

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Der große Preis: Amphibien*

Das komplette Material finden Sie hier:

[Download bei School-Scout.de](http://School-Scout.de)



Der große Preis: Amphibien

Einzelmaterial 09

S. 1

IV/A

M 2 Frage- und Antwortkarten

Jahreslauf der Erdkruste

**Aufgabe**  
Nenne mindestens drei Frösche.

**Lösung**  
Erdkröte, Molch, Moor-, Gras- und Springkröte

**Aufgabe**  
Nenne mindestens sechs Spaltäcker.

**Lösung**  
Lurche, See- und Moorfrösche, Gift- und Hofwachtel sowie Geburtshelfer, Kuckuck, Kraxel- und Wechselkröte

**Frage**  
Nenne Frösche, die im Verlauf des Jahres keine Ruhepause einlegen.

**Antwort**  
Die Molche legen als einzige Frösche keine Ruhepause ein, da ihre Laichzeit von März bis Mai dauert.

**Aufgabe**  
Erläutere den Unterschied zwischen Froh- und Spaltäckern.

**Lösung**  
Lurche sind wechselwarme Tiere, die sich durch die Wärmeaufnahme von außen und durch die Wärmeabgabe durch die Verdunstung wärmen. Sie können sich durch die Verdunstung wärmen, indem sie sich in die Sonne stellen und durch die Verdunstung wärmen. Sie können sich durch die Verdunstung wärmen, indem sie sich in die Sonne stellen und durch die Verdunstung wärmen.

20

40

60

80

© 2005 School-Scout.de

## Der große Preis: Amphibien

Claudia Ritter und Joachim Poloczek, Großbettlingen



picture-alliance / OKAPIA KG,  
Germany

IV/A

<b>Niveau:</b>	Klasse 5 und 6
<b>Dauer:</b>	eine Doppelstunde
<b>Material:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Overheadprojektor</li> <li>– Quizraster M 1 (entweder das Quizraster an die Tafel schreiben oder auf Folie kopieren – es hat sich bewährt, eine Folie zu verwenden)</li> <li>– Kreide und Tafel zum Notieren des Spielstandes</li> <li>– ausgeschnittene Frage- und Antwortkarten M 2</li> </ul>
<b>Ziele:</b>	Die Schülerinnen und Schüler wiederholen wichtige Inhalte zu den Amphibien.

### *Erläuternde Hinweise zum Ablauf des Spiels*

#### **Einleitung**

Auf spielerische Art und Weise behandelt das vorliegende Quiz „Der große Preis der Amphibien“ die grundlegenden Kenntnisse zum Themengebiet „Amphibien“. Das Quiz ist als Wiederholung des Themas entweder zum Abschluss der Unterrichtseinheit oder vor einer Klassenarbeit gedacht.

#### **Zur Vorgehensweise im Unterricht**

Den meisten Schülerinnen und Schülern dürfte das Fernsehquiz „Der große Preis“ bzw. dessen Variante „Jeopardy“ bekannt sein. Die Fragen sind in fünf Themengebiete unterteilt und jeweils nach Schwierigkeitsgrad sortiert:

1. Der Jahreslauf der Erdkröte
2. Entwicklung vom Laich zum Grasfrosch
3. Lurche – Wasser- und Landtiere
4. Lurche bestimmen
5. Schützt die Lurche

Die Spieldauer beträgt etwa eine Doppelstunde. Das Quizraster mit fünf mal fünf Frage- und Antwortfeldern kann beliebig um weitere Themengebiete oder Fragen erweitert bzw. gekürzt werden.

Zu Beginn erläutert die Lehrerin bzw. der Lehrer die Aufgabenstellung. Anschließend werden vier bis fünf Spielgruppen gebildet. Jede Gruppe gibt sich einen Namen, der etwas mit Amphibien zu tun hat. Die Namen werden an die Tafel bzw. auf die Folie geschrieben.

Jede Gruppe startet mit 500 Punkten. Im Verlauf des Spiels werden die Gruppen mit ihren Namen angesprochen.

**Start**

Durch Los wird bestimmt, welche Gruppe beginnt. Die erste Gruppe wählt ein Feld auf dem **Quizraster M 1** aus (z. B. Lurche – Wasser- und Landtiere 20). Daraufhin liest die Lehrerin bzw. der Lehrer die Frage auf den **Frage- und Antwortkarten M 2** laut vor. Nun überlegt die Gruppe gemeinsam eine Antwort. Erst wenn die Gruppe gemeinsam zu einem Ergebnis gekommen ist, wird die Antwort vom Quizmaster akzeptiert.

Ist die Frage richtig beantwortet, bekommt die Gruppe 20 Punkte gutgeschrieben und hat nun 520 Punkte. Bei einer falschen Antwort werden ihr 20 Punkte abgezogen und sie hat nur noch 480 Punkte. Eine Frage, die falsch beantwortet wurde, kann an die nächste Gruppe weitergegeben werden. Sie kann die Frage annehmen und dadurch Punkte gewinnen oder verlieren. Lehnt diese Gruppe die Frage ab, so bleibt ihr Punktestand gleich und die Frage kann an die nächste Gruppe weitergegeben werden usw. Nimmt keine Gruppe die Frage an oder wird sie von allen falsch gelöst, gibt die Lehrerin bzw. der Lehrer die richtige Antwort und die Punkte verfallen. Danach setzt diejenige Gruppe das Spiel fort, die ursprünglich an der Reihe war.

Allerdings ist nach jeder richtig beantworteten Frage direkt die nächste Gruppe an der Reihe.

**Joker und Risiko**

Das Quiz enthält neben den Standardfragen auch „Jokerfragen“ und „Risikofragen“. Wählt eine Gruppe beispielsweise „Schützt die Lurche 60“, so hat sie einen **Joker** gewählt und bekommt 100 Punkte auf ihr Konto. Hat die Gruppe dagegen ein **Risikofeld** gewählt, so muss sie einen Betrag setzen, bevor sie die Frage gehört hat. Dabei darf sie maximal so viel Punkte setzen, wie sie auf ihrem Konto hat. Sollte eine Gruppe 0 Punkte auf ihrem Konto haben, so kann sie zwischen 10 und 50 Punkten setzen. Beantwortet eine solche Gruppe die Frage nicht richtig, so bleibt es bei einem Punktestand von 0 Punkten. Die Risikofrage besteht meistens aus zwei Fragen. Beide Fragen müssen richtig beantwortet werden. Risikofragen können nicht weitergegeben werden.

**Ende des Spiels und Gewinner**

Die Lehrerin bzw. der Lehrer streicht die bereits behandelten Felder durch. Sind alle Felder durchgestrichen, so ist das Spiel zu Ende. Die Gruppe mit den meisten Punkten hat gewonnen.

**Die Spielregeln auf einen Blick:**

1. Das **Quizraster M 1** wird entweder an die Tafel geschrieben oder auf Folie kopiert.
2. Es werden **vier bis fünf Spielgruppen** gebildet. Jede Gruppe gibt sich einen Namen, der etwas mit Amphibien zu tun hat. Die Namen werden an die Tafel bzw. auf die Folie geschrieben.
3. Jede Gruppe startet mit **500 Punkten**.
4. Die **Frage- und Antwortkarten M 2** für die einzelnen Themengebiete dürfen nur von der Lehrkraft eingesehen werden.
5. Beantwortete Fragen werden mit einem abwaschbaren Folienstift von der Lehrkraft durchgestrichen.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Der große Preis: Amphibien*

Das komplette Material finden Sie hier:

[Download bei School-Scout.de](http://School-Scout.de)







Der große Preis: Amphibien

Einzelmaterial 09 Seite 1

IV/A

M 2 Frage- und Antwortkarten

Jahreslauf der Erdkunde

<b>Aufgabe</b> Nenne mindestens drei Frösche.	 20
<b>Lösung</b> Erdkröte, Molch, Moor-, Gras- und Springkröte	
<b>Aufgabe</b> Nenne mindestens sechs Spaltäcker.	 40
<b>Lösung</b> Lurche, See- und Moorfrosch, Gift- und Hofmadrachse sowie Gehäufelur, Kuckuckfrösche, Kraxe und Wechselkröte	
<b>Frage</b> Welche Frösche legen im Verlauf des Jahres keine Ruhepause ein?	 60
<b>Antwort</b> Die Molche legen als einzige Frösche keine Ruhepause ein, da ihre Lurche von März bis Mai dauern.	
<b>Aufgabe</b> Erläutere den Unterschied zwischen Froh- und Spaltäckern.	 80
<b>Lösung</b> Lurche leben die Winterperiode bei einer Bodentemperatur von mindestens 5°C über Wasser und im Meer zwischen dem Äquator und 40°N und 40°S im Sommer, während die Spaltäcker die Winterperiode zwischen 40°N und 40°S im Sommer verbringen. Spaltäcker werden im Winter bei 12°C durch den Winterruhezustand und wandern nach dem Abkühlen durch im Sommerperiode.	

© 2005 Schöningh