

Einleitung

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:

 Ungefährender Zeitbedarf der Methode, der je nach Klassensituation, Thematik etc. stark variieren kann

 Benötigte Materialien

 Vorbereitung

**Download
zur Ansicht**



keine



keine



Aktivierung von Wissen, Meinungsbildung, Kreativität, Recherchieren von Wissen, Argumentieren, Diskutieren

Spielverlauf:

Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt, beide Gruppen sitzen sich gegenüber. Jede der „großen“ Gruppen wird noch einmal in drei kleine Gruppen unterteilt. Die drei Kleingruppen der PRO-Seite haben nun die Aufgabe, zu einem bestimmten Themengebiet Argumente zu finden, die alles befürworten: PRO. Die drei Kleingruppen der KONTRA-Seite sollen Argumente finden, welche dagegenhalten. In einem „Streitgespräch“ wird anschließend je ein Argument der PRO-Seite angehört, die KONTRA-Seite hält jeweils ein Argument dagegen.

Beispiele:

Legalisierung von Drogen, Umweltverschmutzung, Zerstörung der natürlichen Lebensräume von Tieren und Pflanzen aufgrund der Überbevölkerung

PRO	KONTRA

Download zur Ansicht



keine



keine



Motivieren zum Argumentieren, Förderung der Meinungsbildung, Verknüpfung von Wissensinhalten, Diskutieren und erörtern

Spielverlauf:

Die Lehrkraft gibt ein Thema vor. In einer recherchierenden Hausaufgabe bereiten sich die Schüler*innen auf dieses Thema vor.

Die Klasse wird (eventuell freiwillig) in Befürwortende bzw. Gegner einer These aufgeteilt.

Gespielt werden kann wie folgt: Ein*e Schüler*in beginnt und äußert ihre/seine Meinung zum genannten Thema. Wie bei einer Meldekette darf jemand nach Äußerung eigener Argumente festlegen, wer als nächste*r dran ist. Wie bei einem richtigen Streit darf aber auch ohne Aufforderung ein Gegenargument genannt werden. Es sollte dann aber im Vorfeld vereinbart werden, dass alle ausreden dürfen.

Hinweis: Je humorvoller und provokativer die Themen sind, desto mehr Spaß bereitet es, sich darüber zu streiten.

Beispiele:

Ernährungswissenschaft:

- Manipulieren Süßigkeiten unser Gehirn?
- Steigert Essen unsere Intelligenz?
- Ist Honig ein gesunder Süßmacher?
- Macht uns Fastfood aggressiv? Wenn ja, wodurch passiert das?

Download zur Ansicht



Rollenkarten



keine



Recherchieren von Wissen, Auswertung von Daten, Motivieren, Anwenden von Wissen, Erkennen von Zusammenhängen, Denkprozesse vernetzen, Kommunizieren und Bewerten, Argumentieren

Spielverlauf:

Eine Talkshow muss gut vorbereitet sein. Dafür kann Zeit im Unterricht zur Verfügung gestellt werden, Rechercheaufgaben können auch als vorbereitende Hausaufgaben aufgegeben werden.

In der Klasse übernehmen vier bis fünf Schüler*innen eine „Rolle“: eine Moderator*innen-Rolle und Expert*innen-Rollen“, entsprechend der Themen. Alle anderen bilden das Publikum. Sie können an die Talkgäste – genauso wie der*die Moderator*in – Fragen stellen.

Beispiele:

Umweltverschmutzung, Wasser – kostbar und vielseitig, genmanipulierte Lebensmittel, Kunststoffe in allen Lebensbereichen, Drogen – Suchtmittel, aber hilfreich in der medizinischen Versorgung

Moderator*in

- stellt seine Gäste kurz vor
- stellt jedem Gast die erste Frage und eröffnet die Diskussion
- moderiert zwischen Gästen und Publikum

Gäste

- Biologe*in, spricht über pflanzliche Drogen und Rauschmittel
- Mediziner*in, spricht über Anwendung von Drogen in der Medizin
- Expert*in von einer Nichtregierungsberatungsstelle
- ehemalige*r Drogenabhängige*r

Download zur Ansicht



Tonpapier gelb oder golden, Tonpapier weiß, Fotoecken (zweiseitig selbstklebend)



aus dem farbigen Tonpapier fünfzackige Sterne im A4- oder A3-Format ausschneiden, weißes Tonpapier in Postkartengröße zuschneiden



Recherchieren von Wissensinhalten zu biologischen Rekorden, Argumentieren

Spielverlauf:

In der „Wall of fame“ einen Platz zu finden, bedeutet in irgendeiner Weise, besonders bzw. berühmt zu sein. So einen Platz muss man sich verdienen, über die Nominierung muss abgestimmt werden.

In einer vorbereitenden Hausaufgabe erarbeiten die Schüler*innen selbständig, wer oder was ihrer Meinung nach in der „Wall of fame“ aufgenommen werden soll.

In einer Diskussionsrunde stellen sie ihre „Besonderheiten“ vor, die Klasse kann darüber abstimmen, ob eine Aufnahme in die „Wall of Fame“ erfolgt oder nicht. Da jeder gern seine Sache aufgenommen haben möchte, muss er sich auch besondere Argumente überlegen, die eine Ablehnen unmöglich machen.

Beispiele:

besondere Tiere, besondere Pflanzen, Rekorde,
z.B. Blauer Seedrache;

- heißt Drache, ist aber eine Schnecke
- frisst giftige Quallen und wird dadurch selbst giftig, sogar giftiger als sein Beutetier
- sie kann Luftblasen schlucken und diese in ihrem Magen in einem Sack verstauen (das schafft mehr Auftrieb)

Känguru:

- Graues Riesenkänguru: kann mehr als 13 Meter weit springen
- durch hoch elastische Sehnen: sehr schnelles Fortbewegen, bei geringem Energieaufwand

Download
zur Ansicht



keine



keine



Motivieren, Förderung von Meinungsbildung, Position einnehmen,
Auseinandersetzung mit Alltagsproblemen

Spielverlauf:

Variante 1: Die Schüler*innen sollen sich kritisch mit einer vorgegebenen Thematik auseinandersetzen. Sie erhalten als Aufgabe, sich vorzustellen, dass ihr Körper oder ein selbstgewähltes Körperteil zu Ihnen spricht. Dies sollte in einem Brief (Monolog) festgehalten werden.

Dabei könnten z.B. Fragen auftauchen, wie etwa: Was würde es sagen? Wie würde es sich fühlen? Was würde sich verändern?

Variante 2: Genau wie bei Variante 1, setzen sich die Schüler*innen kritisch mit einer vorgegebenen Thematik auseinander. Sie haben die Möglichkeit, „Ihrem Herzen Luft zu machen“, indem sie einer verantwortlichen Behörde oder Institution einen Brief schreiben. Hierbei sollten Sachlichkeit und klare Argumentation im Vordergrund stehen.

Beispiele:

Ein Brief an:

- meinen Körper oder ein Körperteil, bezogen auf Drogenmissbrauch
- meinen Körper oder ein Körperteil, bezogen auf falsche Ernährung
- meinen Körper, bezogen auf Umweltprobleme
- an eine Behörde oder Institution, bezogen auf Umweltprobleme
- an eine Behörde oder eine Institution, bezogen auf das Aussterben von bestimmten Tierarten
- an eine Behörde oder Institution, bezogen auf Genmanipulierung

Download
zur Ansicht



Begriffskarten (A4- oder A5-Format)



Begriffskarten in A4- oder A5-Format für 4 Gruppen ausdrucken (eventuell für jede Gruppe eine andere Farbe)



Aktivierung von Wissen, Argumentieren, Meinungsbildung und Förderung von Kommunikation

Spielverlauf:

Die Klasse wird in vier Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält einen Kartensatz und hat die Aufgabe, die Karten so in eine Reihenfolge zu bringen, dass ein Prozess (z.B. der Suchtprozess) deutlich wird. Sind alle Gruppen fertig, werden die gelegten Prozesse miteinander verglichen und eventuelle Unterschiede in der Reihenfolge diskutiert.

Beispiele:

Suchtprozess, Nahrungskreislauf (fressen und gefressen werden), Prozess der Photosynthese, Fortpflanzungsprozesse (zuerst das Huhn oder das Ei?)

Gewohnheit

Missbrauch

schädlicher
Gebrauch

Sucht

Download
zur Ansicht