

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**



Stoppuhr



keine



Wiederholen und Sichern von Wissensinhalten, Kreativität, Förderung von kommunikativem Lernen

Spielverlauf:

Die Klasse wird in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt. Tische und Stühle sollten in U- oder L-Form gestellt sein, sodass sich immer zwei Schüler*innen gegenüber sitzen können.

Die erste Gruppe bildet den äußeren „Kreis“, die Schüler*innen der zweiten Gruppe setzen sich jeweils einer Person des äußeren Kreises gegenüber. Auf Kommando haben die Schüler*innen jeweils zwei Minuten Zeit, ihr biologisches Wissen mitzuteilen. Nach der am Anfang vereinbarten Zeit gibt die Lehrkraft ein Zeichen zum Wechseln. Das heißt, nur der innere Kreis wechselt, indem jeder auf den Platz links von ihm rückt. Der*die Letzte vom Innenkreis setzt sich nun der ersten Person des Außenkreises gegenüber.

Variante 1: Die Lehrkraft gibt ein Oberthema vor. Zu diesem Thema wird fünf bis sieben Mal gewechselt.

Beispiele:

unser Körper, Haustiere und Nutztiere, gesundheitsbewusst leben,

Variante 2: Eine Unterrichtsreihe wird in Unterthemen aufgeteilt. Jeweils nach drei Wechseln erfolgt der Austausch zu einem anderen Unterthema.

Beispiele:

Das menschliche Auge	Unsere Gene
• Aufbau des Auges	• Gene und Ernährung

Download zur Ansicht



keine



Fragen und Aufgaben quer durch die Biologie oder inhaltlich auf eine Unterrichtsreihe bezogen



Aktivierung von Wissensinhalten, Sichern und wiederholen von Wissensinhalten, Motivierung zum Lernen

Spielverlauf:

Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe stellt sich als „Schlange“ jeweils rechts und links von der Lehrkraft auf, sodass sich die ersten beiden Schüler*innen als „Schlangenkopf“ gegenüberstehen. Gespielt wird nun wie folgt: Die Lehrkraft stellt eine Frage an die beiden „Schlangenköpfe“. So schnell wie möglich antworten diese darauf. Wer zuerst richtig geantwortet hat, darf sich auf seinen Platz zurücksetzen. Wer falsch oder zu langsam geantwortet hat, stellt sich bei seiner Schlange wieder hinten an. Gewonnen hat diejenige Gruppe, deren Schlange als erstes „gehäutet“ ist – bei der also alle wieder auf ihrem Platz sitzen.

Hinweis: Zum Antworten sollte eine Zeit festgelegt werden. Gelingt es beiden Schüler*innen nicht, in der vorgegebenen Zeit zu antworten, müssen sich beide wieder hinten anstellen.

Download
zur Ansicht





Quiz-Karten, Briefumschläge oder Klarsichtfolien für die Quiz-Karten, Lösungsblatt



10 bis 12 Quiz-Karten gestalten, ausdrucken und in Briefumschläge verpacken, Lösungsfeld vorbereiten



Wiederholen und Sichern von Wissen, Förderung von Teamfähigkeit, Strategie und Kommunikation

Spielverlauf:

Die Klasse wird in vier Gruppen aufgeteilt. Vier Tische dienen als „Anlaufstelle“ und zur Lösungskontrolle. Je ein Gruppenmitglied sitzt an der „Anlaufstelle“ einer „gegnerischen“ Gruppe. Eine Person von Gruppe 1 kontrolliert z.B. bei Gruppe 2, jemand von Gruppe 2 kontrolliert bei Gruppe 3 usw.

Die Lehrkraft hält an einem Tisch an vier Ecken die vier Umschläge mit den Quiz-Aufgaben für jede Gruppe bereit.

Gleichzeitig geht jeweils ein Gruppenmitglied zur Lehrkraft, zieht eine Quiz-Karte aus dem jeweiligen Umschlag, geht zurück zur eigenen Gruppe, wo gemeinsam die Antwort überlegt wird.

Danach geht die Person mit der Quiz-Karte zum Kontrolltisch und nennt die Antwort. Bei falscher Antwort erfolgt in der Gruppe ein weiterer Versuch. Wurde die Aufgabe richtig gelöst, geht der*die Nächste aus der Gruppe nach vorn und zieht eine weitere Quiz-Karte. Gewonnen hat diejenige Gruppe, welche zuerst alle Quiz-Aufgaben richtig gelöst hat.

Beispiele:

Es können themenbezogene Quiz-Aufgaben gestellt werden. Es eignen sich aber auch Aufgaben quer durch die Biologie.

zur

Was sind die Hauptaufgaben unseres



Dominokarten, Briefumschläge



thematische Dominokarten für zwei bis vier Gruppen anfertigen



Motivieren, Aktivierung von Wissen, Einführung in ein Themengebiet, Förderung von Kommunikation

Spielverlauf:

Die Klasse wird in Kleingruppen eingeteilt. Alle erhalten eine Karte und machen sich mit dem jeweiligen Inhalt vertraut. Wer das Startkärtchen hat, liest es zunächst vor und stellt sich hin. Wer nun meint, diejenige Karte zu haben, die sich daran anschließt, liest den eigenen Kärtchen-Beitrag vor und stellt sich daneben. So geht es weiter, bis alle aus der Klasse aufgereiht und die Beiträge in der richtigen Reihenfolge angeordnet sind.

Hinweis: Das Spiel kann auch – auf Tempo bezogen – als Wettbewerb gespielt werden.

Beispiele:

Wachstum und Fortpflanzung bei Pflanzen, Funktion des Verdauungssystems, Blutkreislauf beim Menschen, Baum im Wandel der Jahreszeiten

Download
zur Ansicht



Aufgaben, Farbkarten oder Farbbänder in vier verschiedenen Farben, Sicherheitsnadeln oder Wäscheklammern



12 bis 15 Aufgabe vorbereiten



Aktivierung von Wissen, Wiederholen und Sichern von Wissensinhalten, Förderung von Kommunikation und Strategie

Spielverlauf:

Die Klasse wird in vier gleich große Gruppen aufgeteilt. Je zwei Schüler*innen einer Gruppe stellen sich in einer Raumecke auf und bekommen das Farbband oder die Farbkarte angeheftet.

Die Lehrkraft stellt Fragen bzw. Aufgaben. Das Paar, welches als erstes richtig antwortet, kann bis zur nächsten Ecke gehen. Ist ein Paar wieder an seiner Ausgangsposition angekommen, darf es sich hinsetzen. Die Gruppe stellt dann ein neues Paar. Diejenige Gruppe, welche zuerst drei Runden geschafft hat, ist Sieger des Spiels.

Beispiel:

Es können themenbezogene Quiz-Aufgaben gestellt werden. Es eignen sich aber auch Aufgaben quer durch die Biologie, welche eine „einfache“ Antwort erlauben (Begriff, Zahl, kurzer Satz).

Download
zur Ansicht



Karten, Schnur, Wäscheklammern oder große Büroklammern



Karten mit biologischen Begriffen oder Abbildungen und der entsprechenden Erklärung oder Definition vorbereiten, ausdrucken, laminieren und ausschneiden



Wiederholung und Sicherung von Grundlagenwissen

Spielverlauf:

Die Karten werden gut gemischt. Zunächst wird jeweils verdeckt eine Karte abgelegt. Auf Kommando drehen alle gleichzeitig ihre Karte um. Nun gilt es, sich paarweise (so schnell wie möglich und ohne viel zu reden) zusammenzufinden. Hat sich ein Paar gefunden, klammert es seine Karten an die Schnur.

Hinweis: Bei der Gestaltung der Karten sollten, wo immer möglich, geeignete Abbildungen verwendet werden.

Beispiele:

Bäume: Frucht – Blatt





Schilder mit Aufschrift „WAHR“ und „FALSCH“, themenbezogene Aussagen



themenbezogene Aussagen, A4-Blätter mit Aufschrift „WAHR“ bzw. „FALSCH“ (Blockschrift, so groß wie möglich)



Aktivierung und Motivierung von Wissen, Reflektieren und Prüfen von Wissensinhalten

Spielverlauf:

An einer geeigneten Seite im Klassenraum (Biologieraum) wird das Blatt mit der Aufschrift „WAHR“ angebracht und gegenüber das Blatt mit der Aufschrift „FALSCH“.

Alle Schüler*innen der Klasse stellen sich in die Mitte des Raumes.

Die Lehrkraft liest eine Aussage mit biologischem Inhalt vor. Jeder aus der Klasse entscheidet für sich, ob die Aussage wahr oder falsch ist, und stellt sich den Tafeln entsprechend zu dieser Wandseite.

Alle diejenigen, die den Wahrheitswert der Aussage falsch eingeschätzt haben, setzen sich hin. Gewonnen hat, wer zuletzt noch steht.

Beispiele:

Die Aussagen können quer durch die Biologie formuliert oder auf eine Unterrichtsreihe bzw. einzelnes Themengebiet ausgerichtet sein.

Die Biozönose umfasst die Gesamtheit aller Lebewesen (Tiere, Pflanzen und Mikroorganismen) in einem Biotop.

(wahr)

Im Gähnen durchläuft eine Zelle die Phasen: Prophase, Metaphase, Interphase, und Zytokinese.

zur Ansicht



Mitbringliste



Mitbringliste in Klassenstärke kopieren



Motivieren, Aktivieren von Wissen, Vertiefen der Artenkenntnis, Förderung der Beobachtungsgabe

Spielverlauf:

Als vorbereitende Aufgabe erhalten alle aus der Klasse eine Mitbring-Liste, entsprechend dieser Liste sollen sie fünf bis acht Gegenstände in der Natur suchen und mitbringen. Im Unterricht legt jeder die gesammelten Dinge vor sich hin.

Zu zweit wird nun in Anlehnung an das Spiel „Ich sehe was, was du nicht siehst“ gespielt: Ein Gegenstand wird beschrieben, den das Partnerkind jeweils erraten soll. Gewonnen hat, wer die meisten Gegenstände richtig erraten hat.

Hinweis: Vor Spielbeginn sollten Verhaltensregeln abgeklärt werden. Es dürfen keine Pflanzen herausgerissen werden. Unter Naturschutz stehende Pflanzen und Insekten dürfen nicht gesammelt werden.

Mitbringliste:

etwas Braunes

etwas Grünes

etwas Rotes

etwas Blaues





„Ich sehe was, was du nicht siehst,
und das ist lang und spitz.“

