



SCHOOL-SCOUT.DE

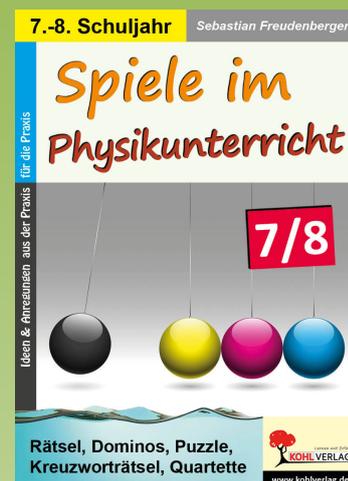
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spiele im Physikunterricht 7./8. Klasse

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

		Seite
Einleitung		4
Spielregeln		5–7
<i>Physikalisches Thema</i>	<i>Spielart</i>	
1 Mechanik	• Kreuzworträtsel	8
	• Domino	9–10
	• 1, 2 oder 3?	11–13
2 Akustik	• Kreuzworträtsel	14
	• Memory	15–16
	• 1, 2 oder 3?	17–19
3 Elektrostatik	• Domino	20–21
	• 1, 2 oder 3?	22–24
4 Stromkreis	• Der große Preis	25–26
	• Domino	27–28
	• Puzzle 1	29–30
	• Puzzle 2 (a / b)	31–34
	• Puzzle 3	35–36
	• Puzzle 4	37–38
	• Puzzle 5	39–40
	• Puzzle 6	41–42
	• Puzzle 7 (a / b)	43–46
	• Kreuzworträtsel	47
5 Wärmelehre	• Kreuzworträtsel	48
	• Memory	49–50
	• 1, 2 oder 3?	51–53
Lösungen		54–55



Einleitung

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

bei den „Spielen im Physikunterricht“ handelt es sich um eine Sammlung unterschiedlicher Spiele und Rätsel zum Üben und Wiederholen im Physikunterricht im 7.-8. Schuljahr

Die Spiele und Rätsel sollen dazu dienen, den alltäglichen Unterricht aufzulockern und zu bereichern. Sie können als zusätzliches Übungsmaterial verwendet werden. Oder sie werden begleitend zur aktuellen Einheit im Unterricht oder auch als abschließende Übung vor Klassenarbeiten eingesetzt.

Die Spiele knüpfen an das Wissen der Schülerinnen und Schüler an und/oder vertiefen dieses auf spielerische Weise. Es entsteht kein Leistungsdruck, da die Ergebniskontrolle durch die Spielenden selbst geschieht. Die Selbstkontrolle der Lernenden erzeugt somit eine stressfreie Atmosphäre, in der niemand bloßgestellt wird.

Bei geringem Zeitaufwand gelangt man mit seinen Schülerinnen und Schülern auf einfache und angenehme Weise zu guten Erfolgen.

Die Lernenden erhalten eine direkte Rückmeldung bezüglich ihrer individuellen Stärken bzw. über die Bereiche, in denen sie weiter üben müssen.

Tipps und Anregungen zu den Spielen

Es hat sich bewährt, die Spielkarten (Memory und Domino) vergrößert zu kopieren, damit sie handlicher und besser zu lesen sind. Als Faktor bietet sich an, die DIN-A4-Vorlagen auf DIN-A3 zu vergrößern. Werden die Spielkarten auf dickeres Papier (160g/m²) kopiert, scheint der Aufdruck nicht durch und ein „Schummeln“ ist während des Spiels nicht möglich. Außerdem kann es sinnvoll sein, die Karten zu laminieren, um so ihre Haltbarkeit zu erhöhen.

Wenn man mehrere Sets ein und desselben Spieles für eine Klasse erstellen möchte, so kann es hilfreich sein, die einzelnen Sets auf unterschiedlich farbiges Papier zu kopieren. Auf diese Weise kann man die einzelnen erstellten Sets einfacher voneinander unterscheiden und nach dem Spielen schneller sortieren.

Für den „Großen Preis“ bietet sich an, das „Spielfeld“ auf Folie zu kopieren und per Overheadprojektor („Polylux“) zu präsentieren. Bei richtiger Antwort kann das Fragekästchen dann für die Gruppe mithilfe von Farbchips einer Farbe (OHP-Chips) markiert werden.

Auch für „1, 2 oder 3?“ ist vorgesehen, die einzelnen Seiten auf Folien zu kopieren. Die einzelnen Fragen werden über den Overheadprojektor („Polylux“) gezeigt. Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich dann, welche die richtige Antwort ist. Sie können sich dann zum Beispiel in zuvor im Raum festgelegte Bereiche (für jede Antwortmöglichkeit einen) aufstellen oder Zettel mit der Antwortzahl hochhalten.

Bei den Puzzeln des Themenbereichs „Stromkreis“ ist zu beachten, dass das jeweils erste Blatt in der Mitte gefaltet und zusammengeklebt werden soll. Man kann es auch gefaltet laminieren, um es haltbarer zu machen. Es enthält die Aufgabenstellung und nach dem Falten auf der Rückseite die Lösung. Sollen mehrere Sets erstellt werden, so bietet es sich an, verschiedenfarbiges Papier zu verwenden.

Aus dem jeweils zweiten Blatt schneiden die Lernenden die Puzzleteile aus und puzzeln auf dem vorgegebenen Raster. Laminiert man die Teile, so kann man das Spiel immer wieder einsetzen und der Bastel-/Klebeaufwand entfällt.

Viel Freude und Erfolg beim Einsatz der vorliegenden Kopiervorlagen wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

Sebastian Freudenberger

Spielregeln



1, 2 oder 3? – Regeln

→ Ziel des Spiels

Wer die meisten Fragen richtig beantwortet und so die meisten Punkte gesammelt hat, ist Sieger.

→ Spielverlauf

Die zehn Fragen haben ein bestimmtes Schwerpunktthema. Der Moderator (Lehrkraft) gibt pro Frage drei mögliche Antworten vor, evtl. durch Auflegen als Folie auf den Overheadprojektor („Polylux“). Um zu antworten, müssen die Schülerinnen und Schüler auf das richtige Antwortfeld springen oder einen Zettel mit der Antwortzahl hochhalten. Um den anderen dadurch die Antwort nicht zu verraten, wechseln die Schülerinnen und Schüler so lange zwischen den Feldern hin und her, bis der Moderator „1, 2 oder 3, letzte Chance ... vorbei!“ sagt. Erst beim „Vorbei“ gilt die Antwort, danach ist kein Wechsel mehr möglich (gleiches gilt für Zettel mit Antwortzahlen).

Wer die richtige Antwort gegeben hat, erhält einen Punkt, den er sich merkt.

→ Das Ende des Spiels

Wer nach zehn Fragerunden die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen.



Memory – Regeln

→ Ziel des Spiels

Wer am Schluss die meisten Kartenpaare besitzt, ist Gewinner des Spiels.

→ Beginn des Spiels und Spielverlauf

Alle Karten werden mit der Bild- bzw. Textseite nach unten auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Entweder bleiben die Karten danach so zufällig liegen oder sie werden in Reihen zu einem Quadrat oder Rechteck geordnet. Wichtig ist, dass die Karten nicht übereinander liegen.

Wer an der Reihe ist, darf nacheinander immer zwei Karten aufdecken. Sind es zwei zusammengehörende Karten (Bild und Begriff), darf sich der Spieler diese beiden Karten nehmen und nochmals zwei Karten aufdecken.

Das geht so lange, bis er zwei nicht zusammenpassende Karten aufdeckt. Diese beiden Karten werden wieder umgedreht. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Damit sich jeder die verdeckte Seite und die Lage der Karten gut merken kann, müssen sie immer kurze Zeit aufgedeckt liegenbleiben und dann natürlich an der gleichen Stelle wieder umgedreht werden.

Hat sich ein Spieler mit der zweiten Karte geirrt, darf er keine dritte Karte umdrehen. Bei einem Fehler ist auf jeden Fall der nächste Spieler an der Reihe.

→ Das Ende des Spiels

Wurde das letzte Kartenpaar aufgedeckt, ist das Spiel beendet.

Wer die meisten Kartenpaare hat, gewinnt das Spiel.

Spielregeln



Der große Preis – Regeln

→ Ziel des Spiels

Die Gruppe, welche durch richtige Antworten die meisten Punkte sammelt, gewinnt.

→ Beginn des Spiels und Spielverlauf

Das „Spielfeld“ kann auf Folie kopiert und per Overheadprojektor („Polylux“) präsentiert werden. Bei richtiger Antwort wird das Fragekästchen für die Gruppe mithilfe von Farbstifts einer Farbe (OHP-Chips) markiert.

Die Gruppe (am besten vertreten durch einen Gruppensprecher) wählt eine beliebige Frage aus. Dazu wird die Kategorie und die Punktehöhe genannt (z. B.: „Atome 300“). Kann die Gruppe die Frage nicht beantworten oder ist die Antwort falsch, so wird die Frage für die andere Gruppe freigegeben.

Antworten beide Gruppen falsch, so wird das Kästchen „entwertet“ und niemand erhält die Punkte.

→ Joker

Der Joker schenkt der Gruppe, die ihn wählt, die Punkte des Fragekästchens.

→ Das Ende des Spiels

Zum Schluss werden die Punkte in den jeweiligen Gruppen zusammengezählt. Die höchste Punktzahl gewinnt.

Spiele im Physikunterricht 7.-8. Sj.

Band 2 – 7./8. Schuljahr und jahrgangsübergreifendes Material

2. Digitalauflage 2020

© Kohl-Verlag, Kerpen 2016
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Sebastian Freudenberger
Umschlagbild: © Rzoog & Africa Studio - fotolia.com
Grafik & Satz: Eva-Maria Noack & Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P11 900

ISBN: 978-3-95686-401-8

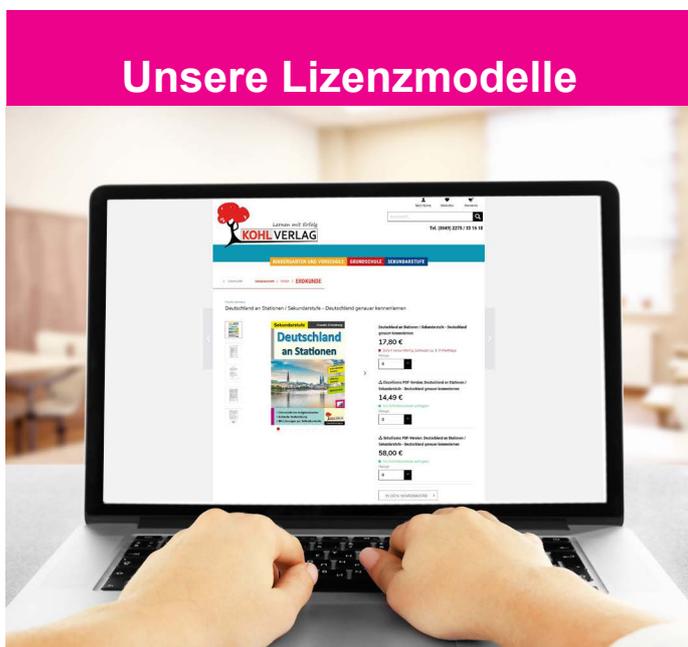
© Kohl-Verlag, Kerpen 2020. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2020



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

Bildquellen

Angaben jeweils von oben nach unten, von links nach rechts:

Seite 3	© jokatoons - Fotolia.com
Seite 7	© jojje11 - Fotolia.com
Seite 8	© Trueffelpix - Fotolia.com, © clipart.com
Seite 9	© Zlenek Chalupsky - wikimedia.org
Seite 10	© clipart.com
Seite 11–13	© Oakozhan - Fotolia.com
Seite 14	© psdesign1 - Fotolia.com
Seite 15	© AlexanderZam - Fotolia.com, © thirdkey - Fotolia.com, © Dan Race - Fotolia.com
Seite 16	© Janina Dierks - Fotolia.com
Seite 17–19	© Oakozhan - Fotolia.com
Seite 20	© SSilver - Fotolia.com
Seite 21	© SSilver - Fotolia.com, © fotomek - Fotolia.com
Seite 22–24	© Oakozhan - Fotolia.com
Seite 25/26	© electriceye - Fotolia.com
Seite 47	© fotomek - Fotolia.com
Seite 48	© vector_master - Fotolia.com, © clipart.com
Seite 49	© Alex White- Fotolia.com (2x)
Seite 50	© Alex White- Fotolia.com
Seite 51–53	© Oakozhan - Fotolia.com
Seite 56	© jokatoons - Fotolia.com



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spiele im Physikunterricht 7./8. Klasse

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

