

Kuhspiel

Fächerverbindender Projektunterricht zur Erstellung eines Klassenspiels - Verknüpfung von Theorie und praktischer Anwendung zum Erwerb vom Wissen rund um die Milchproduktion und zum Leben einer Kuh.

Schüler und Schülerinnen können durch die gemeinsame Projektarbeit in einer Gruppe = Klasse, die im Sachunterricht sowie in den Fächern Deutsch und Kunst durchgeführt wird, zum eigenständigen Arbeiten motiviert werden. Dies erreichen sie durch selbstständiges Erarbeiten, die Entwicklung einer Spielidee und die anschließende Übertragung bei der Umsetzung in ein Spiel.

Wie das Spiel gegen Ende des Projektes ausgestaltet sein wird, ist zu Beginn völlig offen. Die Schülerinnen und Schüler entscheiden im Projektverlauf selbst, für welche Umsetzung (z. B. Brettspiel, Quizkarte, Rätselspiel oder Krimispiel) sie sich entscheiden.



Zielgruppe:

- Grundschule, Klassen 3– 4

Lerninhalte:

- Sachunterricht- Bereiche: „Natur und Leben“, „Technik und Arbeitswelt“, „Raum, Umwelt und Mobilität“
- Deutsch - Bereiche: „Sprechen und Zuhören“, „Schreiben“ und „Lesen“
- Kunst - Bereiche: Räumliches, farbiges und grafisches Gestalten sowie die Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten

Kompetenzerwartungen

- Umgang mit Wissen: Beschreiben, beobachten, Nachfragen und Benennen, Dokumentieren
- Kommunikation: Inhalte aus verschiedenen Medien zusammenfassen, Absprachen mit Partner oder Gruppe einhalten/Gruppenarbeit, Ergebnisse präsentieren

Zeitbedarf:

- Die Unterrichtsidee kann entweder in Form einer fächerübergreifender Unterrichtsreihe, als Projektwoche oder als Projektangebot des offenen Ganztags durchgeführt werden.
- Der Zeitbedarf ist abhängig von den Themenschwerpunkten und deren Ausgestaltung. Daher besteht die Möglichkeit, den Projektverlauf in jedem Teilabschnitt variabel anzupassen.

Sonstiges:

- Erfahrungsbericht der Klasse 3b der Norbertschule in Vreden
- Bastelbedarf richtet sich nach der umgesetzten Idee (Karton, Stifte, Kleber usw.)

Beispielhafter Verlauf des Workshops:

1. Vorstellung des Projektes „Entwicklung eines Kuhspiels“ (Klassenspiel)
2. Recherche rund um das Thema „Milch und Milchproduktion“ mit folgenden möglichen Themenbereichen:
 - Biologie der Kuh (z. B. Körperbau, Ernährung, Nachwuchs)
 - Lebenslauf einer Kuh, Leben auf dem Bauernhof
 - In welchem Lebensmittel ist Milch
 - Verarbeitung von Milch
 - Rezepte mit Milch/Milchprodukten
 - Verpackungen von Milch/MilchproduktenFragen/Aspekte sammeln (z. B. Melken, Euter, versch. Milchlieferanten)
Aufteilung der verschiedenen Aspekte auf Teams
Sammlung der Informationen zum zugeteilten Thema durch Recherche in Büchern, Internet und Nachfragen (Eltern/Großeltern)
3. Entwicklung der Spielidee
4. Entwicklung der Spielregeln
5. Entwicklung der Spielelemente (z. B. Quizkarten, Regelkarte, Figuren, Spielfeld)
6. Entwicklung der Quizfragen und passender Antworten, evtl. mit Hilfe eines Stationenlaufs zum Erarbeiten der grundlegenden Informationen über das Tier (Körperbau, Ernährung, Nachwuchs) und /oder Milch und Milchprodukte.
Die Schwierigkeitsgrade sind bewusst unterschiedlich.
beispielhafte Fragen:
Wie schreibt man Joghurt? - J-o-g-h-u-r-t
Wie viel Kilo wiegt das Kalb nach der Geburt? - Es wiegt 25 bis 45 Kilo.
Geben Vögel Milch? - Nein, sie sind keine Säugetiere.
Wer brachte das Speiseeis nach Deutschland? - Der Seefahrer Marco Polo
Welche Mägen hat die Kuh? - Pansen, Netzmagen, Blättermagen, Labmagen.
7. Erstellung der Spielelemente (z. B. Quizkarten, Regelkarte, Figuren, Spielfeld)

Erfahrungsbericht der Norbertschule in Vreden

Das Kuhspiel „Kuhiz“ der Klasse 3b



Die Spielidee des Kuhiz basiert auf mehreren Unterrichtssequenzen.

Die Entwicklung der Quizfragen war das eigentliche Herzstück des Spiels. Unterrichtsinhalt war die Recherche zu einem Aspekt rund um das Thema „Milch und Milchproduktion“.

Nach einem Brainstorming im Klassenverband bekamen immer Partnerteams die Möglichkeit in Büchern, Internet bzw. durch Nachfragen (Eltern/ Großeltern sind Landwirte) zu ihrem Aspekt Informationen herauszufinden und zu sammeln. In einem nächsten Schritt entwickelten die Kinder eigene Quizfragen (natürlich mit der jeweils passenden Antwort). Aspekte (u.a.) waren: Melken, das Euter, verschied. Milchlieferanten, usw.

Zum anderen gab es einen Stationslauf rund um das Thema „Kuh“. Hier wurden grundlegende Informationen über das Tier (Körperbau, Ernährung, Nachwuchs) erarbeitet. In einem Spielfeld gibt es zum Beispiel Kuhmägen als Extrafelder. In einer Gruppe sollte in der ursprünglichen Fassung ein Kuhkörper das Spielfeld sein – die Kinder entschieden sich dann aber für die traditionelle Spielfeldform.

Des Weiteren führte die Erarbeitung des Themenbereichs „In welchen Lebensmittel ist Milch“ zur Müll-(verpackungs) Idee. Die Schüler haben verschiedene Produktverpackungen von zuhause mitgebracht. Nach der Analyse des Milchbestandteils waren die Verpackungen übrig und die Müllentsorgungsidee war geboren.

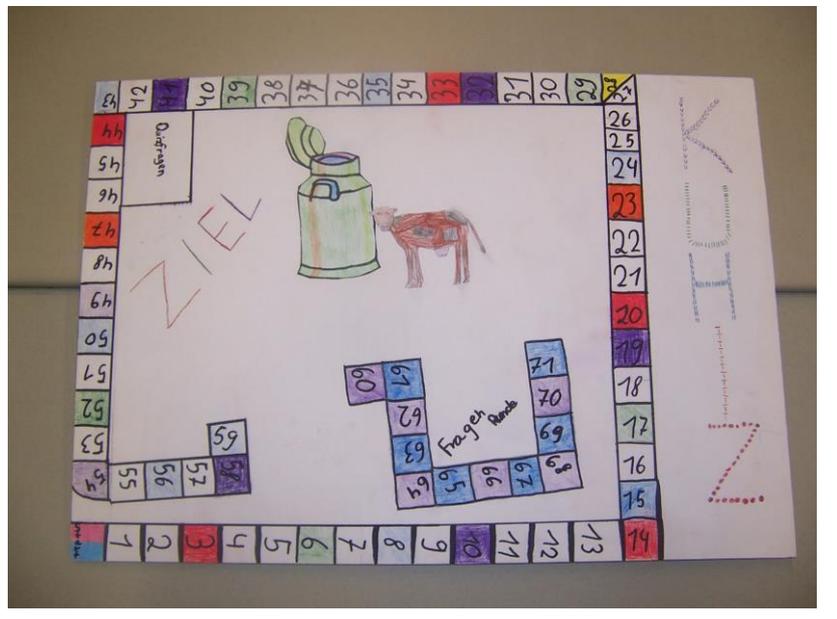
Im Anschluss an die gemeinsame Erarbeitung der Inhalte und Entwicklung der Quizfragen wurde die Klasse in drei Gruppen aufgeteilt:

- Gruppe A – Erstellung eines Spielbretts mit dazugehörigen Regeln
- Gruppe B - Erstellung eines zweiten Spielbretts mit dazugehörigen Regeln
- Gruppe C – Erstellung der Spielfiguren

Die Spielfelder mit den dazugehörigen Regeln

Die beiden Spielfelder wurden von jeweils zwei Gruppen geplant und von jeweils zwei Gruppen gemalt. Somit waren hierfür etwa 7 - 8 Kinder pro Spielfeld eingebunden.

Variante A



Regelheft Kuhiz

Die Spielidee

Werde den Verpackungsmüll aus dem Heu los, um die Kuh Alma zu füttern.

2-4 Spieler – 1 Würfel

Die Spielfelder

Grün: 1 Feld vor.

Rot: 2 Felder zurück.

Blau: Müll-Feld. Wenn man Müll hat, kann man den hier wegwerfen.
Aber Achtung: Du kannst nur auf ein blaues Feld, wenn du eine Frage richtig beantwortet hast.

Orange: Einmal aussetzen.

Lila: Frage beantworten. Ein Mitspieler zieht eine Quizfrage und du musst sie beantworten.

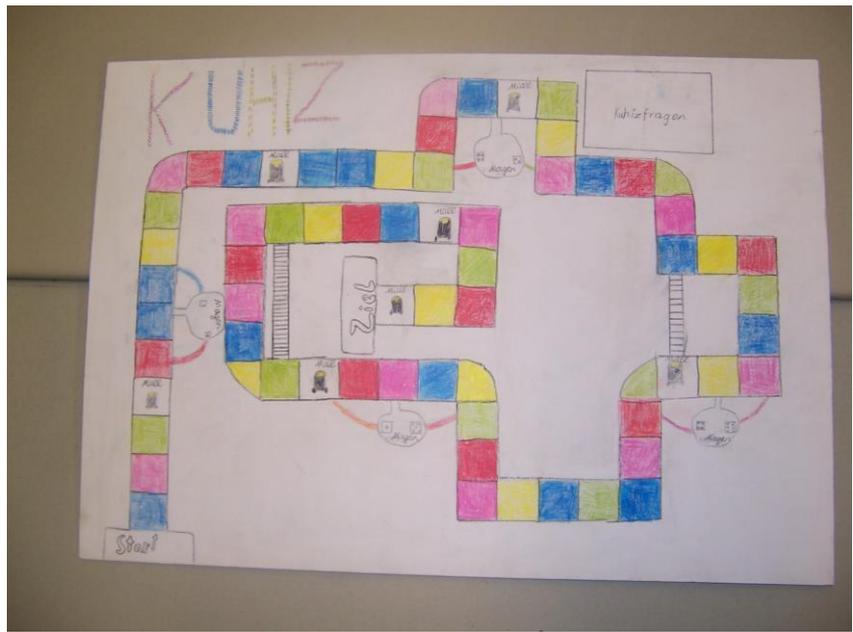
Wenn du die richtige Antwort gibst, springst du direkt auf ein Müll-Feld.

Gelb: Zum Start zurück.

Achtung!

Man muss die passende Zahl haben um ins Ziel zu kommen

Variante B



Kuhiz – Die Spielregeln

Ziel: Wer am wenigsten Müll hat und als Erstes im Ziel ist hat gewonnen.

Spieler: Es dürfen nur 2-4 Spieler mitspielen. Der jüngste fängt an.

Magen:

Wenn man in den Magen fällt, dann gibt es 2 Auswege. Den roten und den bunten Weg.

Wenn man eine 6,5,4 würfelt, muss man den roten Weg nehmen. Wenn man eine 3,2,1 würfelt, muss man den bunten Weg nehmen.

Müll :

Wenn man auf ein rotes Feld kommt, muss man auf ein Müll Feld. Dann kann man eine Quizfrage ziehen. Wenn man die Frage richtig beantwortet hat, darf man Müll loswerden. Wenn man die Frage falsch beantwortet, muss man stehen bleiben.

Felder:

Bei einem grünen Feld muss man stehen bleiben.

Nach einem Müllfeld muss man auf ein rotes Quizfragenfeld. Ein blaues Feld bedeutet nichts.

Lila bedeutet zwei Felder vor.

Gelb bedeutet fünf Felder zurück.

Die Spielfiguren

Auch die Spielfiguren wurden in einer Gruppe entwickelt.

Nach vielen Versuchen Heu zu einer Figur zu formen wurde

die schlichte Variante mit verschiedenfarbigen

Gummibändern erstellt.



Die Quizfragen

Die Quizfragen wurden – wie oben beschrieben – von allen entwickelt. Natürlich ist hier in Bezug auf Menge und Schwierigkeitsgrad noch viel Potential. Für die Karten wurde eine einfache Tabelle als Worddatei verwendet und (etwas primitiv) auf der Rückseite die gleiche Tabelle mit „Quizfragen“ bedruckt.



<p>Wie viel Milch produziert die Kuh pro Jahr?</p> <p>8000 Liter bis 9000 Liter</p>	<p><u>Was steckt in der Milch?</u> <u>Nenne 2 Dinge!</u></p> <p>Fett, Wasser, Eiweiß, Vitamine</p>	<p>Wie viel Gras frisst eine Kuh am Tag?</p>
<p>Wie entsteht Milchpulver?</p> <p>Indem man der Milch Wasser entzieht.</p>	<p>Wofür verwendet man Milchpulver?</p> <p>Babynahrung, Süßigkeiten, Joghurt</p>	<p>Warum gibt eine Kuh Milch?</p> <p>Weil sie ein Kälbchen bekommen hat.</p>

<p>Wie schreibt man Joghurt?</p> <p>J-o-g-h-u-r-t</p>	<p>Wie schreibt man Sahne?</p> <p>S-a-h-n-e</p>	<p>Wie viele Fellfarben hat die Kuh?</p> <p>4 Fellfarben hat die Kuh.</p>
--	---	--

<p>Welche Kuh-Rasse hat schwarz-weißes Fell?</p> <p>Die Holsteinkuh.</p>	<p>Wer ist der Vorfahre der Hauskuh?</p> <p>Der Auerochse.</p>	<p>Wie oft bekommt eine Kuh ein Kalb?</p> <p>Einmal im Jahr.</p>
--	--	---

<p>Wie lange ist eine Kuh schwanger?</p> <p>Es sind 285 Tage.</p>	<p>Wie viel Kilo wiegt das Kalb nach der Geburt?</p> <p>Es wiegt 25 bis 45 Kilo.</p>	<p>Wie lange wird die Kuh vor der Geburt nicht mehr gemolken?</p> <p>Sie wird 8 Wochen vor der Geburt nicht mehr gemolken.</p>
--	---	---

<p>Wie lange trinkt ein Kälbchen nach der Geburt Milch?</p> <p>Es trinkt eine Woche Milch bei der Mama Kuh.</p>	<p>Geben Katzen Milch?</p> <p>Ja, sie geben Milch.</p>	<p>Geben Affen Milch?</p> <p>Ja, sie geben Milch.</p>
---	--	---

<p>Geben Vögel Milch?</p> <p>Nein, sie sind keine Säugetiere.</p>	<p>Geben Mäuse Milch?</p> <p>Ja, sie geben Milch.</p>	<p>Geben Ziegen Milch?</p> <p>Ja, sie geben Milch.</p>
<p>Wo landet das Futter zuerst?</p> <p>Das Futter landet zuerst im Pansenmagen.</p>	<p>Welche Mägen hat die Kuh?</p> <p>Pansen, Netzmagen, Blättermagen, Labmagen.</p>	<p>Was passiert im Blättermagen?</p> <p>Die Feuchtigkeit wird aus der Nahrung entzogen.</p>

<p>Warum bekommen Kühe Medizin?</p>	<p>Ist in Erdnussbutter Milch?</p> <p>Nein, sie besteht hauptsächlich aus Erdnüssen.</p>	<p>Wie viel Kakao ist durchschnitt- lich in Schokolade?</p> <p>ca 25%</p>
<p>Wie viel Inhaltsstoffe sind in Schokolade?</p> <p>Mehr als 30 Inhaltsstoffe.</p>	<p>Wie viel Zucker ist in 100 Gramm Schokolade?</p> <p>50 Gramm</p>	<p>Wer brachte das Speiseeis nach Deutschland?</p> <p>Der Seefahrer Marco Polo</p>

--	--	--