SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

66 Spielideen Biologie

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.

Einleitung **5**

1 Spielerische Einstiege

1 Blütenzauber 6
2 Montagsmaler 7
3 Biologiebuch-Rallye 8
4 Schornsteinfeger und Co (Steckbrief) 9
5 Unsere Wiese lebt – Biotop Wildwiese 11
6 Gallery walk 13
7 Hotline 14
8 Geräusche-Landkarte 15
9 Blühkalender 16
10 Eine etwas andere Uhr 17
11 Picturetopia 18
12 Clever verpackt 19

2 Spielerische Arbeitsmethoden

1 Jäger, Gärtner, Nestbauer 21
2 Genial geantwortet 22
3 Zehn gewinnt 23
4 News 24
5 Labyrinth 25
6 Wer oder was bin ich? 26
7 Wanted 27
8 Teamwork 28
9 Nase voll 29
10 Interview 30
11 Pressekonferenz 31
12 Drehbuchautor 32

3 Spiele mit einem hohen Grad an Handlungsorientierung

1 Bohnen mit magischer Sprengkraft 33
2 Kannst du deinem Körper trauen? 34
3 Kannst du deinen Augen trauen? 35
4 Was fühlst du? 36
5 Kannst du deinem Gefühl trauen? 37
6 Ein Ei zum Wachsen bringen 38
7 Winddichte Feder 39
8 Woher kommt das Gelb im Grün? 40
9 Aus weiß wird rot 41
10 Biegsame Knochen 42

4 Spielerisch sichern, wiederholen und üben

1 Ampelspiel – Warum heißen die so? 43
2 Buchstabenrätsel – Zusammen sind wir eins 44
3 Pflanze – Tier – Nahrung 45
4 Auf Punktejagd 46
5 Biologisches Tabu 47
6 Schnipseljagd 48
7 Klammerkarte 49
8 Silbenrätsel 50
9 Füllung gesucht 51
10 Tierisches Bingo 52
11 Etwas passt nicht 53
12 Zusammensetzten 54

5 Spielerischer Meinungsaustausch

1 Pro und Kontra 55
2 Streitgespräch – Hier darf gestritten werden 56
3 Talkshow 57
4 Wall of fame der Besonderheiten 58
5 Ein Brief an …. 59
6 Vom Genuss zur Sucht 60

6 Karten- und Würfelspiele

1 We are family (Quartett) 61
2 Pärchen sammeln 62
3 Full house 63
4 Klick, Klick ... (Fotorätsel) 64
5 Lotto 65
6 Pilze sammeln 66

7 Bewegungsspiele

1 Speed Dating 68
2 Schlangen häuten 69
3 Lauf-Quiz 70
4 Domino 71
5 Eckenlauf zu zweit 72
6 Klammerpaare 73
7 Wahr oder falsch? 74
8 Holen und raten 75

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:

Ungefährer 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

Blütenblätter, gelbe Kreise mit dem Wort Biologie, Klebestreifen oder Klebestifte, leeres Plakat (mindestens A3-Format)

einzelne Blütenblätter (ähnliche Form wie bei einer Sonnenblume)

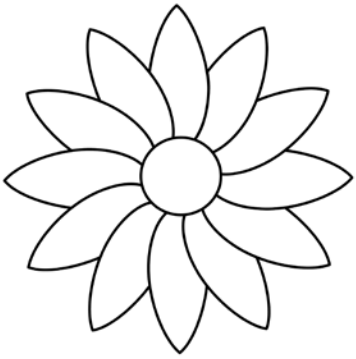
Motivierung, Aktivierung von Wissen, Einführung in das Fach Biologie (als Naturwissenschaft) oder in ein einzelnes Themengebiet

Spielverlauf:
Alle Schüler*innen erhalten zwei bis drei Blütenblätter und beschriften diese, wie in einer Mindmap: mit Begriffen oder Wortgruppen zum Fach Biologie.

Im Anschluss nennt jeweils ein*e Schüler*in einen „Gedanken" und heftet diesen um einen vorbereiteten gelben Kreis mit dem Wort Biologie an der Tafel oder auf einem Plakat an. Die restlichen „Gedanken" werden – ohne diese zu nennen – angeheftet. Abschließend werden diese im Plenum (ganze Klasse) gelesen.

Hinweise: Bei größerer Anzahl an Beteiligten und je nach Möglichkeit, mehrere Gedanken zu notieren, sollten mehre „innere" Punkte vorbereitet werden, sodass entsprechend mehrere Blüten entstehen.

Beispiele:
für alle Themen aus der Biologie geeignet, z.B. für Tier- und Pflanzenarten, Blattformen, Organe



Silke Schöps: 66 Spielideen Biologie
© Auer Verlag

Begriffskarten, Tafel oder Overheadprojektor und Folienstifte

Begriffskarten vorbereiten

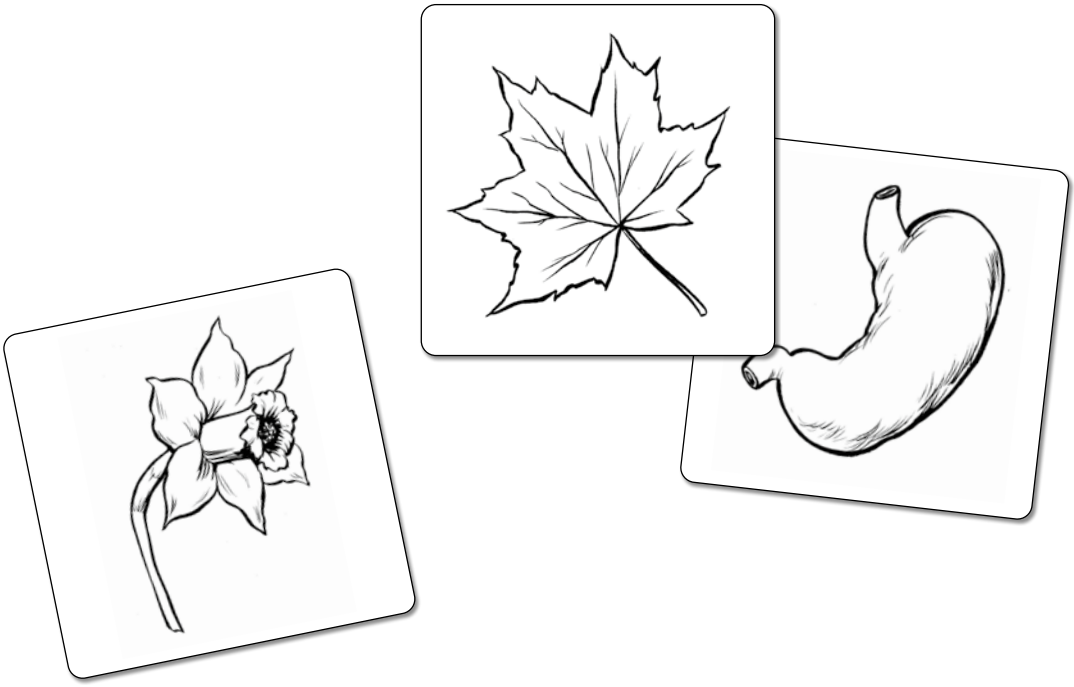
Motivierung, Einführung in ein Themengebiet,
Aktivierung von Wissen

Spielverlauf:
Zunächst wird eine Begriffskarte gezogen. Der Begriff soll für die anderen Mitspielenden zeichnerisch dargestellt werden. Diese versuchen, schnellstmöglich den Begriff zu erraten. Wer den Begriff gefunden hat, darf als Nächste / r malen bzw. zeichnen.

Für das Zeichnen sollten folgende Regel vereinbart werden: Es darf kein Begriff geschrieben werden, bei zusammengesetzten Begriffen auch keine Teile davon.

Als Anreiz könnte vereinbart werden, dass ein Begriff auch erklärt werden darf, sofern jemand nicht zeichnen möchte.

Beispiele:
Tiere, Blumen, Zelle, Blätter, Organe, Nahrungsmittel (Obst, Gemüse)



Silke Schöps: 66 Spielideen Biologie
© Auer Verlag

Biologiebuch, Arbeitsblatt „Biologiebuch-Rallye“

Arbeitsblatt entwerfen und vorbereiten, in Klassenstärke kopieren, Lösungsblatt erstellen

Aktivierung von Wissen, Arbeiten mit dem Lehrbuch, Motivierung, Neugier wecken

Spielverlauf:
Das Arbeitsblatt mit der vorbereiteten Rallye und Hinweisen zur Bearbeitung wird in der Klasse ausgeteilt. Alle Schüler*innen beginnen gleichzeitig mit der Bearbeitung ihrer Rally.

Variante 1: Alle arbeiten so lange, bis die Rallye vollständig gelöst ist. Wer fertig ist, vergleicht selbständig seine Lösung bei der Lehrkraft.

Variante 2: Nachdem die ersten zehn Schüler*innen fertig sind, wird das Weiterarbeiten unterbrochen. Diese Schüler*innen dürfen abwechselnd ihre Lösungen vortragen.

Beispiel:

Biologiebuchralley

Aufgabe:
Ergänze die Sätze.

Hinweis:
- Alle fehlenden Begriffe lassen sich irgendwo im Buch finden.
- Trage hinter dem Satz die Seitenzahl ein, auf der du deine Lösung gefunden hast.
- Umlaute werden nicht umgeschrieben, bleiben also ä, ü, ö.
- Die eingerahmten Buchstaben ergeben fortlaufend gelesen den Namen eines berühmten Biologen.

1. Tiere sind

___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ Seite:

2. In der Biologie werden verschiedene Tiergruppen unterschieden. Die Katze ist ein

___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ Seite:

3. Ein Teilgebiet der Biologie ist die

___ ___ ___ ___ ___ ___ Seite:

Silke Schöps: 66 Spielideen Biologie
© Auer Verlag

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

66 Spielideen Biologie

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.