

Ziele:

- Die zur Beschreibung von Infektionskrankheiten notwendigen Fachbegriffe kennenlernen und anwenden
- Verbreitete Infektionskrankheiten kennenlernen
- Den Verlauf einer Infektionskrankheit beschreiben können

Material: Material (1) – (12)

Medien:

- Abbildung 1: Kind mit Windpocken
- Spiel: das Seuchen-Quartett (Quelle: www.weltquartett.de, ca. 10,- €)

Zeitraumen: 2 Stunden

Einstieg: Das Bild eines erkrankten Kindes (Windpocken) dient zur Motivation und der Aktivierung von Vorwissen. Anhand der Bildgeschichte (Material (1) „Von der Infektion bis zur Genesung“) werden im Lehrer-Schüler-Gespräch die neuen Fachbegriffe eingeführt.

Erarbeitung: Anhand Material (2) – (7) werden in Gruppen Steckbriefe für sechs Infektionskrankheiten erstellt und anschließend präsentiert. Als Präsentationshilfe dient Material (8).

Sicherung: Die Schülerinnen und Schüler ergänzen die ihnen fehlenden Steckbriefe mit Hilfe von Material (9).

Wiederholung:

- Zuordnung der Fachbegriffe:
<http://LearningApps.org/display?v=p8vzppc4t16> oder



Vertiefung: Die Kenntnisse über den Verlauf von Infektionskrankheiten werden am Beispiel des Verlaufs einer Grippeinfektion anhand von Material (10) auf drei verschiedenen Niveaustufen wiederholt und gefestigt. Mit Material (11) kann die Ausbreitung einer Infektionskrankheit anschaulich dargestellt werden.

- <http://LearningApps.org/display?v=petdrgvbj16> oder



- <http://LearningApps.org/display?v=px3r8w1tj16> oder





Abbildung 1: Kind mit Windpocken
Quelle: Model Foto: Colourbox.de

Vertiefung (Schulcurriculum): Das Seuchen-Quartett

Mit dem Seuchen-Quartett lernen die Schülerinnen und Schüler weitere Infektionskrankheiten kennen. Auf 32 Spielkarten werden Infektionskrankheiten, die durch Bakterien (12), Viren (12) oder Parasiten (8) ausgelöst werden, steckbriefartig vorgestellt:

- Name der Krankheit
- Name des Erregers
- Größe des Erregers
- Inkubationszeit
- Letalität
- Jährliche Neuinfektionen
- Jahr, in dem seine namensgebende Definition festgelegt wurde

Spielregeln:

Das Seuchen-Spiel kann je nach Voraussetzung und Intention nach wie verschiedenen Regeln gespielt werden.

1. Daten vergleichen (zwei oder mehr Spieler):

- Der Spielleiter legt fest, in welcher Kategorie der jeweils höhere Wert sticht.
- Die Karten werden gemischt, gleichmäßig verteilt und als Stapel so auf der Hand gehalten, dass jeder Spieler nur die oberste Karte sieht.
- Der jüngste Spieler liest eine der Daten seiner Karte vor. Die Mitspieler nennen reihum ihre entsprechenden Daten. Wer den höchsten bzw. niedrigsten Wert hat, erhält die anderen Karten und steckt sie unter seinen Stapel.
- Kann bei gleichen Werten kein Gewinner ermittelt werden, legen alle Spieler ihre oberste Karte in die Mitte und die betreffenden Spieler machen eine Stichrunde: Der Spieler, der zuvor schon angesagt hat, nennt einen Wert seiner nächsten Karte. Der Gewinner der Stichrunde erhält zusätzlich die in der Mitte liegenden Karten.
- Wer nur noch drei oder weniger Karten hat, darf aus den verbliebenen Karten den jeweils besten Wert wählen und entscheiden, welche der Karten er abgibt. Sieger ist, wer alle 32 Karten besitzt.

2. Quartette sammeln (drei oder mehr Spieler)

- Karten mischen, gleichmäßig verteilen und als Fächer auf der Hand halten.
- Der jüngste Spieler fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer Karte, die er zur Bildung eines Quartetts benötigt.
- Hat der Befragte die Karte, muss er sie dem Fragenden geben. Dieser darf so lange weiter fragen, bis ein Befragter die verlangte Karte nicht hat.
- Der Befragte darf nun das Spiel in gleicher Weise fortsetzen.
- Vollständige Quartette werden von den Besitzern offen auf dem Tisch abgelegt.
- Sieger ist, wer am Ende die meisten Quartette gesammelt hat.