

LASS DICH NICHT FANGEN!



| | |
|---------------------------|--|
| Thematik | In der Natur sind die Beziehungen zwischen den Lebewesen komplex und vielfältig. So existieren zum Beispiel Verbindungen, Symbiosen oder Beziehungen zwischen Raubtieren und ihrer Beute. |
| Saison | Frühjahr/Sommer/Herbst/Winter |
| Alter | 6 bis 12 Jahre |
| ungefähre Dauer | 1 Std |
| Ort | Draussen auf einem freien Gelände oder drinnen in einer Sporthalle |
| Material | <ul style="list-style-type: none"> ● Faltblatt "1, 2, 3... erforscht!" für Kinder ● Eventuell Poster "1, 2, 3... erforscht!" ● Material zum Anmalen ● 3 Sätze Markierungskegel oder 1 Kreide ● 3 Sätze verschiedenfarbige Bändeli |
| Ziele | <ul style="list-style-type: none"> ● Die Kinder verstehen die komplexen Zusammenhänge zwischen den Tierarten und die Begriffe Raubtier und Beutetier. ● Die Kinder schlüpfen in die ökologische Rolle einer Tierart in einem Fangspiel, das auf der Räuber-Beute-Beziehung basiert |
| Um weiter zu gehen | <p>Die Predation: https://de.wikipedia.org/wiki/Raubtiere</p> <p>Gleichgewicht zwischen Raub- und Beutetieren: https://studyflix.de/biologie/raeuber-beute-beziehu2467</p> |
| Ablauf | |

1) Einleitung

Die Kinder auffordern, die Begriffe Raub- und Beutetier zu erklären und anschliessend einige Beispiele für Räuber-Beute-Beziehungen zu nennen, die ihnen bereits vertraut sind.

2) Recherche zur Illustration und zum Anmalen

Auf dem Faltblatt "1, 2, 3 ... erforscht!" suchen und malen die Kinder die verschiedenen Tiere, die sie finden, aus.

Die Kinder fragen, in welcher Beziehung die gefundenen Arten zueinander stehen. Und wer frisst wen?

3) Fangspiel

Hühner, Füchse, Schlangen

Es handelt sich um ein Gegenspieler-Spiel, bei dem drei Teams in einem wilden Wettlauf gegeneinander antreten, um die gegnerischen Mitspieler zu fangen. Dieses Spiel ist ideal, um bei den Spielern Teamgeist, Schnelligkeit und Strategie zu entwickeln.

Auf dem Schulhof grenzen drei gleich grosse Teams ihr Spielfeld mit Kreide oder Markierungskegeln ab (3 bis 5 m²).

Jedes Team bekommt eine der drei folgenden Rollen zugewiesen:

- Huhn: Die Hühner müssen die Schlangen fangen.
- Fuchs: Die Füchse müssen die Hühner erwischen.
- Schlange: Die Schlangen müssen die Füchse eliminieren.

Die Spieler hängen dann das Bändeli ihres Teams (eine Bändelifarbe pro Team) wie einen kleinen Schwanz an die Hinterseite ihrer Hose.

Das Spiel beginnt, wenn der Spielleiter das Signal zum Start gibt (ein Pfiff, ein Schrei usw.). Die Füchse beginnen zu versuchen, die Bändeli der Hühner zu fangen, die Hühner diejenigen der Schlangen und die Schlangen diejenigen der Füchse.

Wenn ein Spieler gefangen wird, nimmt er sein Bändeli wieder an sich und geht auf die Seite der Mannschaft, die ihn gefangen hat. Er kann von einem Mitglied seines Teams befreit werden, das seine Hand berührt.

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Hühner, Schlangen oder Füchse gefangen oder eliminiert sind. Das Siegerteam ist das Team, das die meisten gegnerischen Spieler (mit Zeitlimit) gefangen hat.

Spinnen, Meisen, Marder

Das Spielfeld mithilfe von Markierungskegeln festlegen, es mit Kreide aufzeichnen oder die natürlichen Grenzen des Ortes nutzen.

1-3 Kinder (ihnen ein farbiges Bändeli umhängen) spielen Meisen, die Räuber der Spinnen. Alle anderen Kinder spielen Spinnen. Das Spielfeld ist der Lebensraum der Spinnen: Sie finden dort Nahrung und können sich ausruhen. Man darf das Spielfeld nicht verlassen, **weil** es für die Spinne gefährlich ist (Strassen, Häuser usw.).

Mit Kreide auf den Boden 2 oder 3 Zonen zeichnen (oder mit Kegeln abstecken), in denen Spinnen Zuflucht finden, wie in Bäumen und Büschen. Wenn die Spinnen in einer

Schutzzone sind, können sie nicht gefangen werden, aber nur zwei Kinder dürfen dort gleichzeitig sein und müssen nach maximal 7 Sekunden wieder herauskommen. Anschliessend wird das Fangspiel gestartet: Die Meisen müssen die Spinnen fangen. Die gefangenen Kinder setzen sich auf den Boden.

Man macht eine zweite Spielrunde, indem man einen Marder hinzufügt, der ein Fressfeind der Meisen ist (ihm ein andersfarbiges Bändeli geben). Der Marder fängt also die Meisen, die wiederum die Spinnen fangen. Die Meisen dürfen auch die Schutzzonen nutzen, aber nur zwei Kinder (Spinnen oder Meisen) dürfen dort gleichzeitig sein. Die gefangenen Kinder setzen sich auf den Boden.

Man kann eine dritte Spielrunde ohne die Schutzzonen machen. Dadurch wird es für die Beutetiere schwieriger, sich zu verstecken.

4) Anmalen des Plakats "1,2,3 ... erforscht!"

Am Ende der Aktivität diskutieren, wie sich die Kinder in den verschiedenen Rollen fühlen (Angst, Aufregung, verwendete Strategien usw.). Es kann eine Verbindung zur Lebensrealität der Tiere hergestellt werden. Dann fragen, was passieren würde, wenn die Beutetiere verschwinden würden (einige Tiere müssten etwas Anderes fressen oder sich weiter fortbewegen, um etwas zu fressen zu finden, die Populationen von Raubtieren würden schrumpfen etc.).

Zum Abschluss suchen die Kinder einige Tiere mit einer Räuber-Beute-Beziehung (z. B. Fuchs - Maus, Reiher - Fisch, Vogel - Spinne, Igel - Regenwurm) und malen sie auf dem Plakat an.