

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Spiele im Biologieunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



## V.A.10

Aspekte des Biologieunterrichts – Beiträge zur Didaktik und Methodik

# Spiele im Biologieunterricht – Bingo, Pantomime und kreatives Schreiben

Nach Ideen von Meike Brinkmann



© RAABE 2024

© StockPlanets/E+

Die vorliegende Einheit enthält sechs Minispiele, die sich ideal für Vertretungsstunden, die letzte Stunde vor den Ferien oder zur spielerischen und bewegten Wissensüberprüfung eignen. Ihre Lernenden wiederholen und sichern Definitionen, Fachbegriffe und Lerninhalte durch kreatives Schreiben, Pantomime oder einen Staffellauf. Die Spiele können einzeln oder kombiniert und sogar fachübergreifend eingesetzt werden.

---

### KOMPETENZPROFIL

<b>Klassenstufe:</b>	5, 6, 7, 8, 9, 10
<b>Dauer:</b>	8 Unterrichtsstunden (Minimalplan: 1)
<b>Kompetenzen:</b>	Sachkompetenz, Kommunikationskompetenz
<b>Inhalt:</b>	Kooperatives Arbeiten, Lernstandsdiagnose, Lernerfolgskontrolle, Tiere, Pflanzen, Frosch, Entwicklung, Schmetterling, Eichhörnchen, Wasserkreislauf, Verdauung

---

## Didaktisch-methodische Hinweise

Betrifft man als Vertretungslehrkraft eine Klasse, so wird man nicht selten gefragt: „Können wir etwas spielen?“ In Vertretungsstunden zu fachlichem Arbeiten zu motivieren, fällt schwer oder ist oft sogar nicht möglich. Dies liegt häufig daran, dass es an entsprechendem Material mangelt, das auf die besondere Situation einer solchen Vertretungsstunde zugeschnitten ist.

In diesem Materialpaket finden Sie sechs verschiedene Möglichkeiten, wie Sie sowohl fachliche Inhalte als auch das Spielen in einer Vertretungsstunde miteinander kombinieren können. Die vorliegenden Materialien können auch von fachfremden Lehrkräften eingesetzt werden. Als Fachlehrkraft können Sie die Spiele ausgehend von den Ideen dieser Materialsammlung an Ihre Klassen und Unterrichtsinhalte anpassen.

### Was sind die Vorteile von Spielen im Unterricht?

Allgemein bringen Spiele Abwechslung und Spaß in den Unterricht. Die Klasse lernt beiläufiger und ist motivierter. Zudem wird dabei Teamfähigkeit geübt und Wettbewerbssituationen sorgen für überraschende Höchstleistungen. Spielen kann auch Lärm, Unruhe und Chaos hervorrufen. Dies gilt besonders für bewegungsreiche Spiele. Bei Klassen, die Sie nicht kennen oder bei denen Sie möglichst wenig Unruhe entfachen wollen, empfiehlt sich deswegen der Einsatz der ruhigeren, mehr Konzentration erfordernden Spiele aus dieser Materialsammlung. Dazu gehören beispielsweise das Biologie-ABC (**M 1**), das Biologie-Bingo (**M 6**) und das kreative Schreiben (**M 2, M 3**). Bunter und bewegter geht es hingegen bei der Pantomime (**M 4**), beim Staffellauf (**M 5**) und beim „Sag es nicht!“-Spiel (**M 7**) zu. Beteiligen Sie Ihre Klasse bei der Herstellung des Materials, bei der Spielentwicklung oder bei der Änderung der Spielregeln, um die Motivation zu fördern.

### Ein guter Start – ein Bewegungsspiel zu Beginn der (Vertretungs-)Stunde

Zu Beginn einer Vertretungs- oder auch normalen Unterrichtsstunde eignen sich Bewegungsspiele, bei denen sich die Klasse etwas „austoben“ kann. Ihre Lernenden werden danach deutlich ruhiger sein. Sie können dann auch gut Spiele durchführen, die mehr Ruhe und Konzentration verlangen. Möchten Sie Ihre (Vertretungs-)Stunde mit einem kurzen Bewegungsspiel beginnen, dann spielen Sie doch „Affenstall“ – die Biologen-Variante des bekannten Spiels „Obstsalat“. Dazu sitzen alle im Stuhlkreis. Teilen Sie nun jedem Spieler eine Affenart zu. Bei einer Klassenstärke von ca. 30 Lernenden sollten Sie 5–6 verschiedene Affenarten vergeben. Es kommen dabei beispielsweise die folgenden Affenarten infrage: Gorilla, Nasenaffe, Totenkopffaffe, Schimpanse, Orang-Utan, Gibbon, Pavian, Makake.

Die Spielregeln sind einfach und schnell erklärt: Eine Person steht in der Mitte des Kreises (bei Spielbeginn stehen Sie als Lehrkraft dort) und ruft eine Affenart. Alle, denen diese Affenart zugeteilt wurde, müssen jetzt die Plätze wechseln. Die Person in der Kreismitte versucht nun einen freien Stuhl zu ergattern. Gelingt dies, so verbleibt die Person ohne Sitzplatz in der Mitte. Wird „Affenstall“ gerufen, müssen alle Spieler den Platz wechseln. Einfach nur einen Stuhl nach links oder rechts zu rutschen, ist dabei aber nicht erlaubt.

**Hinweis:** Das Spiel „Affenstall“ kann auch der Gruppeneinteilung für ein sich anschließendes Spiel dienen. Möchten Sie im Anschluss z. B. „Staffellauf“ spielen (**M 5**), vergeben Sie direkt so viele Affenarten, wie Sie später Teams brauchen.



### So gestalten Sie eine Doppelstunde

Jedes der vorliegenden Spiele ist in der Regel für eine Unterrichtsstunde konzipiert. Haben Sie eine Biologie-Doppelstunde zu vertreten, dann ist die Kombination mehrerer Spiele sinnvoll. Hier sind einige Vorschläge, welche Spiele sich gut miteinander kombinieren lassen:

- Ihre Lernenden stellen zu verschiedenen Oberthemen Dominospiele her (eine kurze Anleitung dazu findet sich unten). Dabei erhält jede Gruppe ein anderes Oberthema. Anschließend löst Ihre Klasse die Dominospiele mit dem Spiel „Staffellauf“ (**M 5**).
- Biologie-Bingo (**M 6**) zum Oberthema „Frosch“ spielen und danach das kreative Schreiben zum Entwicklungszyklus des Frosches anhand von **M 2** durchführen. Alternativ dazu kann auch das Biologie-Bingo zum Oberthema „Tiere im Winter“ gespielt werden und dann dazu das kreative Schreiben (**M 3**) erfolgen.
- Ihre Lernenden spielen zunächst das Biologie-ABC (**M 1**). Anschließend stellen sie die dort zu einer Rubrik (z. B. Tier, Pflanze, Teil des Menschen) gefundenen Begriffe pantomimisch dar (**M 4**). So lassen sich beispielsweise aus den gesammelten Tiernamen vom Biologie-ABC eigene Begriffskarten für die Biologie-Pantomime herstellen und dann diese Begriffe pantomimisch wiedergeben.
- Das Biologie-Bingo (**M 6**) wird gespielt. Anschließend lassen Sie Ihre Klasse zum gleichen Oberthema Memoryspiele entwerfen (siehe Kurzanleitung unten), bei denen sie Wort-Bild-Paare herstellen. Dabei steht auf einer Karte der Begriff, auf der anderen befindet sich eine passende Abbildung dazu. Hierbei ist es sinnvoll, den Lernenden internetfähige Endgeräte zur Verfügung zu stellen. Danach spielt die Klasse natürlich mit ihrem selbst entworfenen Memory.
- Die Spiele können ebenfalls als Stationenlernen durchgeführt werden. Hierbei bildet jedes der Spiele außer das Biologie-Bingo (**M 6**) und das „Sag es nicht!“-Spiel (**M 7**) eine Station. Der Staffellauf wird ausgesetzt und stattdessen bearbeiten die Lernenden das Arbeitsblatt gemeinsam. Zum Abschluss können Sie mit der ganzen Klasse „Affenstall“ oder das Biologie-Bingo (**M 6**) spielen.

### Herstellung eigener Domino- oder Memoryspiele

Eine schöne Idee sowohl für den Vertretungsunterricht als auch für den Fachunterricht ist es, die Lernenden eigene Domino- oder Memoryspiele herstellen zu lassen: Teilen Sie dazu die Klasse in Kleingruppen zu 3–5 Personen auf. Überlegen Sie sich gemeinsam mit der gesamten Klasse verschiedene Oberthemen für das Memory oder das Domino (z. B. Säugetiere, Laubbäume, Organe des Menschen, Verhütungsmittel ...). Weisen Sie dabei jeder Gruppe eines dieser Oberthemen zu. Die Gruppen erhalten Schere und Papier. Verwenden Sie dazu am besten etwas dickeres Papier, damit das Geschriebene nicht auf der anderen Seite durchscheint. Optimal ist es, wenn Sie jeder Gruppe Papier in einer anderen Farbe austeilen. Dann lassen sich die Ergebnisse der verschiedenen Gruppen leicht auseinanderhalten. Passend zu ihrem Oberthema fertigt jede Gruppe ein Domino- oder Memoryspiel an. Dabei verwenden Ihre Lernenden ihr Biologiebuch, ein Fachbuch oder das Internet. So lassen sich innerhalb kurzer Zeit kreative und fachlich richtige Spiele verwirklichen. Der Lerneffekt ist sowohl beim Domino als auch beim Memory deutlich höher, wenn nicht gleiche Bilder beziehungsweise Texte zusammengehören, sondern „Inhaltspaare“ gebildet werden müssen. Das heißt, ein Fachbegriff muss beispielsweise seiner Definition zugeordnet werden oder die Abbildung eines Laubblattes der entsprechenden Bezeichnung. Wenn die Gruppen fertig sind, werden die Spiele zwischen den Gruppen getauscht und dann gespielt.



### Wie ist die Unterrichtseinheit aufgebaut?

Dem Biologie-ABC (**M 1**) liegt als Idee das erfahrungsgemäß allseits beliebte Spiel „Stadt – Land – Fluss“ zugrunde. Teilen Sie für jeden Lernenden einen Spielbogen aus und teilen Sie die Klasse in Kleingruppen auf. Im Zusatzmaterial finden Sie Spielbögen (**ZM1\_TierPflanzeMensch**), die mit eigenen Rubriken ausgefüllt werden können. So können beispielsweise spezifisch nur Tiere im Wasser, an Land und in der Luft erfragt werden. Bei Verwendung des Spiels in höheren Klassenstufen bietet es sich an, enger gefasste Rubriken zu wählen. Es existieren dann in den Rubriken zu den einzelnen Buchstaben weniger Wörter, sodass ein höherer Schwierigkeitsgrad besteht. Zudem lässt sich der Schwierigkeitsgrad erhöhen, indem nur Fachbegriffe zugelassen werden. Dementsprechend kann das Spiel nicht nur in der Unterstufe eingesetzt werden, sondern eignet sich auch für Klasse 9 und 10. Wenn die Gruppen nicht weiterkommen, ist es ihnen erlaubt, im Internet nach passenden Begriffen zu recherchieren. Wichtig ist, dass Sie als Lehrkraft für eine solche Recherche ausdrücklich die Erlaubnis erteilen.



**Hinweis:** Hat ein überwiegender Teil der Gruppen Schwierigkeiten, zu einem Buchstaben Begriffe zu finden, so kann auch gemeinsam mit der gesamten Klasse im Internet recherchiert werden.

In **M 2** und **M 3** werden die Themen der Biologie über einen kreativ-assoziativen Ansatz, das Schreiben von Geschichten, erschlossen. Bei einer Einzelstunde entscheiden sich die Lernenden für eine der zwei Geschichten, bei einer Doppelstunde können auch beide Geschichten eines Materials eingesetzt werden. Teilen Sie dazu die Materialien an die Klasse aus oder projizieren Sie den Arbeitsauftrag und die Bilder mit der Dokumentenkamera oder Smartboard. Bei **M 2** schreiben Ihre Lernenden mithilfe von Abbildungen eine Geschichte vom Leben eines Froschs oder eines Schmetterlings auf, während sie bei **M 3** eine Geschichte zum Leben des Eichhörnchens oder über einen Wassertropfen fortsetzen. Erklären Sie den Schülerinnen und Schülern zu Beginn die Methode des kreativen Schreibens. Sie sollten verstehen, dass ihre Fähigkeiten als Geschichtenschreiber und ihre Kreativität gefragt sind und sie einige Freiräume haben, um ihre Erzählungen auszuschnücken. In **M 2** geht es also nicht darum, den Lebenszyklus des Frosches in korrekten, knappen Sätzen zu beschreiben, sondern auf spannende Art zu erzählen, wie es dem Frosch ergeht, wenn er von der Eizelle zur Kaulquappe und schließlich zum ausgewachsenen Frosch heranwächst. Der Frosch darf dabei gerne vermenschlicht werden (Stilmittel der Personifikation): Ihre Lernenden schreiben beispielsweise auf, wie es ihm geht, was er denkt, was er gerne mag und welche Sorgen er hat. Eine solche Schilderung wird dann auch der Klassenstufe 5–8, für die das Material vorgesehen ist, und dem betreffenden Alter gerecht. Dabei sollte die Grundaufgabe, das Beschreiben des Entwicklungszyklus, nicht verloren gehen, darf jedoch deutlich freier gestaltet werden als sonst im Biologieunterricht. Wichtig ist aber, dass alles fachlich korrekt ist. Dazu können Ihre Lernenden gegebenenfalls auch im Schulbuch, in altersgerechten Büchern oder im Internet nachlesen. Die gleiche Vorgehensweise gilt auch für **M 3**, anhand dessen Ihre Lernenden eine Geschichte weitererzählen.



Bei **M 2** eignet sich die Lebensgeschichte des Schmetterlings für stärkere Lernende und die Lebensgeschichte des Froschs als einfachere Alternative. Zum Frosch kann auch die Tippkarte aus **M 8** an die Lernenden herausgegeben werden. Beide Materialien können auch gut fächerübergreifend zum Fach Deutsch eingesetzt werden.



**Hinweis:** Klären Sie bei jüngeren Lernenden noch mal kurz die Begriffe „Erzähler-Perspektive“ und „Ich-Perspektive“. Der Vorteil der Ich-Perspektive ist, dass Gefühle und Gedanken besser beschrieben werden können, während bei der Erzähler-Perspektive eine Schilderung von außen (durch eine Erzählperson) erfolgt. Es wird damit eher eine Allwissenheit über die Geschehnisse vermittelt und es kann besser über mehrere Lebewesen gleichzeitig geschrieben werden.

Alternativ kann **M 3** auch als Gemeinschaftsarbeit durchgeführt werden. In dieser Variante schreibt jeder Lernende einen Satz und reicht das Blatt danach weiter. So entstehen meist etwas verrücktere, aber auch lustige Geschichten, da die Ideen von Vielen zusammentreffen.



Kreatives Schreiben im Biologieunterricht ist in vielen Themenbereichen einsetzbar. Beispielsweise beim Blutkreislauf (Reise eines Blutkörperchens, Vorgänge beim Wundverschluss), beim Immunsystem, der Verdauung (Reise der Nahrung durch den Körper) und im Zusammenhang mit Haustieren. Wenn die Methode vom Fachlehrer eingesetzt wird, stellen die Ergebnisse einen geeigneten Anknüpfungspunkt zur weiteren Besprechung dar.

Für das Pantomime-Spiel **M 4** werden die Karten ausgedruckt und entweder in der Vorbereitung oder von den Lernenden ausgeschnitten und in Stapeln bereitgelegt. Verwenden Sie in den Klassenstufen 5 und 6 nur die Karten mit 5 Punkten, in den Klassenstufen 7 und 8 die Karten mit 5 und 10 Punkten und in den Klassenstufen 9 und 10 alle drei Kartenstapel. Für das Gewinnerteam können Sie einen kleinen Preis organisieren. Teilen Sie die Klasse in 2–4 Teams auf. Legen Sie eine Punkte-tabelle an der Tafel an. Sorgen Sie für eine Sitzordnung, bei der alle Teams getrennt voneinander sitzen. Zudem sollte es eine kleine Bühne geben, auf der die Begriffe dargestellt werden. Gehen Sie mit den Lernenden zunächst den Spielablauf durch und klären Sie offene Fragen. Prinzipiell gilt: Sie sind der Spielleiter. Auf Ihr Signal hin beginnt die pantomimische Darstellung der Begriffe, nicht vorher. Wenn Konflikte darüber entstehen, ob bei der Pantomime unerlaubte Geräusche gemacht wurden oder der richtige Begriff gar nicht gerufen wurde, so haben Sie als Schiedsrichter das letzte Wort. Bei Klassen mit Spielerfahrung, insbesondere bei den Klassen 9 und 10, können Sie auch einen der Lernenden als Spielleiter bestimmen.

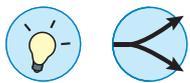
Ab der Klassenstufe 7 kommt mehr als ein Kartenstapel zum Einsatz. Erklären Sie Ihrer Klasse, dass es unterschiedliche Schwierigkeitsstufen mit unterschiedlicher Punktezahl gibt. Dabei entscheiden die Teams, von welchem Stapel sie ziehen möchten.

**Hinweis:** Erscheint Ihnen die Zeit von 30 Sekunden zu lang oder zu kurz, ändern Sie diese ein-fach ganz flexibel während des Spiels nach Absprache mit den Teams ab. Oft stellt sich erst während des Spiels heraus, welche Zeitspanne für die Teams in der jeweiligen Klasse angemessen ist. Damit es fair bleibt, müssen Sie nur darauf achten, dass jedes Team bis zu dem Zeitpunkt zu gleichen Teilen gespielt hat.



Für den Staffellauf in **M 5** wird viel Platz im Klassenzimmer benötigt, da die Teams mit 5–6 Metern Abstand zu den Tischen stehen sollen. Es empfiehlt sich, eine Längsseite des Raumes für die Aufstellung der Teams und die ihr gegenüberliegende Längsseite für die Tische zu nutzen. Achten Sie also darauf, dass alle Hindernisse aus dem Weg geräumt sind, um die Unfallgefahr zu minimieren. Platzieren Sie auf jedem Tisch je ein Exemplar der zu beschriftenden Abbildung und den Beschreibungen, eine Schere, einen Klebstoff und einen Stift. Lesen Sie mit der Klasse die Spielregeln durch und geben Sie anschließend das Startsignal. Achten Sie darauf, dass die Laufreihenfolge der Teams eingehalten wird. Bei höheren Klassenstufen oder einer starken Lerngruppe können Sie den Wortspeicher auch abschneiden. Leichter und auch schneller wird das Spiel hingegen, wenn die Definitionskarten nicht zum Einsatz kommen. Werden die Definitionskarten eingesetzt, so schneiden die Teams diese selbst aus und kleben sie an der jeweils passenden Stelle in die Abbildung. Ruft ein Team „Stop!“, kontrollieren Sie die Lösung des Teams (achten Sie darauf, dass die anderen Teams wirklich mit dem Arbeiten aufhören). Stimmt etwas in der Lösung dieses Teams nicht, teilen Sie

noch keine Korrekturen mit, sondern erklären, dass der Staffellauf noch nicht abgeschlossen ist. Auf Ihr Signal machen dann alle dort weiter, wo sie aufgehört haben. Das vermeintliche Gewinnerteam kann Korrekturen vornehmen und andere Teams haben ebenfalls noch die Chance zu gewinnen.



**Hinweis:** Ein Staffellauf lässt sich auch gut mit anderen Arbeitsblättern durchführen. Besonders bietet sich die Beschriftung einer Abbildung an (z. B. pflanzliche und tierische Zelle, Blutkreislauf etc.). Auch für Bild-Bild- oder Bild-Text-Zuordnungen eignet sie sich. Geht es darum, eine richtige Reihenfolge zu erstellen, kommt ein Staffellauf auch infrage (z. B. Mitose, Meiose, Regelkreise). Auch Lückentexte können auf der Grundlage eines Staffellaufes ausgefüllt werden.

Ein sehr anpassungsfähiges Spiel ist das in **M 6** dargestellte Biologie-Bingo. Pro Spieldurchlauf benötigen Sie hierfür einen Klassensatz von **M 6**. Lesen Sie gemeinsam mit der Klasse die Spielregeln durch und halten Sie die 12 gesammelten Begriffe für das Spiel an der Tafel oder auf dem Smartboard fest. Während die Schülerinnen und Schüler das Bingofeld ausfüllen, schreiben Sie die Begriffe je einmal auf und schneiden daraus kleine Papierlose.



Alternativ können Sie eines der hier genannten Oberthemen und Begriffe nutzen:

Organe des Menschen	Tiere im Wald	Einheimische Vögel	Laubbäume
Leber	Dachs	Amsel	Buche
Niere	Ameise	Buchfink	Esche
Herz	Eichhörnchen	Rotkehlchen	Eiche
Haut	Igel	Schwalbe	Erle
Dünndarm	Kaninchen	Kohlmeise	Ulme
Dickdarm	Fuchs	Zaunkönig	Pappel
Magen	Hirsch	Feldlerche	Linde
Bauchspeicheldrüse	Reh	Nachtigall	Birke
Blase	Uhu	Sperling	Ahorn
Gehirn	Wildkatze	Dompfaff	Kirsche
Lunge	Regenwurm	Kleiber	Platane
Milz	Tausendfüßler	Bachstelze	Kastanie

Geben Sie den Lernenden nach dem Ziehen und Vorlesen jeweils einen Moment, um den Begriff zu finden und durchzustreichen. Wichtig ist, dass der Begriff nur einmal durchgestrichen werden darf, auch wenn er mehrmals auf dem Bingofeld vorkommt. Sie geben das Los wieder zurück zu den anderen, sodass jeder Begriff mehrmals gezogen werden kann. Das Feld in der Mitte ist ein Joker. Hier wird kein Begriff eingetragen. Steht Ihnen eine ganze Unterrichtsstunde zur Verfügung, so haben Sie Zeit für mehrere Durchgänge (zu verschiedenen Oberbegriffen) oder für weitere Spiele.

**Hinweis:** Bei einer Einheit mit vielen Fachbegriffen geben Sie der Klasse eine Reihe von Fachbegriffen vor, welche diese in das Bingofeld eintragen. Dann lesen Sie die Definitionen der Fachbegriffe vor. Die Lernenden müssen durch aufmerksames Zuhören selbst erschließen, welcher Fachbegriff mit der jeweiligen Definition gemeint ist. Diesen streichen sie dann entsprechend auf dem Bingofeld durch.



Das „Sag es nicht!“-Spiel (**M 7**) eignet sich gut, um vorhandenes Wissen zu vertiefen und zu sichern. Das Spiel beruht auf dem Prinzip des Tabu-Spiels. Die Klasse wird hierfür in zwei Hälften geteilt, welche in einem Wettkampf gegeneinander antreten. Dabei soll jedes Team die benötigten verbotenen Wörter selbst überlegen. Auf diese Weise müssen sich die Lernenden bereits in der Vorbereitung auf das Spiel noch einmal sehr genau mit dem Unterrichtsstoff auseinandersetzen. In **M 7** sind je drei Vorschläge in verschiedenen Schwierigkeitsstufen angegeben. Die grünen Karten bieten eine Vorlage für die Klassenstufen 5 und 6, die roten Karten eignen sich für die Klassenstufen 7 und 8 und die blauen Karten können als Vorlage für die Klassenstufen 9 und 10 dienen. Drucken Sie die leeren Begriffskärtchen mindestens zwei Mal aus, sodass jede Gruppe mindestens neun Kärtchen erstellt.

## Auf einen Blick

### Spiellesammlung für den Biologieunterricht



**M 1** Tier, Pflanze, Mensch – Das Biologie-ABC

- Benötigt:**
- Stifte
  - ggf. leere Spielbögen zum Ausfüllen (**ZM 1**)



**M 2** Kreatives Schreiben – Aus dem Leben von ...

- Benötigt:**
- Stifte und Hefte oder Schreibbögen
  - ggf. eine Tippkarte aus **M 8**



**M 3** Kreatives Schreiben – Setze die Geschichte fort!

- Benötigt:**
- Stifte und Hefte oder Schreibbögen
  - ggf. Tippkarten aus **M 8**

**M 4** Biologie-Pantomime

- Benötigt:**
- Schere
  - Stoppuhr

**M 5** Unsere Verdauung – Staffellauf

- Benötigt:**
- Pro Gruppe Schere und Klebstoff

**M 6** Biologie-Bingo

- Benötigt:**
- Tafel oder Smartboard
  - Zettel und Schere
  - Lostopf

**M 7** Das „Sag es nicht!“-Spiel

- Benötigt:**
- Mind. 18 Begriffskärtchen
  - Stoppuhr
  - ggf. Tröte oder Hupe



**M 8** Tippkarten für **M 2** und **M 3**

### Erklärung zu den Symbolen

	Dieses Symbol markiert differenziertes Material. Wenn nicht anders ausgewiesen, befinden sich die Materialien auf mittlerem Niveau.		
	leichtes Niveau		mittleres Niveau
			schwieriges Niveau
	Zusatzaufgabe		Alternative
			Selbsteinschätzung

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Spiele im Biologieunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

