



Aktivität 3: Wer frisst wen?

Ziel:

Die Wechselwirkungen und Funktionsweise einer Nahrungskette verstehen, indem sich die SchülerInnen in ein bestimmtes Tier hineinversetzen.

Material: Ein Spielband pro SchülerIn (4 verschiedene Farben)

Spielablauf:

Die SchülerInnen ziehen ein Los, das vom/von der LehrerIn vorbereitet wurde, und werden in folgende Mannschaften eingeteilt:

- Eisbären: Grossraubtiere, die alles fressen können.
- Robben: Raubtiere, die nur Pflanzenfresser fangen und die vor den Grossraubtieren fliehen müssen. Es sollten etwa doppelt so viele Raubtiere wie Grossraubtiere im Spiel sein.
- Fische: Primärkonsumenten, die sowohl den Grossraubtieren als auch den Raubtieren aus dem Weg gehen müssen. Es sollten etwa doppelt so viel Primärkonsumenten wie Raubtiere im Spiel sein.

Beispiel für die Verteilung bei einer Klasse mit 21 SchülerInnen: 3 Grossraubtiere, 6 Raubtiere und 12 Primärkonsumenten.

Jedes Kind bekommt ein Spielband in der Farbe seiner Gruppe.

Phase 1:

Die SchülerInnen rennen durch die Turnhalle und versuchen, ihre Beute zu fangen. Wurde ein/e SchülerIn von einem Raubtier gefangen, legt er/sie sich auf den Boden. Das Spiel endet, wenn es nichts mehr zu fressen gibt (d.h. wenn alle ausser den Grossraubtieren auf dem Boden liegen).

Phase 2:

Jeweils ein Raubtier und ein Pflanzenfresser verwandeln sich in Zersetzer (Destruenten), indem sie ein Spielband einer anderen Farbe nehmen. Sie müssen über die am Boden liegenden Kameraden springen, damit diese weiterspielen können. Die Zersetzer können von den Raubtieren und den Grossraubtieren nicht gefangen werden. Der/die LehrerIn beendet die Partie nach fünf Minuten.

Phase 3:

Alles gerät durcheinander. Die Verhältnisse werden umgedreht (mehr Raubtiere, weniger Grossraubtiere usw.).

Phase 4:

In der Klasse wird über das Spiel diskutiert. Was haben die SchülerInnen dabei gelernt? Zeigen, wie wichtig jedes Glied in der Kette ist. Die Rolle der Zersetzer erläutern.

Anmerkung: Das Spiel kann auch im Freien stattfinden.

