

Vernetzte die Biodiversität

Stufe: 2. und 3. Zyklus

Dauer: 20 Minuten

Material:

- 200 Begriffskarten (in der Themenkiste)
- Stoppuhr
- 40 Codekarten (in der Themenkiste)
- 25 farbcodierte Karten zum abdecken (je 8x rot/blau/gelb, 1x grau) (Themenkiste)

Ort: Klassenzimmer

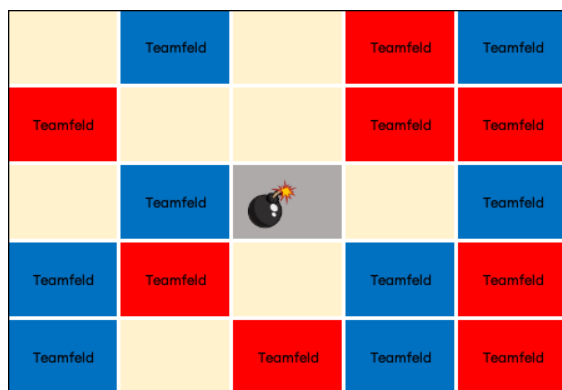
Sozialform: Gruppe à 4-8 Personen

Lernziele:

- Die SuS wenden ihr erworbenes Wissen rund um die Biodiversität spielerisch an.

Kompetenzen nach Lehrplan 21: NMG 2.1b, NMG 2.1e, NMG 2.4, NMG 2.5d, NMG 2.6c, RZG 3.1a

Anleitung: Die SuS teilen sich in zwei möglichst gleich grosse Gruppen (rot und blau) auf und wählen je einen Teamleitenden. Vor den beiden Gruppen sind insgesamt 5x5 Begriffskarten ausgelegt. Die Teamleitenden erhalten in jeder Runde zusammen ein Rastervorlage (Abbildung A). Diese ist auch im 5x5 Format, wie die 25 Karten auf dem Tisch (Abbildung B).



A: Raster für Spielleitende



B: Kartenauslage auf Tisch

Die Teamleitenden versuchen abwechselnd, Verknüpfungen mit den auf dem Tisch liegenden Karten herzustellen, welche sie mit nur einem Wort beschreiben können. Dieses assoziative Wort und die Anzahl verknüpfter Karten werden der Gruppe mitgeteilt. Die Gruppe versucht nun, die jeweiligen Karten zu finden.

Beim Aufdecken der Karten muss folgendes beachtet werden: Tippt das Team eine Begriffskarte mit ihrer Teamfarbe an, dürfen sie weiterraten und die richtig erratene Karte wird mit einer anderen

Informationen für die Lehrperson 16

Biodiversität Überblick

Karte in der Teamfarbe abgedeckt. Tippen sie auf eine neutrale Begriffskarte, wird diese Karte mit einer gelben Karte abgedeckt und die Gegner spielen weiter. Wenn sie auf eine Karte der gegnerischen Farbe tippen, wird die Karte mit einer Karte in der Farbe des Gegnerteams abgedeckt, welches dann auch als nächstes am Zug sind. Wird auf die Niete getippt, gewinnt automatisch der Gegner.

Hier ein Beispiel:

Das Raster wäre wie folgt den Begriffen zugeordnet.

Kleinstuktur	Erde	Fluss	Förderung	Wald
Artenfremd	Biotopenbaum	Autobahn	ökologische Infrastruktur	Frischlucht
Jagd	Habitatsverlust	Kampagne	Kerngebiet	Gelbbauchunke
Mähen	Nahrung	Kosten	Konkurrenz	Eisvogel
Magerwiese	Neobiota	Ruhe	Population	Gemeinde

Dann gibt es verschiedene Möglichkeiten:

Möglichkeit 1: Teamleitender Rot gibt als Überbegriff «Rückzug» an.

- ➔ Lösung: «Kerngebiet» und «Ruhe». Hat das Team richtig geraten, so können sie die Begriffe mit roten Karten abdecken und erhalten 2 Punkte.

Möglichkeit 2: Teamleitender Rot gibt als Überbegriff «Ökosystemleistung» an.

- ➔ Lösung: «Ruhe». Hat das Team richtig getippt, erhält es den Punkt. Würden sie jedoch auf Frischluft tippen, so würde automatisch das blaue Team gewinnen, da sie auf das graue Feld (Niete) getippt haben.

Möglichkeit 3: Teamleitender Rot gibt als Überbegriff «Holz» an.

- ➔ Lösung: «Wald» und «Biotopbaum», würde das Team Rot jedoch auf den Begriff Kleinstuktur tippen, da sie den Bezug zum Asthaufen machen, würde das Team Blau den Punkt erhalten.