

Übung 7 Let's play! Das ist nicht Tabu!

➤ Abschnitt 4.2 und Abschnitt 3.1 im Modul

Die Übung vertieft den nicht immer leichten naturwissenschaftlichen Fachsprachengebrauch und trainiert zugleich das freie und verständliche Formulieren. Gerade komplizierte Begriffe wollen in Präsentationen gut erklärt sein. Die Lernenden spielen dazu eine Form des bekannten Gesellschaftsspiels „Tabu“, die dessen Prinzip aber umkehrt: Sie erklären Fachbegriffe nicht unter Vermeidung, sondern unter gezieltem Gebrauch der auf den Spielkarten beigeordneten Begriffe und wenden so ihr Wissen an. Die Übung kann auch genutzt werden, um das fachliche Wissen einer naturwissenschaftlichen Lehreinheit abschließend zu festigen.

Sie benötigen

📄 Kartensets „Das ist nicht Tabu!“

🕒 25–35 Minuten

👥 16 Lernende (Sek. I/II)

Sollten Begriffe nicht erraten werden oder sich erhebliche Mängel in der Verhandlung der naturwissenschaftlichen Gegenstände zeigen, können Sie die inhaltlichen Lücken durch entsprechende Richtigstellungen schließen.

Einführung: 5 Minuten

Für die Übung werden Kartensets zu MINT-Themen benötigt. Vorlagen können Sie aus unserem Downloadbereich oder aber dem Lab-Bereich der Webseite beziehen. Alternativ können Sie eigene Spielsätze erstellen und sie in unserem Lab-Bereich gern anderen Lehrkräften zur Verfügung stellen.

Zu Beginn der Übung erläutern Sie den Spielverlauf (siehe unten) und teilen zwei Teams ein.

Das ist nicht Tabu: 15 Minuten

Die Übung wird im Plenum durchgeführt, Sie als Lehrkraft fungieren als eine Art Schiedsrichter.

Im ständigen Wechsel entsendet jedes Team eine Person, die eine Karte zieht. Auf dieser sind ein Fachbegriff (Beispiel: ‚Erosion‘) sowie drei zugeordnete Begriffe vermerkt (im Beispiel zugehörend: ‚Boden‘, ‚Gestein‘, ‚Abtragung‘). Die jeweilige Redeperson soll ihrem Team den Fachbegriff erklären, ohne ihn zu nennen. Dabei sollen die drei zugeordneten Begriffe verwendet werden. Errät das Team den Fachbegriff, vergeben Sie einen Punkt. Nach 15 Minuten Spielzeit hat dasjenige Team gewonnen, das die meisten Punkte hat. Achten Sie im Spielverlauf darauf, dass alle mindestens einmal zu Wort kommen.

Varianten: Variable Schwierigkeitsgrade

Sie können den Schwierigkeitsgrad der Übung durch Anpassung der Karten variieren: Nutzen Sie eng angrenzende Begriffe, etwa solche, die sich auch als *advance organizers* für eine Präsentation anbieten, fällt die Übung leichter aus. Rekrutieren sich die Begriffe aus einem weiteren Kontext, muss der Begriff kreativ präzisiert werden, was schwieriger ist.

Variante: Diskussion (+10 Minuten)

Sie können eine Nachlese des Spiels anbieten, um einschlägige Fragen zum Fachsprachengebrauch zu klären:

- Wie viel Fachsprache braucht es, wie viel Erklärung?
- Was ist eine gute Erklärung, was eine schlechte?
- Lassen sich Unsicherheiten während einer Präsentation oder in der darauffolgenden Diskussion sprachlich einfangen?

Reflexion: 5 Minuten

Sie sollten den spielerischen Charakter der Übung am Ende einfangen, indem Sie ein paar *lessons learned* festhalten und damit das Trainingsergebnis sichern. Je nach Verlauf des Spiels bieten sich verschiedene Schwerpunkte an, die Sie aus obenstehenden Leitfragen ableiten können.