

Download

Daniela Bablick

19 Stundeneinstiege Biologie – Spiele

einfach, kreativ, motivierend

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

 **netzwerk
lernen** Auer



zur Vollversion

19 Stundeneinstiege Biologie – Spiele

einfach, kreativ, motivierend

VORSCHAU

Dieser Download ist ein Auszug aus dem Originaltitel
55 Stundeneinstiege Biologie

Über diesen Link gelangen Sie zur entsprechenden Produktseite im Web.

<http://www.auer-verlag.de/go/dl6690>



Wissen zum aktuellen Thema



Kärtchen mit Fragen zum aktuellen Thema oder Grundwissen

Durchführung:

- Schüler stellen sich in zwei (oder mehr) Gruppen in Richtung zur Tafel auf. (Das Ende der Schlange befindet sich bei der Tafel.)
- Am Anfang der Schlange steht der Lehrer und stellt den jeweils beiden ersten Schülern der Teams die Frage.
- Die Schüler flüstern die Antwort so schnell wie möglich dem Nächsten in ihrer Schlange ins Ohr usw.
- Der Letzte in der Schlange schreibt die Antwort an die Tafel.
- Das Team mit den meisten richtig beantworteten Fragen gewinnt (evtl. Strichliste führen).
- Nach jeder Frage stellt sich der erste Schüler hinten an.
So muss jeder einmal schreiben und jeder einmal die Antwort wissen.

Weitere Hinweise:

Bei diesem Einstieg geht es um Schnelligkeit, Genauigkeit, Wissen, Teamfähigkeit und Konzentration.

Die Antworten sollten höchstens aus zwei Worten bestehen.

Weiß der Erste in der Reihe die Antwort nicht, kann er auch die Frage weiterflüstern in der Hoffnung, dass jemand die Antwort weiß und weitersagt. Falls ein Schüler das Geflüsterte nicht versteht, ist Wiederholen erlaubt.

Zu laut geflüstert? Pech gehabt! Den Punkt bekommt die Mannschaft, die als Erstes den Begriff an die Tafel schreibt.



Grundwissen, Wissen zum aktuellen Thema



Tabelle auf Folie, Zettelchen oder Klebestreifen zum Abdecken, Overheadprojektor

Durchführung:

- Hier spielt der Lehrer gegen die Schüler.
- Lehrer bereitet eine Tabelle vor, in der richtige Antworten schon angekreuzt sind.
- Die Innenfelder der Tabelle (weiße Felder) werden einzeln mit Klebestreifen verdeckt, sodass man jedes einzelne Kästchen aufdecken kann.
- Die Schüler sagen, was zusammengehört. Sie dürfen nur zweimal mit ihren Antworten falschlügen. Die Antworten sollen in ganzen Sätzen erfolgen und, wenn möglich, begründet werden.
- Bei jeder Schülerantwort wird das entsprechende Feld aufgedeckt.

Beispiel: Pflanzen

	Löwenzahn	Blutweiderich	Silberdistel	Kartäusernelke
Magerrasen			×	
kalkhaltiger Boden				×
Knollen				
Wind	×			
Wasser		×		

Mögliche Schülerantwort: „Löwenzahn und Wind gehören zusammen, da der Löwenzahn kleine Schirmchen an seinem Samen hat und diese durch den Wind fortgetragen werden. So verbreitet sich der Löwenzahn.“ ⇒ Lehrer deckt das Kreuzchen bei *Löwenzahn* und *Wind* auf.

Weitere Hinweise:

Die Anzahl der Kreuzchen und die Schwierigkeit ist variabel.
Man kann auch zwei oder drei Tabellen vorbereiten, die verschiedenen Niveaustufen entsprechen.

3 Spiele



Grundwissen, Wissen zum aktuellen Thema

Silbenrätsel auf Arbeitsblatt

Durchführung:

- Lehrer teilt Arbeitsblatt mit Silbenrätsel aus.
- Schüler lösen das Silbenrätsel in EA.
- Schüler korrigieren die Lösungen im Klassenverband und erklären dabei die einzelnen Begriffe

Beispiel:

Welche Begriffe zum Thema „Atmung“ kannst du aus diesen Silben bilden?
(7 Begriffe)

här – aus – na – lun – haut – zwerch – sen – bläs – höh – bron – flim – le – fell –
schleim – tausch – gen – chen – chen – mer – chen – gas

(Lösung: Nasenhöhle, Lungenbläschen, Zwerchfell, Schleimhaut, Flimmerhärchen, Bronchien, Gasaustausch)

Weitere Hinweise:

Der Einstieg eignet sich zur Wiederholung von Begriffen aus dem Grundwissen oder zum aktuellen Thema.

Das Silbenrätsel kann auch in Partnerarbeit oder im Klassenverband auf Folie durchgeführt werden.

Leichter wird das Rätsel, wenn die Anfangsbuchstaben der Wörter großgeschrieben werden.



Grundwissen, Wissen zum aktuellen Thema

Kreuzwörterrätsel auf einem Arbeitsblatt

Durchführung:

- Lehrer teilt Arbeitsblatt aus.
- Schüler lösen Rätsel.
- Anschließend werden schwierige Fragen und das Lösungswort besprochen und eventuell nochmals erklärt.

Beispiel: Die Haut

	2					5		8
1	U					T		7
	T	V				E		H
	A	S		4		M		O
	S	C	H	W	E	I	β	P
	T	U	A		T			E
	S	T	U		T			R
	I	Z	T					C
	N							H
	N							A
								A
								U
								T
								R

- 1 Einer der fünf. — Die Fingerspitzen sind darin am besten.
- 2 Aufgabe der Pigmentschicht.
- 3 Größtes Organ des Menschen.
- 4 Ist Stoßdämpfer und Wärmeisolator.
- 5 Auch hierfür haben wir Sinneszellen.
- 6 Die Haut ist wie die Leber oder die Niere ein ...
- 7 Erste Schicht in der Oberhaut. — Schützt vor mechanischen Einflüssen.
- 8 Typisches Leiden bei Teenagern.

Lösungswort: Sorgt für Abkühlung, z. B. im Sommer!

Weitere Hinweise:

Kreuzwörterrätsel kann man leicht selbst erstellen, indem man eine Tabelle mit gleich großen quadratischen Feldern anlegt und die zu suchenden Begriffe mit Nummern eingibt. Am besten beginnt man mit dem Lösungswort. Anschließend fügt man die Beschreibungen hinzu und entfernt die unbenutzten Felder der Tabelle.

Bablick: 55 Stundeneinstiege Biologie © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth



keine besonderen Voraussetzungen

Rebus-Rätsel auf Folie; Schüler: Zettel und Stifte

Durchführung:

- Lehrer zeigt Folie mit Rebus-Rätsel.
- Schüler lösen, indem sie sich Notizen machen.
- Schüler melden sich, sobald sie die Lösung haben.
- Begriff wird an der Tafel notiert, Vorwissen dazu gesammelt, Stundenthema festgelegt, ...

Beispiel:

(Lösung: Schutzmaßnahmen für Amphibien)

Weitere Hinweise:

Man kann auch die Schüler eine Stunde zuvor bitten, Begriffe als Rebus-Rätsel darzustellen. Diese werden auf Folie kopiert und zur Wiederholung von wichtigen Begriffen verwendet.



kreative Schüler ohne Berührungsängste



Karten mit darzustellenden Begriffen

Durchführung:

- Lehrer gibt jeder Gruppe einen Begriff vor.
- Die Schüler haben ein bis zwei Minuten Zeit, um sich zu beraten, wie sie den Begriff darstellen.
- Darstellung soll allein durch die Körper der Schüler erfolgen, d. h. die Schüler nehmen eine Position/Haltung ein und verharren in dieser, als wären sie eingefroren („freeze“).
- Jede Gruppe präsentiert ihre „eingefrorene Szene“, die anderen Gruppen erraten die Begriffe. Diese werden an der Tafel notiert.
- Wurden alle Begriffe erraten, suchen die Schüler dazu einen Oberbegriff, der das Thema der Stunde einläutet.

Beispiele:

1. Oberbegriff: *Sinnesorgane*

Begriffe: *Mund (Zunge), Auge, Ohr, Nase*, (Haut fehlt, ist aber zu schwer darzustellen). Achtung: Die Schüler dürfen nicht einfach auf ein Sinnesorgan zeigen. Sie sollen es überdimensional mithilfe ihrer Körper darstellen.

2. Oberbegriff: *Entwicklung des Menschen*

Begriffe: *Baby, Kleinkind, Teenager, Erwachsener, alter Mann/alte Frau*

Weitere Hinweise:

Manchmal ist es einfacher, kleine Bewegungen oder Geräusche zuzulassen (z. B. pochendes Herz).

Es ist auch möglich, einen Begriff aus zwei oder drei Bildern darzustellen. Die Schüler halten dabei jeweils ein paar Sekunden aus und ändern dann ihre Haltung zum nächsten Bild.

„Freeze“ ist eigentlich durch das Improvisationstheater bekannt, wo die Schauspieler ihre Szene „einfrieren“ und in einer ganz anderen Situation weiterspielen, wobei sie aber ihre Körperhaltung und Mimik in die neue Szene mit einbauen.

3 Spiele



Wissen zum aktuellen Thema



fünf bis zehn Kärtchen, auf denen oben der zu erratende Begriff farbig und darunter die Begriffe, die man nicht verwenden darf, stehen

Durchführung:

- Ein Schüler zieht eine Karte und erklärt den farbigen Begriff, ohne die darunterstehenden Wörter zu benutzen (vgl. Tabu®-Spiel).
- Die anderen Schüler erraten, um welchen Begriff es sich handelt.
- Der Schüler mit der richtigen Antwort darf die nächste Karte ziehen und den Begriff erklären.

Beispiele:

<p>Verschmutzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Öl • Müll • Abgase • Umwelt 	<p>Charles Darwin</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vererbungslehre • <i>Survival of the fittest</i>/Überleben des Stärkeren • Finken 	<p>Bakterien</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krankheitserreger • klein • Darm • Milchsäure
--	--	--

Weitere Hinweise:

Damit nicht ewig an einem Begriff herumgerätselt wird, ist es sinnvoll, eine Zeit festzulegen, in welcher der Begriff erraten werden muss (eine Minute oder mithilfe der Sanduhr).

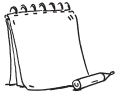
Variante: Zwei Teams spielen gegeneinander. Dabei kontrolliert jemand vom gegnerischen Team, ob auch wirklich keine „verbotenen Begriffe“ verwendet werden. Wenn doch oder aber auch bei Nichterraten in der vorgegebenen Zeit, gibt es keinen Punkt und das andere Team ist an der Reihe. Pro erratenem Begriff gibt es einen Punkt. Beim Erklären wechseln sich die Gruppen immer ab, auch wenn ein Begriff erraten wurde.

Das Schwierigkeitsniveau ist durch die Anzahl der vorgegebenen Begriffe steigerbar.

Der Einstieg ist gut zur Wiederholung geeignet.



Wissen zum aktuellen Thema

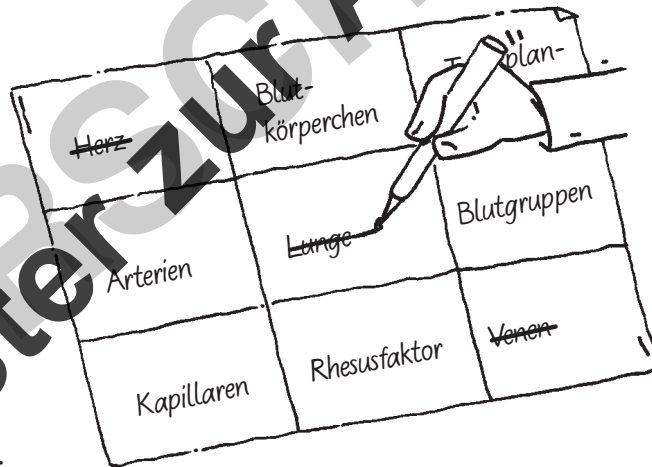


Schüler: Schulheft oder Schulbuch, Zettel und Stifte

Durchführung:

- Jeder Schüler zeichnet eine kleine Tabelle auf seinen Zettel (3 × 3 Felder).
- Anschließend sucht sich jeder Schüler zu einem vom Lehrer vorgegebenen Thema im Schulheft oder im Schulbuch Begriffe heraus, die er in seine Tabelle einträgt.
- Der Lehrer liest zügig Definitionen von Begriffen zum Thema vor.
- Wenn die Schüler den entsprechenden Begriff in ihrem 3 × 3-Feld notiert haben, markieren sie ihn.
- Der erste Schüler, der drei Begriffe waagrecht, senkrecht oder diagonal markiert hat, gewinnt.

Beispiel: Blutkreislauf



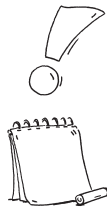
Mögliche Definitionen:

1. Hohlmuskel, der sich rhythmisch zusammenzieht (Herz)
2. Organ, welches das Blut mit Sauerstoff versorgt (Lunge)
3. Leitungsbahnen, die zum Herzen führen (Venen)

Weitere Hinweise:

Der Lehrer sollte sich vorher unbedingt mögliche Begriffe notieren, sich dazu knappe Definitionen überlegen und diese auch dem Leistungsniveau der Schüler anpassen.

3 Spiele



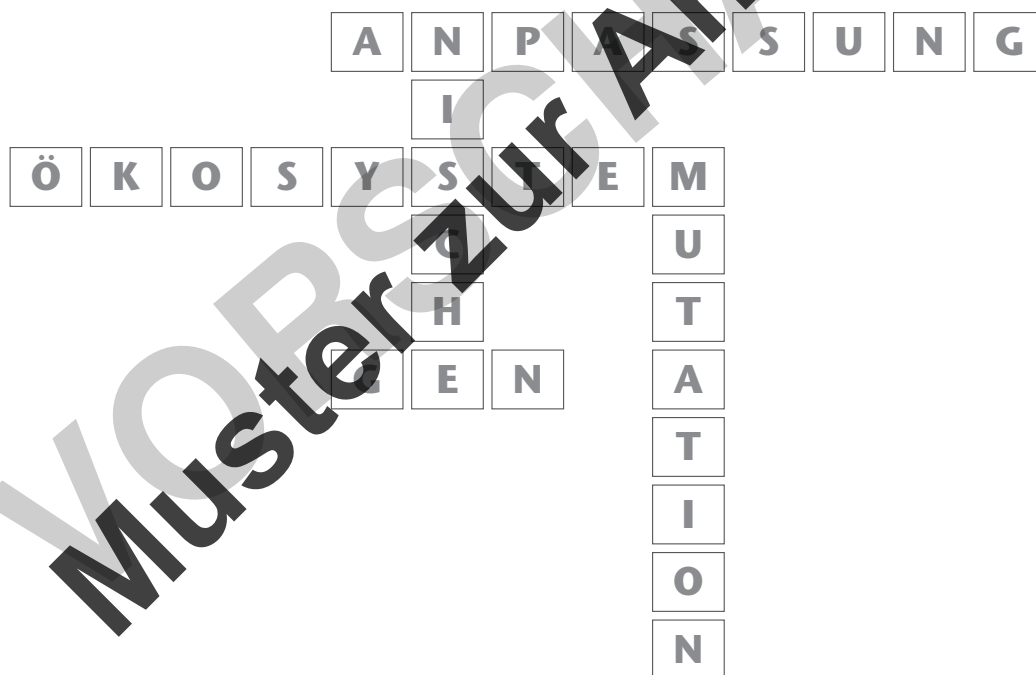
Wissen zum aktuellen Thema

Overheadprojektor, Buchstabenschnipsel auf Folie (Lehrer ordnet bekannte Begriffe der letzten Stunde kreuzworträtselähnlich an, schreibt diese dann in Großbuchstaben auf eine Folie und schneidet anschließend die einzelnen Buchstaben aus)

Durchführung:

- Lehrer legt Buchstabenschnipsel auf den Projektor.
- Schüler ordnen Buchstaben zu Begriffen und erklären diese, dabei soll das vom Lehrer erdachte Kreuzworträtsel wiedergefunden werden, d. h. alle Buchstaben müssen benutzt werden.

Beispiel:



Weitere Hinweise:

Die Begriffe sollten alle zu einem Thema gehören.

Um Zeit zu sparen, kann man am Computer Buchstaben auf Vorrat schreiben, ausdrucken und ausschneiden. So muss man nur die Buchstaben heraussuchen, die man benötigt, und kann diese immer wieder verwenden.



Wissen zum aktuellen Thema



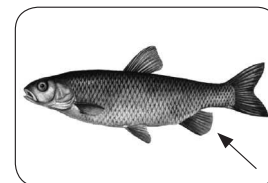
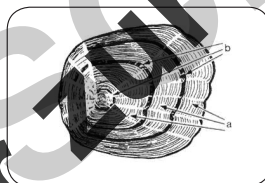
Bilder und Wortkarten, die groß genug für die Tafel sind

Durchführung:

- Lehrer heftet ungeordnet Bilder mit den dazugehörigen Wortkarten an die Tafel und schließt diese.
- Nach der Begrüßung öffnet der Lehrer die Tafel und zeigt auf die Bilder und Wortkarten.
- Die Schüler gehen an die Tafel und ordnen je ein Bild einer Wortkarte zu, dabei erzählen sie, was sie zu diesem Begriff wissen, und begründen, warum Bild und Wortkarte zusammengehören.

Beispiel: Fische

Kiemen



Afterflosse

Schwimmblaste



Schuppe

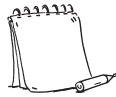
Weitere Hinweise:

Geben Sie durch bunte Rahmen den Platz für Wortkarten und Bilder vor.
So strukturiert sich gleich das Tafelbild, das Sie dann weiter ergänzen können.

3 Spiele



Wissen zum aktuellen Thema



zwei Schüler überlegen sich in der Stunde zuvor sieben bis zehn Fragen zum aktuellen Thema

Durchführung:

- Ein Schüler nimmt auf dem Kandidatenstuhl Platz.
- Die beiden Schüler stellen ihre vorbereiteten Fragen, der Kandidat antwortet.
- Die beiden Schüler bestätigen bzw. ergänzen und berichtigen die Antworten, falls nötig.
- Die Anzahl der richtigen Antworten wird in einer Liste festgehalten.

Weitere Hinweise:

Das Spiel kann sich über das ganze Jahr hinziehen. Jeder Schüler sollte Fragen vorbereiten und mindestens einmal, am besten zwei oder dreimal befragt werden.

Am Ende des Jahres ist der Schüler mit den meisten richtigen Antworten Quiz-Champion.

Wichtig:

- Prüfen Sie vorher, ob die vorbereiteten Fragen nicht zu schwer oder zweideutig bzw. oberflächlich gestellt sind.
- Es sollten keine Ja-/Nein-Fragen gestellt werden.
- Möglich ist die Einführung einer differenzierten Punkteverteilung:
1 Punkt: leichte Frage, 2 Punkte: normale Frage, 3 Punkte: schwere Frage; die Anzahl der erreichbaren Punkte pro Fragerunde muss immer gleich sein.
- Wählen Sie anhand der Fragen den Schüler aus, der auf den Stuhl kommt: leichtere Fragen für einen schwächeren Schüler, schwierigere Fragen für leistungsstarke Schüler. So haben alle die Möglichkeit, Punkte zu sammeln, das Spiel wird enger und somit spannender und motivierender. Außerdem ist das eine Möglichkeit, schwache Schüler Selbstvertrauen tanken zu lassen.





Wissen zum aktuellen Thema



Kärtchen oder Liste mit Fragen zur letzten Stunde

Durchführung:

- Schüler stellen sich in zwei Teams und zwei Reihen hintereinander auf.
- Der Lehrer stellt den jeweils ersten beiden in der Reihe eine Frage.
- Der Schüler, der schneller antwortet, stellt sich hinten an, der Verlierer setzt sich auf seinen Platz.
- Sollten beide Schüler die Antwort nicht wissen, wird einer der sitzenden „Verlierer“ gefragt. Antwortet er richtig, kann er in seine Reihe zurückkehren.
- Antworten beide Schüler in der Reihe gleichzeitig richtig, stellen sich beide hinten an.
- Gespielt wird, bis ein Team keine Spieler mehr in der Reihe hat.

Weitere Hinweise:

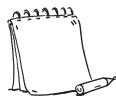
Bereiten Sie **viele** Fragen vor (Grundwissen, Wiederholung für Klassenarbeit), auf die man nur mit einem Begriff antworten muss!

Das Spiel kann auch über das ganze Jahr gespielt werden: Legen Sie eine Strichliste an, wie oft welches Team gewonnen hat. Die Zusammensetzung der Teams muss dann aber gleich bleiben!

Kostenlos
Muster zur Ansicht



Wissen zum aktuellen Thema



Karten mit Fragen (und Antworten) zum Grundwissen/aktuellen Thema

Durchführung:

- Lehrer sammelt Fragen zum aktuellen Thema und schreibt sie auf Kärtchen.
- Lehrer oder Schüler mischt die Karten und stellt die erste Frage.
- Der Schüler, der die Frage beantwortet, nimmt die nächste Karte und stellt eine Frage usw.

Weitere Hinweise:

Die Antworten können verkehrt herum auf die Karten geschrieben werden.

Fertigt man Karten zu jedem Thema an, so entsteht ein ganzes Kartenset zur jeweiligen Jahrgangsstufe. Auf diese Weise kann jederzeit auch der Stoff von vor zwei Wochen oder fünf Monaten wiederholt werden.

Stellen Sie die Karten den Schülern auch in den Freistunden oder vor Unterrichtsbeginn zur Verfügung.



Wissen zum aktuellen Thema

Folie mit Tabelle (s. Beispiel), kleine Plättchen aus Papier oder Pappe

Durchführung:

- Lehrer legt Folie mit Tabelle auf. In den Kästchen in der Mitte befinden sich Begriffe oder Bilder, welche verdeckt sind und bei denen immer zwei zusammengehören.
- Erster Schüler nennt zwei beliebige Felder, z. B. „1A und 3C“.
- Der Lehrer deckt die entsprechenden Felder auf.
- Passen die Begriffe/Bilder zusammen, darf der Schüler weitere Felder vorschlagen. Die erratenen Felder bleiben aufgedeckt.
- Passen die Begriffe/Bilder nicht zusammen, darf ein anderer Schüler fortfahren. Die Felder werden wieder verdeckt.

Beispiel: Artenkenntnis, Vögel

	A	B	C	D
1	gelber Schnabel	Stockente	Greifvogel	lebt in riesigen Schwärmen
2	Kuckuck	Bussard	kleinster Singvogel	Uhu
3	sehr beweglicher Kopf	liebt Blütennektar	Amsel	Kolibri
4	Wellensittich	Seiherschnabel	Zaunkönig	Rabenmutter

Werden bei diesem Beispiel die Vogelarten durch Bilder ersetzt, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad, da die Schüler die Vögel zunächst bestimmen müssen.

Weitere Hinweise:

Praktisch ist es, sich an die Plättchen aus Pappe kleine Pappgriffe zu kleben, so kann man sie leichter wegnehmen, ohne dass die anderen Plättchen verrutschen.

3 Spiele



Wissen zum aktuellen Thema

selbst erstelltes Memory in mehreren Ausführungen

Herstellung:

- Erstellen Sie eine Tabelle mit quadratischen Feldern und fügen Sie jeweils einen Tier- oder Pflanzennamen und dazu ein passendes Bild ein.
- Nach dem Ausdrucken die zusammengehörigen Karten mit Bleistift in einer Ecke klein nummerieren, damit die Schüler im Notfall eine Kontrollmöglichkeit haben.
- Entwerfen Sie eine Kartenrückseite. Das kann ein dickeres, buntes Tonpapier sein oder ein etwas dünneres, aber beschriftet (z. B. durchgehend „Memory – Vögel“). So scheinen Bilder und Namen nicht durch.
- Kleben Sie Tabelle und Rückseite zusammen.
- Laminieren Sie das ganze DIN-A4-Blatt und schneiden Sie anschließend die Karten aus.
- Memorys sind zu vielen verschiedenen Themen möglich: Säugetiere, Kriechtiere, Tiere im Wald, Pflanzen des Trockenrasens, ...
- Stellen Sie von jedem Memory vier bis fünf Exemplare her.

Durchführung:

- Klasse teilt sich in vier bis fünf Gruppen auf.
- Lehrer verteilt Memory-Karten, die gemischt und mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch verteilt werden.
- Schüler spielen nach den bekannten Memory-Regeln.
- Ziel ist es, jeweils zusammengehörige Namen und Bilder zu finden und dabei Tiere und Pflanzen genau zu bestimmen.
- Nach vorgegebener Zeit wird Bilanz gezogen: Welche Tiere/Pflanzen erkennt man sehr leicht, welche sind schwer zu erkennen, was weiß man über die einzelnen Tiere usw.

Weitere Hinweise:

Eignet sich gut zum Wiederholen oder auch für Vertretungsstunden, Freiarbeitsstunden usw.



Wissen zum aktuellen Thema



Tafel, Kärtchen mit Begriffen der letzten Stunde(n)/des Grundwissens

Durchführung:

- Schüler bilden zwei Teams.
- Ein Schüler kommt an die Tafel, zieht ein Kärtchen und zeichnet den Begriff ohne Worte, Mimik und Gestik an die Tafel. (Zahlen und Buchstaben sind nicht erlaubt.)
- Beide Gruppen dürfen raten, mit folgender Regelung: Zeichnet ein Schüler von Team A, darf Team A auch als Erstes antworten. Ist der Vorschlag falsch, ist Gruppe B dran. So wird immer abgewechselt. (Die Schüler sollen sich leise absprechen, welchen Begriff sie vorschlagen.)
- Wurde der Begriff erraten, muss das Team ihn auch richtig erklären, nur dann gibt es einen Punkt.

Weitere Hinweise:

Um zu vermeiden, dass es laut wird, kann jedes Team einen Teamleiter bestimmen. Nur er hat das Recht zu antworten, aber auch nur, wenn das Team an der Reihe ist.

Für den Fall, dass ein Begriff nicht erraten wird, darf der Schüler zusätzlich eine Geste oder ein Geräusch machen. Notfalls auflösen und einen anderen Begriff zeichnen lassen.

Bei der Auswahl der Begriffe ist zu beachten, dass man sie gut zeichnen können muss.





keine besonderen Voraussetzungen



Tafel, Begriffe des aktuellen Stoffes

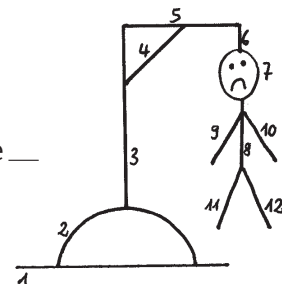
Durchführung:

- Anzahl der Buchstaben des Schlüsselwortes oder -satzes der Stunde als Platzhalter an die Tafel schreiben.
- Schüler nennen einen Buchstaben.
- Ist der Buchstabe richtig, so wird er in die entsprechenden Platzhalter eingesetzt.
- Ist der Buchstabe falsch (kommt er nicht in dem zu erratenden Wort vor), wird Stück für Stück (Buchstabe für Buchstabe) der Galgen mit dem Galgenmännchen konstruiert.
- Sollten die Schüler den Begriff oder den Satz nicht gefunden haben, bevor der letzte Strich der Zeichnung gemacht wurde, haben sie verloren.
- Der Begriff ist Aufhänger der Stunde und wird gemeinsam diskutiert.

Beispiel:

E _ _ _ _ k _ _ _ e _ _ _ _ _ e _ _

(Lösung: Entwicklung des Frosches)

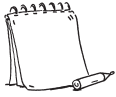
**Weitere Hinweise:**

Zeichnen Sie das Galgenmännchen vorher an die Tafel, da es mehrere Versionen davon gibt. So können die Schüler einschätzen, wie oft sie noch raten können, und überlegen auch vorsichtiger.

Bei schwächeren Schülern können die falsch geratene Buchstaben an der Tafel notiert werden, damit sie nicht doppelt genannt werden.



Wissen zum aktuellen Thema

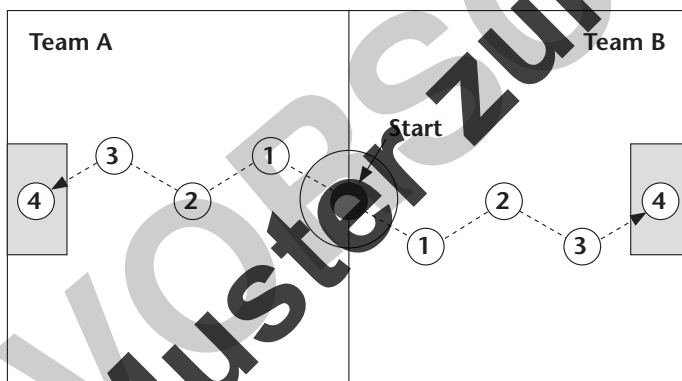


Tafel, Karten mit Fragen zum aktuellen Thema, Magnet

Durchführung:

- Schüler teilen sich in zwei Teams auf.
- Lehrer zeichnet Spielfeld (siehe unten) an die Tafel und setzt den Magneten in die Mitte („Start“).
- Lehrer stellt den Teams abwechselnd eine Frage.
- Ist die Frage richtig, wandert der Magnet (= Ball) ein Feld in Richtung gegnerisches Tor.
- Ist die Frage falsch beantwortet, wird der Magnet nicht bewegt.
- Gewonnen hat die Mannschaft, die es als Erstes schafft, den Ball im gegnerischen Tor zu platzieren.

Beispiel:



Weitere Hinweise:

Variante:

- Markieren Sie einige Fragen mit einem Sternchen. Bei diesen Fragen dürfen beide Teams raten, das schnellere rückt ein Feld vor (= Fehlpass, Ball abgenommen).
- Bei der letzten Frage dürfen ebenfalls beide Teams antworten. So hat der „Torwart“ noch die Chance, den „Schuss abzuwehren“. Gelingt es dem Team, schneller zu antworten als das angreifende Team, wird der Magnet in die Mitte gesetzt (Abstoß des Torwarts, weil er den Ball ja gehalten hat).

3 Spiele



keine besonderen Voraussetzungen

laminierte, übergroße Puzzleteile von Organen, Knochen

Herstellung (Beispiel Skelett):

- Nehmen Sie eine DIN-A4-Vorlage eines Skelettes und vergrößern Sie diese so weit wie möglich.
- Schneiden Sie die Knochen aus und kleben Sie diese auf einen dünnen Pappkarton. (Lassen Sie zusammengehörige Knochen beieinander, z. B. Schien- und Wadenbein oder die einzelnen Finger und Zehenknochen usw.)
- Zusammengehörige Knochen können mit derselben Farbe ausgemalt werden (Hand, Unterarm- und Oberarmknochen in Rot = Hilfe für schwache Schüler).
- Puzzleteile laminieren.
- Anschließend Magnetstreifen an die Rückseite der Puzzleteile kleben.

Durchführung:

- Lehrer verteilt die Puzzlestücke durcheinander an der Tafel.
- Schüler gehen einzeln an die Tafel und setzen das Puzzle zusammen. Dabei benennen sie die einzelnen Teile und erklären, welche Funktion sie erfüllen (sofern schon bekannt).

Beispiele:

1. Skelette von Mensch, Vogel, Fisch, ...
2. Innere Organe: Verdauung, Herz-Kreislauf-System, ...
3. Aufbau einer Zelle (pflanzliche und tierische Zelle im Vergleich)