

Was bin ich?

Stammbaum und Verwandtschaft

Lernziele

Die SuS können Wirbeltiere anhand verschiedener Merkmale den Wirbeltierklassen Amphibien, Reptilien, Säuger, Vögel und Fische zuordnen und Merkmale für jede dieser Klassen benennen. Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen den Klassen zeigen den SuS Verwandtschaftsgrade auf.

Material

- 5 Infoblätter zu den verschiedenen Wirbeltierklassen mit Beispielbild
- 30 Tierkarten für 30 SuS
- 120 Merkmalskarten:
 - die Quersumme der Zahlen auf den Merkmalskarten für Säuger beträgt 6
 - die Quersumme der Zahlen auf den Merkmalskarten für Amphibien beträgt 3
 - die Quersumme der Zahlen auf den Merkmalskarten für Fische beträgt 5
 - die Quersumme der Zahlen auf den Merkmalskarten für Reptilien beträgt 8
 - die Quersumme der Zahlen auf den Merkmalskarten für Vögel beträgt 9
- Kreppband/Klebeband

Vorbereitung

Stühle und Tische werden eventuell bei Seite geräumt, um den SuS die Bewegung im Raum zu erleichtern.

Die fünf Infoblätter zu den Wirbeltierklassen werden an verschiedenen Stellen im Raum gut sichtbar aufgehängt.

Für alle teilnehmenden SuS wird eine Tierkarte bereit gelegt.

Für jede Tierkarte werden drei passende Merkmalskarten ausgesucht. Dabei kann die Lehrkraft sich am Zahlencode der einzelnen Merkmalskarten orientieren: Die Quersumme der Zahlen auf den Merkmalskarten entspricht jeweils der einstelligen Zahl auf den Tierkarten. Zum Beispiel ergeben alle Merkmalskarten für Säugetiere die Zahl 6.

Die vierte Merkmalskarte ist für alle Tierkarten gleich und trägt die Zahl 1.

Die Merkmalskarten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt zufällig vier Merkmalskarten ausgeteilt, dabei können die SuS auch zufällig mehrere gleiche Karten erhalten.

Jedem SuS wird außerdem verdeckt eine beliebige Tierkarte ausgeteilt. Die SuS dürfen von der Karte ablesen welches Tier sie darstellen ohne ihre Mitschüler einzuweihen. Wenn einzelne SuS das ihnen zugewiesene Tier nicht kennen, kann die Tierkarte ausgetauscht werden. Wenn einzelne SuS zufällig gleich zu Beginn vier passende Merkmalskarten erhalten haben, können die Merkmalskarten von der Lehrkraftausgetauscht werden.

Ziel des Spiels

Die SuS tauschen mit verschiedenen Tauschpartnern ihre Merkmalskarten bis sie vier verschiedene Karten besitzen, die auf ihr geheimes Tier zutreffen. Anhand der Infoblätter können sie entscheiden zu welcher Wirbeltierklasse ihr geheimes Tier gehört und überprüfen, ob wirklich alle Merkmale zutreffen, um sich gegebenenfalls selbst zu verbessern.

Ablauf

Die Lehrkraft sollte im Vorfeld eine Zeitlimit festlegen und den SuS mitteilen. Sobald die Lehrkraft das Startsignal gegeben hat, dürfen die SuS beginnen sich verschiedene Tauschpartner zu suchen und pro Tauschdurchgang eine Karte tauschen. Vor und nach jedem Tauschvorgang sollten alle Spieler also vier Karten besitzen.

Nach jedem Tauschvorgang suchen sich die Spieler neue Tauschpartner bis sie vier verschiedene Merkmalskarten besitzen, die ihrer Meinung nach auf ihr geheimes Tier zutreffen.

Die SuS überlegen zunächst ohne Hilfe der Infoblätter, ob die auf den Merkmalskarten beschriebenen Merkmale auf ihr geheimes Tier zutreffen.

Die SuS müssen dann entscheiden zu welcher Gruppe von Wirbeltieren ihr geheimes Tier gehört: Säugetiere, Amphibien, Reptilien, Vögel oder Fische. Dabei können ihnen sowohl die Infoblätter als auch die Abbildungen der Vertreter einer Wirbeltierklasse helfen.

Sollte der Spieler nach dem Lesen des Infoblattes feststellen, dass er noch eine oder mehrere falsche Merkmalskarte besitzt, muss er die falsche(n) Karte(n) nochmals eintauschen.

SuS, die ihr Tier bereits einer Wirbeltierklasse zuordnen konnten, während ihre Mitschüler noch spielen, können die Zeit nutzen, um die übrigen Infoblätter zu studieren.

Beispiel für die Bearbeitung des Arbeitsblatts

Nach Ablauf des Zeitlimits sollen die SuS in ihren Gruppen der Wirbeltierklassenvertreter das Arbeitsblatt bearbeiten. Die jeweiligen Infoblätter können ihnen dabei helfen, das Arbeitsblatt selbstständig zu bearbeiten. Zur Vervollständigung des Arbeitsblattes können die einzelnen Gruppen ihre Ergebnisse am OHP präsentieren.