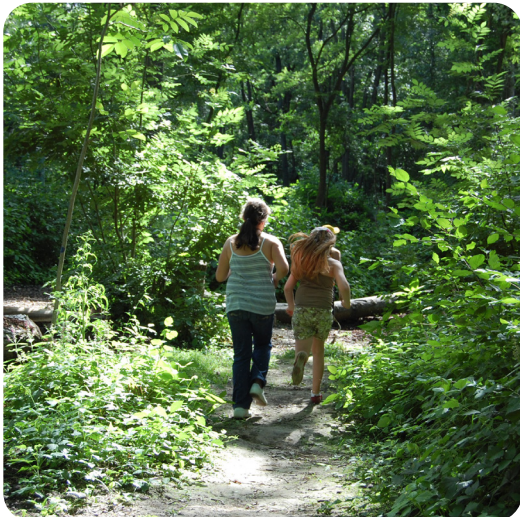




# LERNEN *im Garten*

## Wer weiß die Antwort am schnellsten?

Spielerischer Wissenstest zu Tieren oder Pflanzen im Schulgarten oder anderen Themen.



**Alter:** 8-14 Jahre



**Dauer:** 15-20 Minuten



**Organisation/Einrichtung:**  
„Natur im Garten“



**Fächer:** Sachunterricht, Biologie und Umweltkunde, Bewegung und Sport

### Benötigte Materialien:

- -

Das Laufspiel „Wer weiß die Antwort am schnellsten?“ kann eingesetzt werden, um die Beschäftigung mit Tieren oder Pflanzen im Schulgarten spielerisch zu wiederholen. Dieser Wissenstest ist aber auch für andere Themen möglich. Zuvor gelerntes Wissen muss blitzschnell abgerufen werden, um erfolgreich zu sein. Bewegung und Spaß sind bei diesem Spiel nebenbei garantiert. Der Schulgarten bietet sich als optimaler Lernort an.



## Ablauf:

---

Das folgende Spiel bietet sich insbesondere an, wenn zuvor die Tiere oder Pflanzen im Schulgarten Gegenstand des Unterrichts waren. Beispielsweise mit folgender Methode können Kleintiere entdeckt und beobachtet werden:

### **Lieblingstier untersuchen**

#### Spielaufbau:

Zunächst eine Mittellinie und parallel dazu auf beiden Seiten in etwa zehn Metern Abstand eine Außenlinie festlegen.

Die Schüler\*innen stehen sich in zwei gleich großen Gruppen an der Mittellinie gegenüber. Eine Gruppe sind die weisen Eulen, die andere Gruppe sind die listigen Krähen.

#### Spielablauf:

Die Lehrkraft macht eine richtige oder falsche Aussage. Ist die Aussage richtig, versuchen die Eulen die Krähen zu fangen. Ist die Aussage falsch, dann müssen die Krähen die Eulen fangen.

Wer die Außenlinie erreicht, ist in Sicherheit (in seinem Nest). Wer vorher gefangen wird wechselt die Gruppe.

Mit einfachen Aussagen beginnen, z.B. „Heute scheint die Sonne“, damit die Spielregeln eingeübt werden können. Dann inhaltliche Aussagen wählen, die zum Thema passen, das wiederholt werden soll.

#### Beispiele für Aussagen:

- Spinnen haben 8 Beine
- Vögel haben Haare
- Marienkäfer fressen Blattläuse
- Regenwürmer gehören zu den Tausendfüßern
- Bienen sind wichtige Bestäuber

Die gewählten Aussagen wiederholen dabei die zuvor behandelten Themen des Unterrichts. Die Schwierigkeit wird dem Alter der Schüler\*innen angepasst. Die Aussagen sollten auf jeden Fall kurz und eindeutig sowie generell nicht zu schwierig sein, damit das Spiel gut zu bewältigen und auch lustig ist.



---

## Kompetenzorientierte Lernziele:

- Die Lernenden können zuvor gelerntes Wissen abrufen.
- Sie sind in der Lage, das Wissen mit der richtigen Bewegung zu verknüpfen.
- Sie können eine Spielanleitung befolgen.