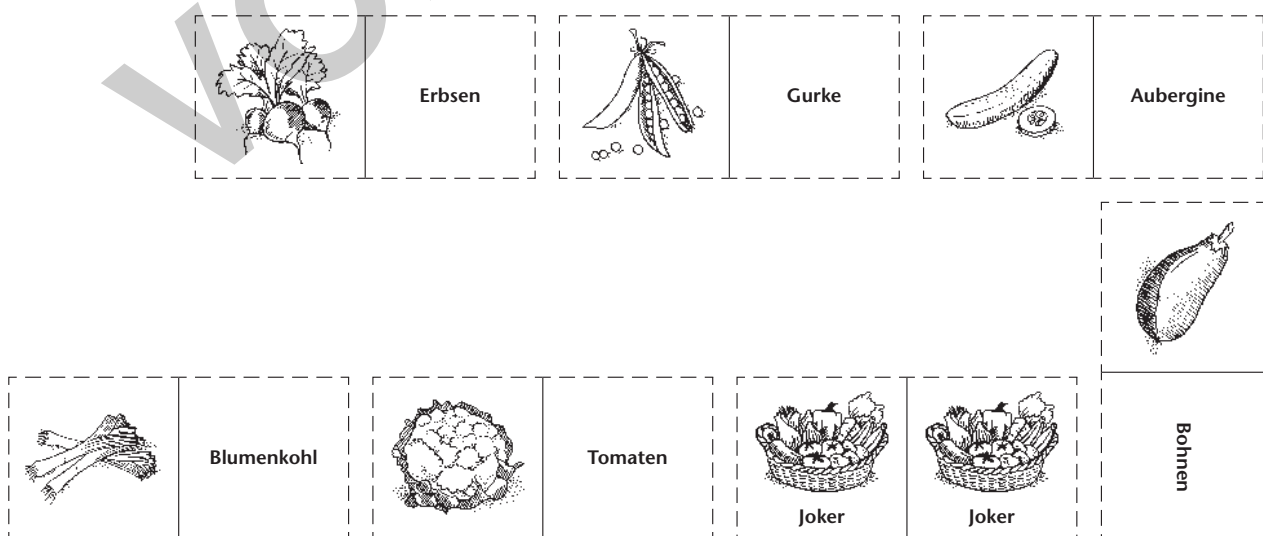
- Obst, Gemüse und Kräuter kennen, deren Namen zuordnen und sachgerecht vorbereiten
- Verschiedene Nudelformen kennen, deren Namen zuordnen und dem Gericht entsprechend auswählen
- Verschiedene Milchprodukte kennen und sinnvoll in die eigene Ernährung einplanen
- Kräuter und Gewürze kennen, deren Namen zuordnen und bei der Zubereitung von Gerichten entsprechend auswählen
- Die Bedeutung von Getränken für den Alltag kennen

**Herstellen der Medien:**

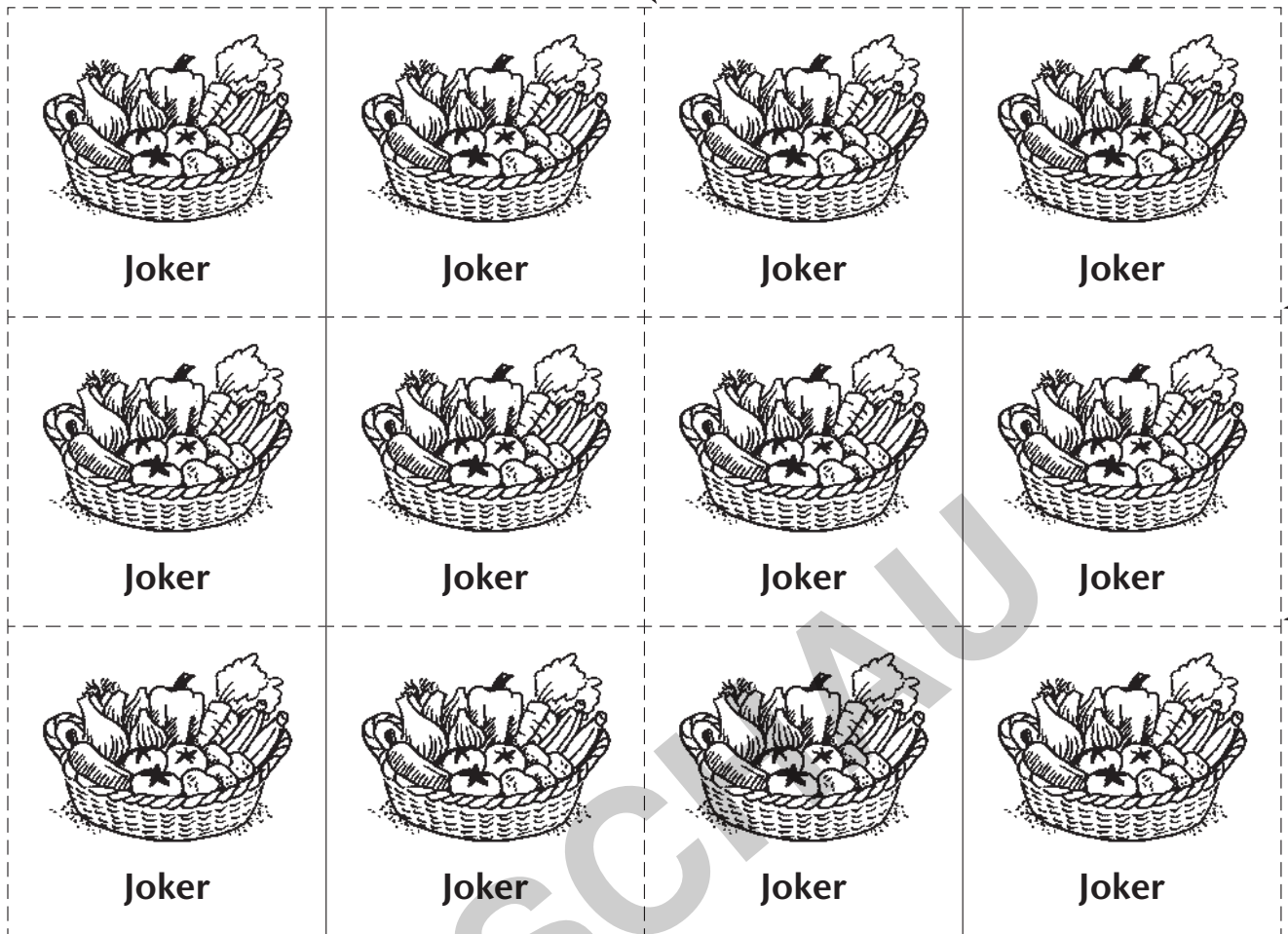
- Spielanleitung kopieren, evtl. laminieren.
- Domino 2-mal auf Tonpapier kopieren, ausmalen, an den markierten Linien ausschneiden und laminieren.  
Schneidelinie = - - - - -
- Jokerkarten dienen als Reserve.

**Domino****Spieler:** zwei bis sechs**Spielanleitung:**

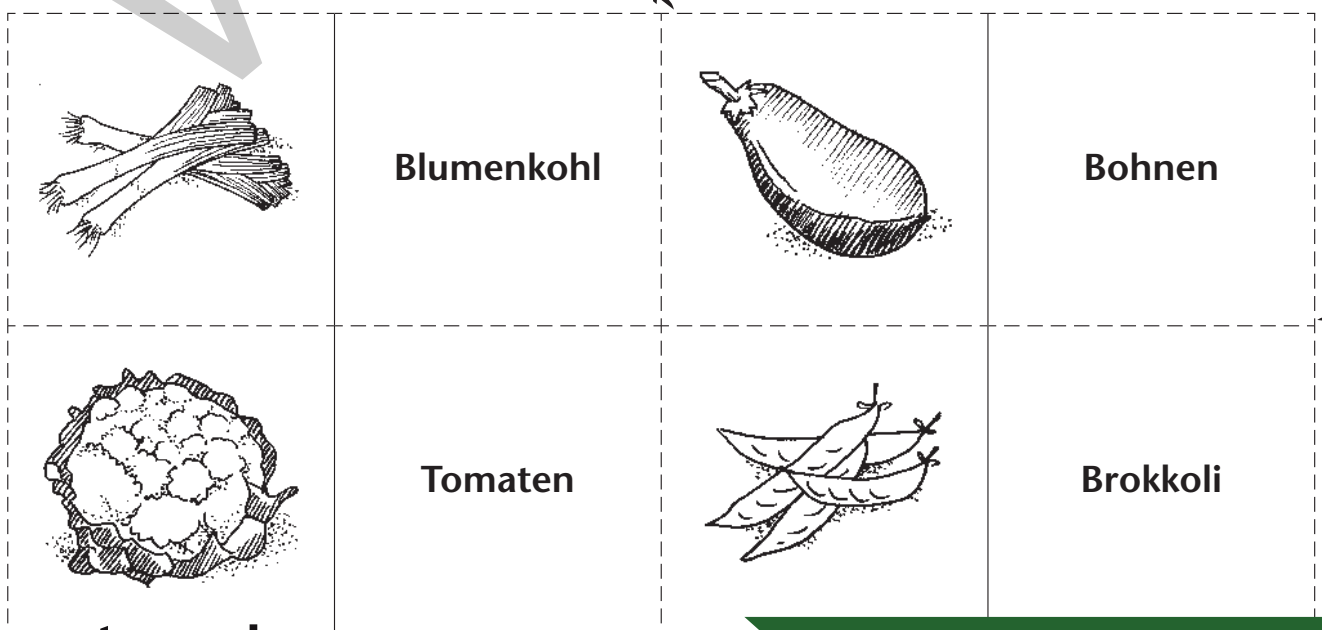
- Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl an Spielkarten. Hierfür müssen die Spielkarten ggf. um die Anzahl an Jokern ergänzt werden. Damit wird gewährleistet, dass jeder Spieler die gleiche Anzahl an Karten erhält, also die Gesamtzahl durch die Zahl der Spieler teilbar ist.
- Die Spielkarten werden gemischt und an die Mitspieler verteilt.
- Der erste Spieler legt nun eine seiner Karten in die Mitte des Spieltisches.
- Der zweite Spieler kann nun wählen, ob er rechts oder links eine Spielkarte anlegen möchte. Entscheidet er sich für rechts, bedeutet dies, dass er zum geschriebenen Begriff das dazugehörige Bild anlegen kann. Entscheidet er sich für links, muss er zum Bild den erforderlichen Namen anlegen können.
- Ist ihm beides nicht möglich, muss er aussetzen und der nächste Spieler ist am Zug.
- Gewonnen hat der Spieler, der als erster Spieler alle seine Spielkarten ablegen konnte.

**Legebeispiel:**


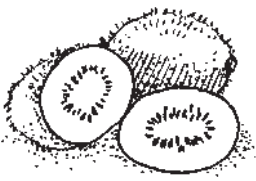
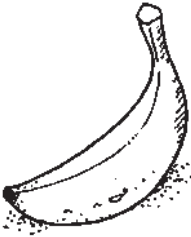
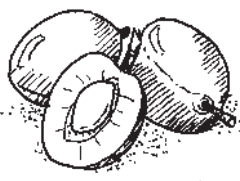
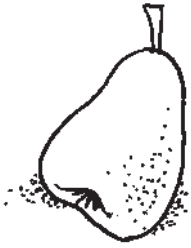



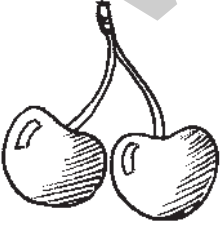


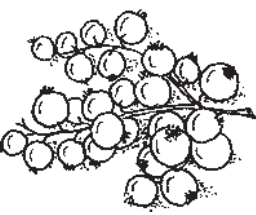
## Joker (Reservekarten)



## Gemüsedomino



# Obstdomino

	Banane		Pflaumen
	Birne		Orange
	Erdbeeren		Zitrone
	Kirschen		Mandarine
	Apfel		Johannisbeeren
	Kiwi		Brombeeren

# 2 Lebensmittelkunde

## Klappkartenspiel

### Methodische Hinweise:

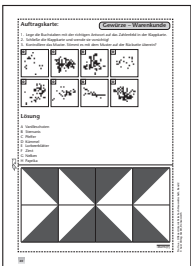
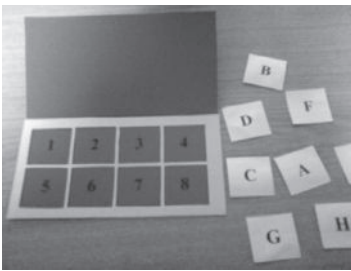
- Möglicher Einsatz im Unterricht: Sicherung, Differenzierung, Freiarbeit.
- Die Auftragskarten kopieren, an der gestrichelten Linie ausschneiden.
- Das Muster zur Selbstkontrolle an der Linie auf die Rückseite falten und zusammenkleben.
- Karten evtl. laminieren.

## Klappkarte: Zahlenfeld

Vorlage 1

### 1. Teile des Spiels:

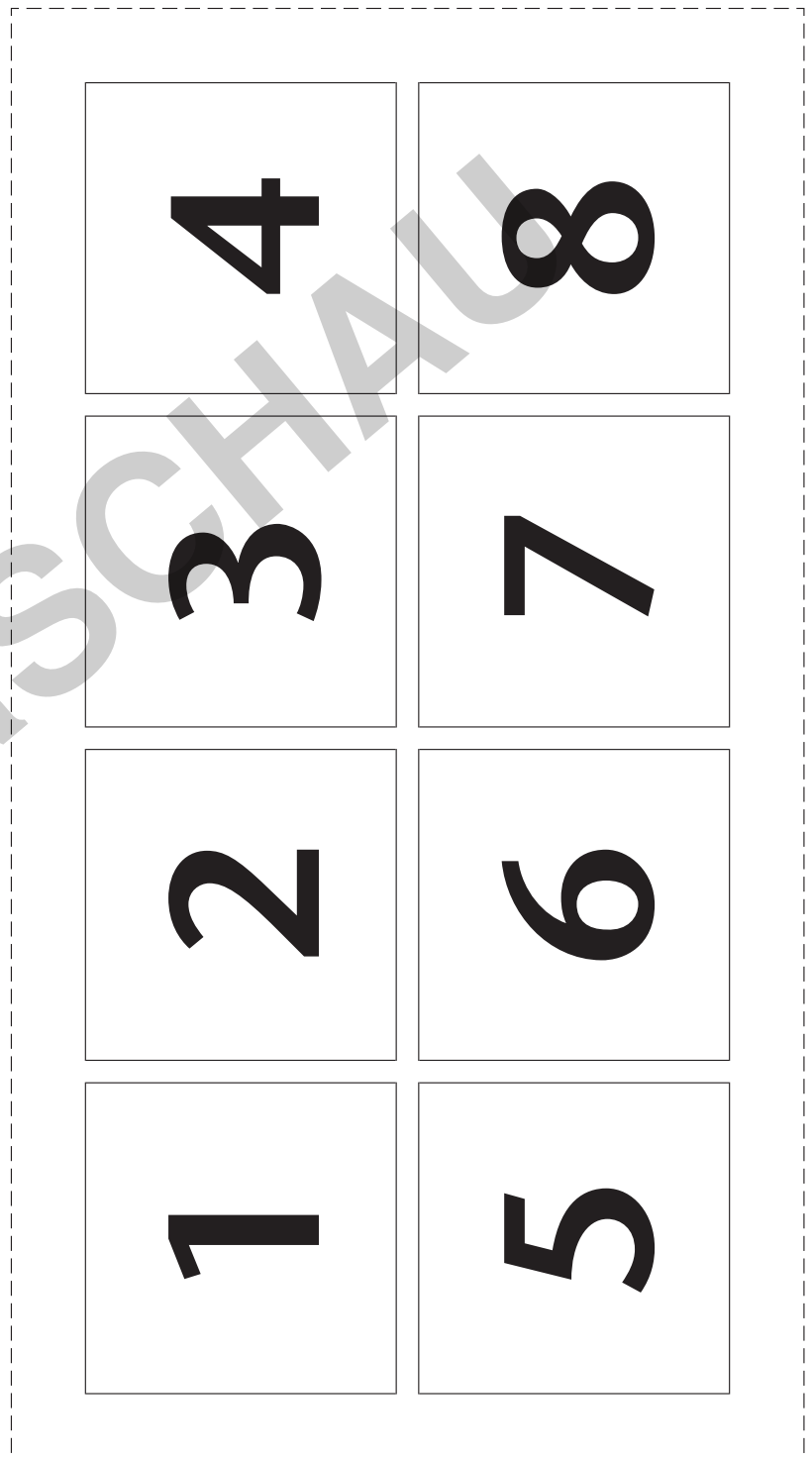
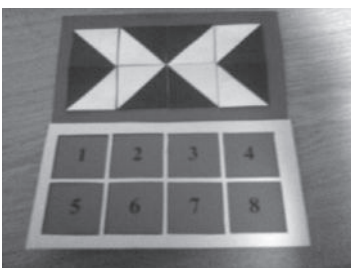
Klappkarte, Einlegeplättchen  
und Auftragskarten



### 2. Aufgaben lösen:



### 3. Selbstkontrolle:



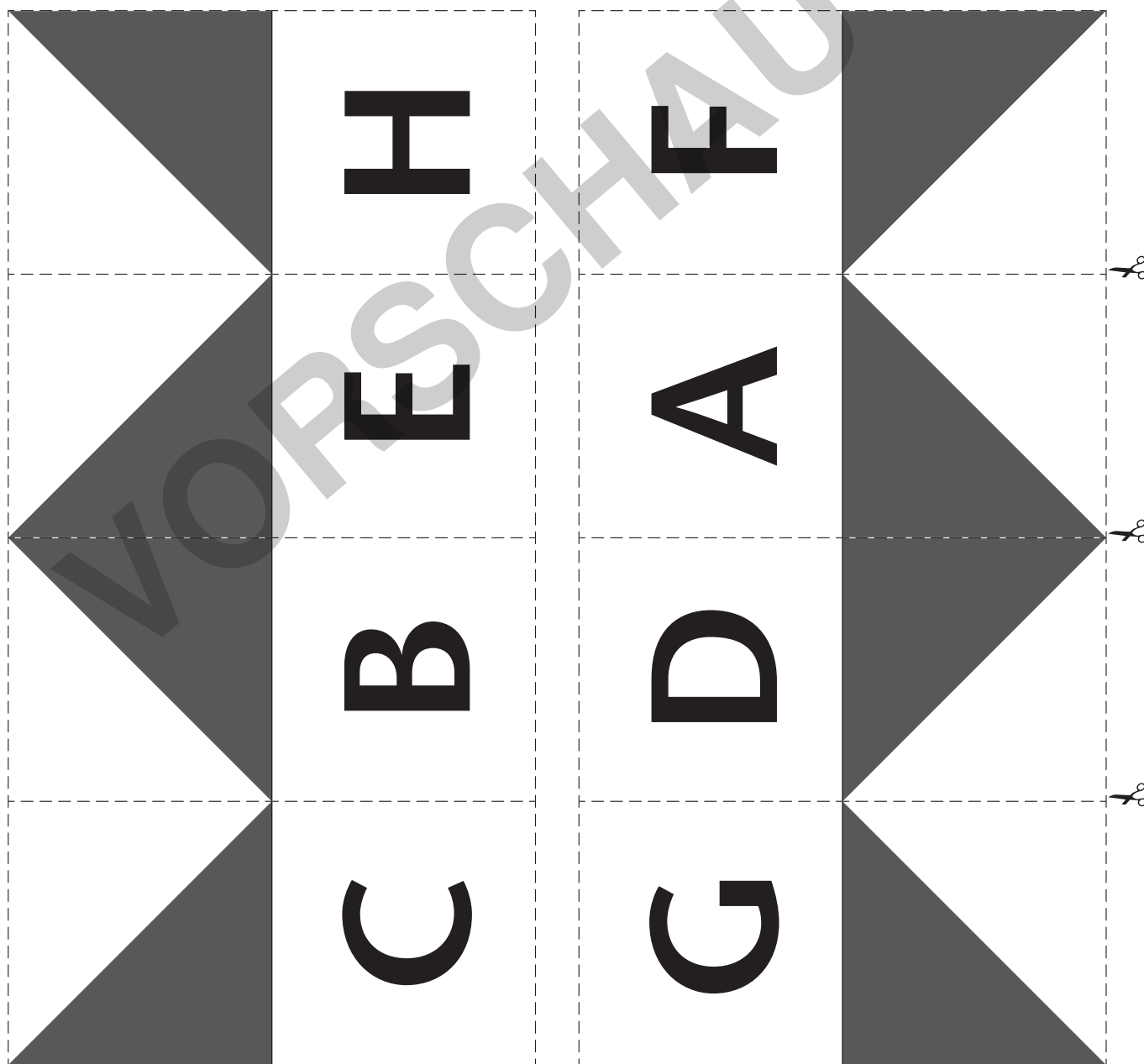
# Klappkarte: Einlegeplättchen

## Herstellung:

- Kopiervorlage 1 × kopieren.
- An den gestrichelten Linien ausschneiden.
- Beim Pfeil falten und zusammenkleben.
- Evtl. wegen größerer Haltbarkeit laminieren.
- Diese Plättchen sollten in einem Behälter oder Umschlag aufbewahrt werden, damit keines verlorengeht.

## Methodischer Hinweis:

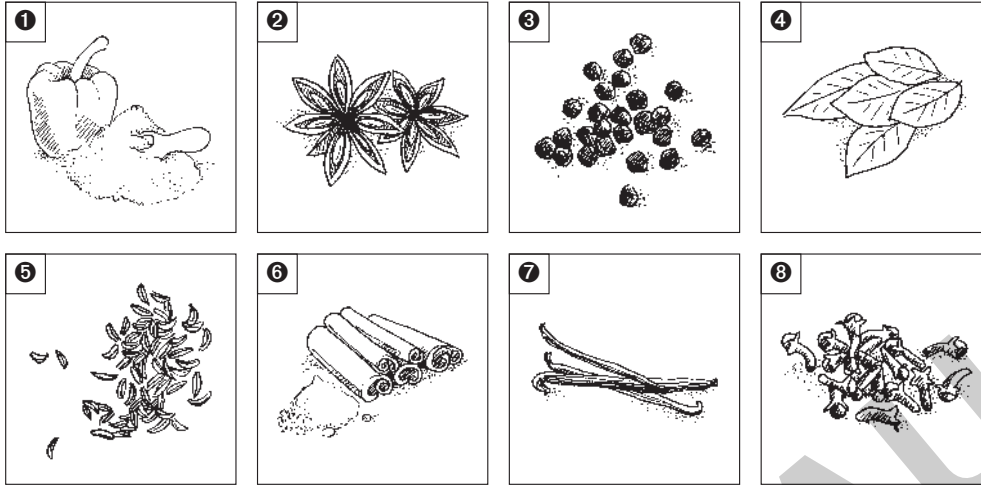
- Mithilfe dieser Einlegeplättchen können Schüler selbstständig kontrollieren, ob sie die Aufgaben richtig beantwortet haben.



## Auftragskarte:

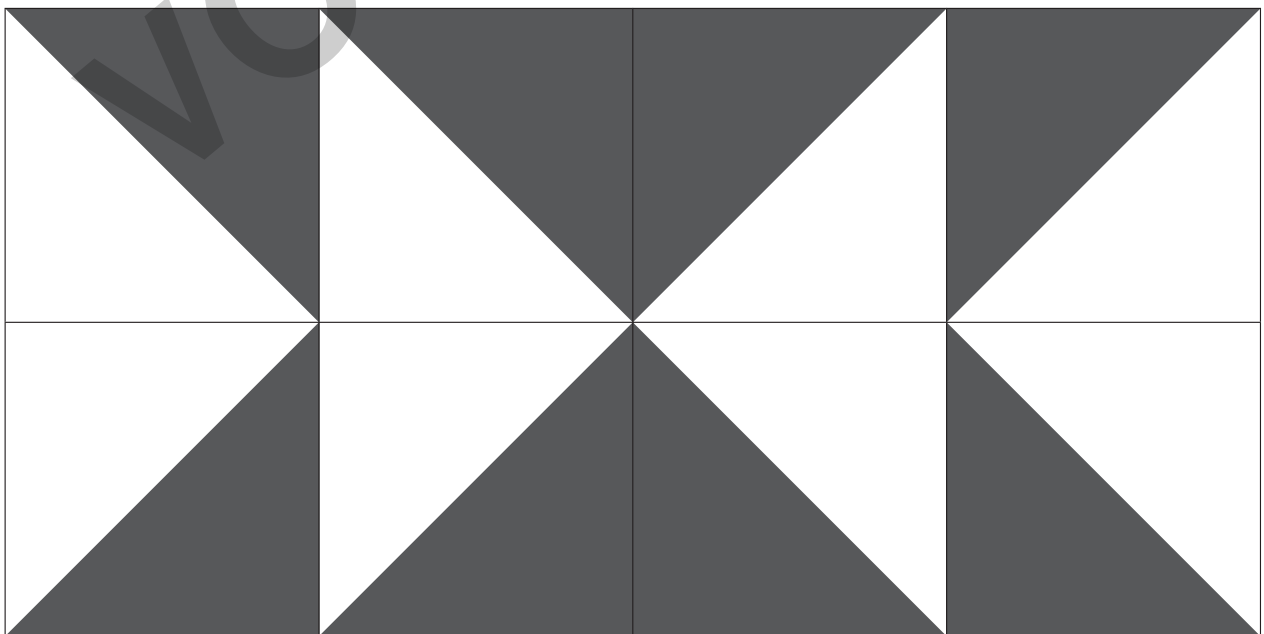
## Gewürze – Warenkunde

1. Lege die Buchstaben mit der richtigen Antwort auf das Zahlenfeld in der Klappkarte.
2. Schließe die Klappkarte und wende sie vorsichtig!
3. Kontrolliere das Muster. Stimmt es mit dem Muster auf der Rückseite überein?



## Lösung

- A Vanilleschoten
- B Sternanis
- C Pfeffer
- D Kümmel
- E Lorbeerblätter
- F Zimt
- G Nelken
- H Paprika



Lösung: