

Lernspiel – Pflanzenwelt der Steiermark

Lernspiel bzw. Memory „Pflanzenwelt der Steiermark“:

Die Verwendung des Spieles ist vor allem für die 2. Klasse AHS/MS gedacht. Aufgrund der Thematik Pflanzenwelt ist die Verwendung für den Biologie und Umweltkunde Unterricht naheliegend. Dabei kann das Spiel als Einstieg oder Festigung von Unterrichtssequenzen, welche sich exemplarisch mit der Pflanzenwelt der Steiermark auseinandersetzen, dienen. Folgender Bezug zum Lehrplan lässt sich herstellen:

Tiere und Pflanzen:

An Beispielen ausgewählter einheimischer Vertreter aus dem Tier- und Pflanzenreich sind Bau und Funktion sowie Zusammenhänge zwischen Bau, Lebensweise und Umwelt zu erarbeiten. Die Schwerpunkte bilden Wirbellose und weitere ausgewählte Blütenpflanzen, Sporenpflanzen, Pilze und Mikroorganismen.

Darüber hinaus kann dieses Spiel bereits in der Primarstufe zur Anwendung kommen. Voraussetzung dafür ist eine konkrete Thematisierung der, auf den Memory Kärtchen, abgebildeten Pflanzen.

Die Herausforderung im Spiel besteht in der Zuordnung von Bildern von Pflanzen zur jeweils entsprechenden Beschreibung (inklusive Karte mit Vorkommen). Diese zielt auf einen Lernprozess bezüglich der Benennung von Pflanzen in Verbindung mit ihrem räumlichen Vorkommen ab. Als Vertiefung kann die Lehrperson Zusammenhänge hinsichtlich Baus, Lebensweise und Umwelt in einem entsprechenden Lehr-Lernsetting didaktisch aufbereiten.

Die geeignete bzw. empfohlene Anzahl an Spielerinnen und Spielern ist 2. Jedoch kann das Memory auch in Kleingruppen bis zu 4 Personen gespielt werden.

Memory „Pflanzenwelt der Steiermark“

Anleitungen zum Spiel

Als Voraussetzung für den Einsatz im Unterricht muss die Lehrperson die beiliegenden Kärtchen ausschneiden (es empfiehlt sich diese foliert auszudrucken!).

Im Unterricht werden die fertigen Kärtchen in Form von Stapeln den Spielerinnen und Spielern ausgeteilt. Zuerst sollen sie sich die Kärtchen mit den Pflanzenbilder sowie die jeweiligen Beschreibungen ansehen bzw. durchlesen. Danach verteilen die Spielerinnen und Spieler die Karten verdeckt auf ihrem Tisch. Im Anschluss kann das eigentliche Spiel losgehen. Abwechselnd versuchen die Spielerin bzw. der Spieler Kärtchen aufzudecken und die passenden Paare (Bild und Beschreibung) zu finden. Wird ein Paar erfolgreich aufgedeckt so darf die Spielerin bzw. der Spieler dieses behalten und ist erneut am Zug. Wer am Ende die meisten Kärtchen besitzt ist der Gewinner bzw. die Gewinnerin.

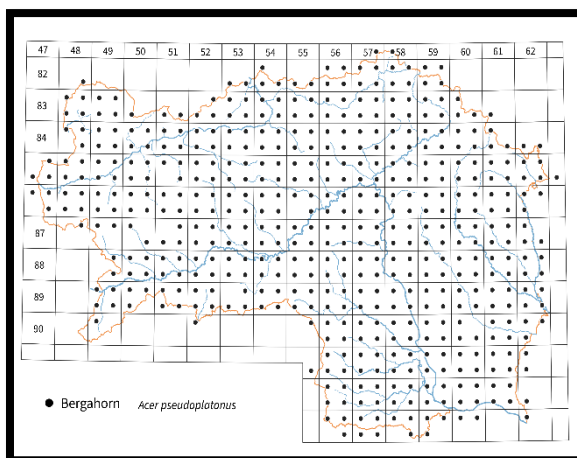
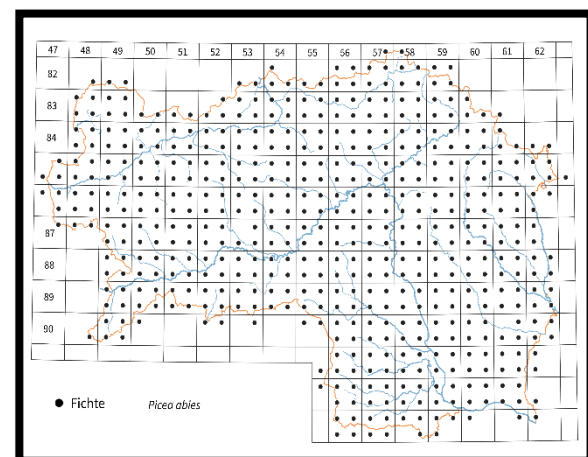
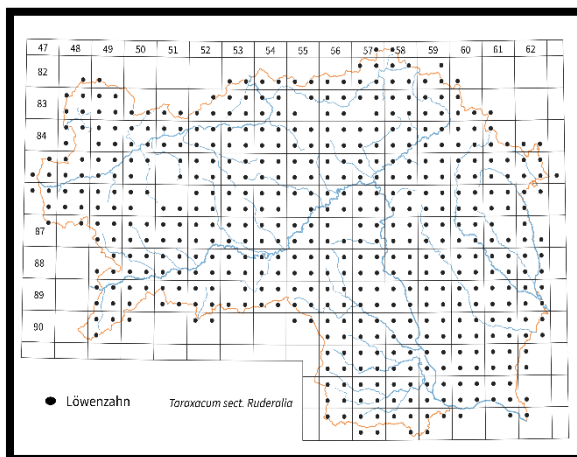
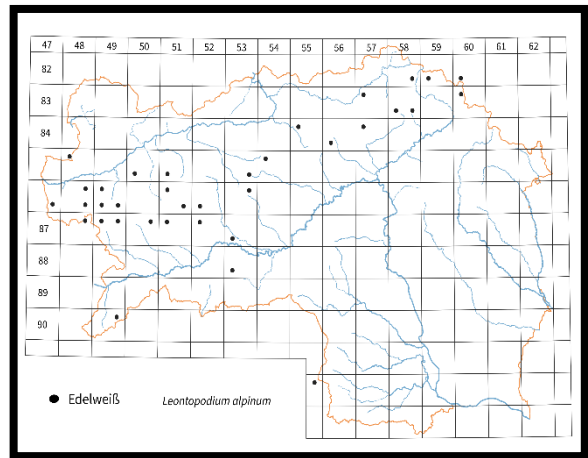
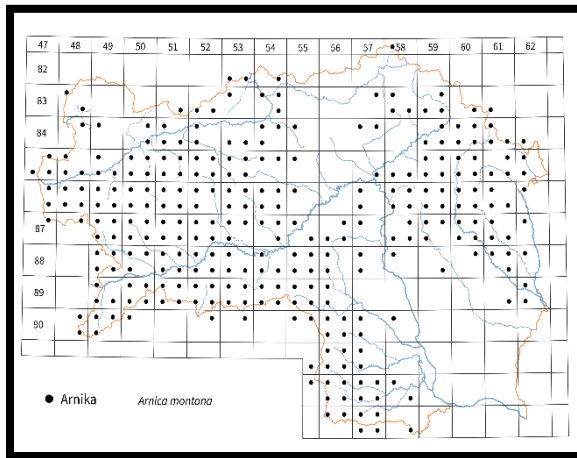
Memory „Pflanzenwelt der Steiermark“

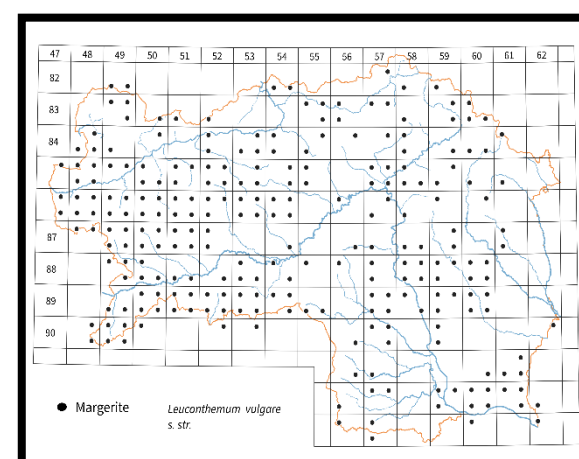
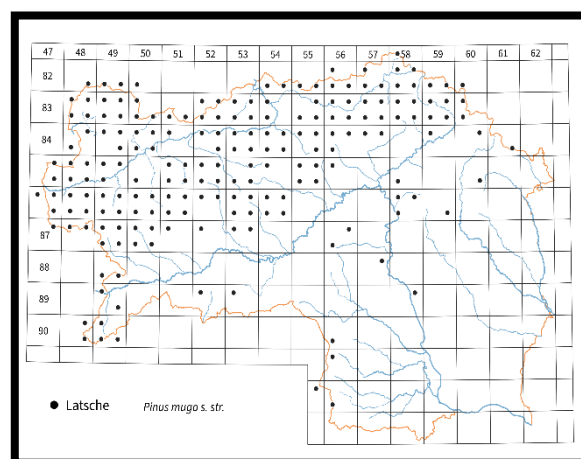
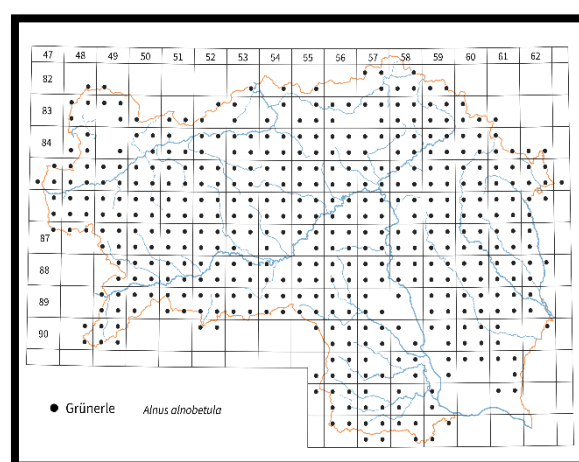
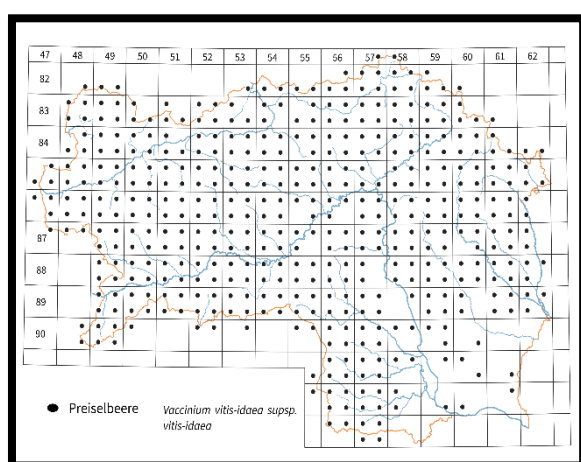
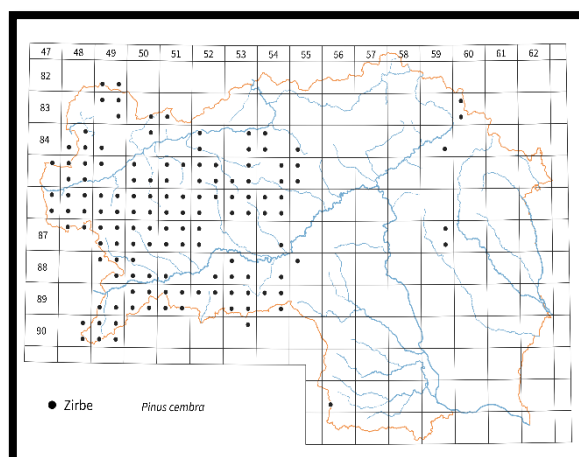
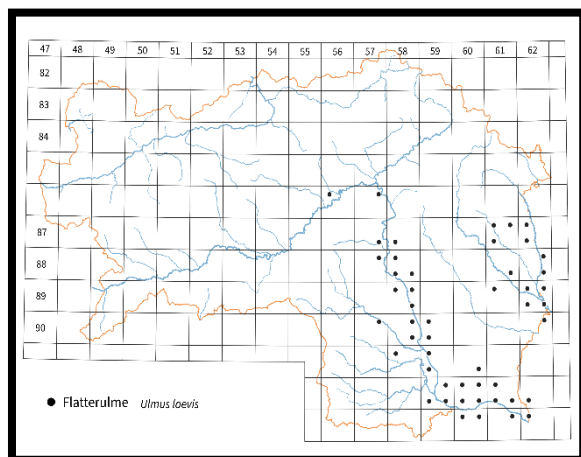
Bilder der Pflanzen





Verbreitungskarte + Bezeichnung der Pflanzen





Lösungen Memory „Pflanzenwelt der Steiermark“

