











Saatgutmerkspiel

 <p>Altersgruppe 6 – 14 Jahre</p>	 <p>Grad des Aufwandes wenig</p>
 <p>Zeit Mind. 30 min.</p>	 <p>Jahreszeit das ganze Jahr</p>
 <p>Methode Kleingruppenspiel</p>	 <p>Ziel Die SchülerInnen können Saatgut und Pflanzen wiedererkennen und einander zuordnen</p>
 <p>Kompetenzen SchülerInnen schulen das kombinierte Denken und lernen verschiedene Kulturpflanzen und ihr Aussehen näher kennen. Fördert die Kombinationsfähigkeit, wenn es als Suchrätsel eingesetzt wird..</p>	 <p>Benötigtes Material Beiliegende Kopiervorlage auf stärkerem Papier oder Karton ausdrucken. Jeweils drei Karten herstellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 Samen 2 Pflanzen 3 Name der Pflanze



Dieses Spiel eignet sich gut als Ergänzung zu einem Theorieteil oder einer anderen Methode, wo es um Saatgut geht und kann in weiterer Folge immer wieder zwischendurch gespielt werden z. B. auch in Freistunden.

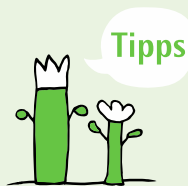


Zum Nachschlagen:

Theorieblatt Kulturpflanzenvielfalt und Saatgutvermehrung und Methodenblätter zu diesem Thema

SO WIRD'S GEMACHT ...

Es werden Gruppen zu je drei oder vier SchülerInnen gebildet. Jede Gruppe bekommt einen Ausdruck des Memorys. Zuerst prägen sich alle Mitglieder einer Gruppe die zusammengehörigen Bilder gut ein. Anschließend werden die Karten ausgeschnitten (ev. laminiert), gemischt und verkehrt auf den Tisch gelegt. Nun wird gespielt. Jede/r Spieler/in darf drei Karten aufdecken (Same/Frucht, Pflanze, Name). Hat jemand drei zusammengehörige Bilder, darf er noch einmal aufdecken. Gewonnen hat der/die mit den meisten Kartentrios. Dieses Spiel eignet sich besonders als Lücken- bzw. Pausenfüller, falls den SchülerInnen langweilig ist.



Jüngere SchülerInnen können auch mit zwei statt drei zusammen gehörenden Karten spielen z. B. Same/Frucht und Pflanze/Name.

Aber Achtung: manche Kinder sind extrem gut in diesem Spiel und gewinnen oft gegen Erwachsene!

Ergänzung ab 11 Jahren

Die Karten unter den SchülerInnen verteilen. Die SchülerInnen müssen nun ihre Partner suchen. Haben sich alle Trios gefunden, stellt jede Gruppe kurz ihre Pflanze vor und erzählt, welche Charakteristika sie hat. Der Rest der Klasse und der Lehrer/die Lehrerin helfen aus, wenn sie nicht mehr weiter wissen. Die Gruppe könnte danach auch aufgefordert werden, gemeinsam in der nächsten Stunde ein kleines Referat zu der Pflanze zu halten.





Impressum

Erscheinungsdatum:	2017
Herausgeber:	Verein ARCHE NOAH
Finanziert durch:	Privatstiftung Sparkasse Krems
Unter Mitarbeit von:	Daniel Bayer, Matthias Eglseer, Marielena Heinisch Ursula Taborsky – ARCHE NOAH Bildungsbereich
Pädagogische Unterstützung:	Volksschule Krems-Egelsee Privatmittelschule Mary Ward Krems Agrarpädagogische Hochschule Wien
Grafische Gestaltung:	Doris Steinböck, BEAST COMMUNICATIONS
Fotos:	sofern nicht anders angegeben © ARCHE NOAH
Ansprechperson:	Ursula Taborsky, ursula.taborsky@arche-noah.at, T: +43 676 3242137
Infos zur Nutzung des ARCHE NOAH Schulmaterials:	Die Nutzung ist für den Einsatz im Unterricht und für den Eigenbedarf mit der Quellenangabe „www.arche-noah.at“ erlaubt – jedoch nicht für eine kommerzielle Nutzung. Die Bearbeitung der Texte dieser Dateien für die eigene Unterrichtsplanung ist erlaubt. Bilder und Grafikelemente dürfen nicht extrahiert, bearbeitet und/oder außerhalb dieser Unterlagen verwendet werden.



Saatgutmerkspiel - Bilder

ARBEITSBLATT



Karotte



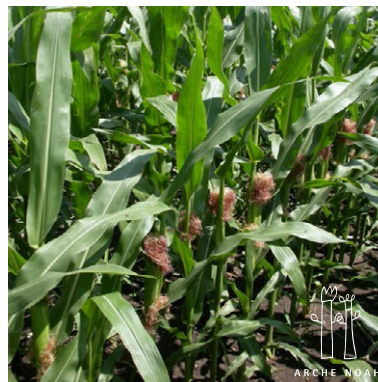
ARCHE NOAH



Mais



ARCHE NOAH



Rote Rübe



ARCHE NOAH



Bohne



ARCHE NOAH



Erdbeerspinat und Kichererbse: Wo kommt unser Gemüse her?

2 | Kulturpflanzenvielfalt und Saatgutvermehrung



Saatgutmerkspiel - Bilder

ARBEITSBLATT



Erbse



ARCHE NOAH



Kürbis



ARCHE NOAH



Paprika



ARCHE NOAH



Gurke



ARCHE NOAH



Saatgutmerkspiel - Bilder

ARBEITSBLATT

Radieschen



Salat

