

Leben der Rehe

(nach: <http://www.hausdeswaldes.de/datenbank-waldmeister.html>)

Kurzbeschreibung Fangspiel mit Tiefgang.

Ziele Bewegungsspiel. Fachwissen über Rehe. Räuber-Beute-Beziehung. Volterrasche Gesetze erleben.

Kompetenzen handlungsorientierter Wissenserwerb

Material Auswertungskurve (mindestens auf Din A4 Blatt zum Vorzeigen), dicker Stift.

Vorbereitung Durch eine ca. 20 m lange Linie werden zwei Spielfelder getrennt.

Beschreibung / Anleitung Drei Teilnehmende sind Rehe und stehen auf der einen Seite der Linie. Die anderen können unterschiedliche Lebensbedingungen, die für Rehe wichtig sind, darstellen. Es gibt Futter, Wasser und Versteck. Die anderen Teilnehmenden entscheiden sich bis zum Startsignal für eine der Lebensbedingungen und stellen diese dar. Mit dem Startsignal laufen die Lebensbedingungen los und bieten sich den Rehen so an. Die Lebensbedingungen werden folgendermaßen dargestellt: • Futter: die Person reibt sich mit der flachen Hand den Bauch • Wasser: sie formt mit der Hand einen Becher und macht damit Trinkbewegungen • Versteck: sie bildet mit beiden Händen auf dem Kopf ein Dach. Die Rehe starten gleichzeitig und fangen sich eine Person, die ihr Bedürfnis darstellt. Wer gefangen wird, wird zum Reh. Rehe, die keine der Lebensbedingungen gefangen haben, werden zu einer der Lebensbedingungen. Rehe die nicht ein Minimum (eine) an Lebensbedingungen vorfinden „sterben“ und gehen „in den Kreislauf der Natur zurück“ - werden also wieder zur Lebensbedingung. Auswertung: Vor jeder Runde zählen die Leitenden die Anzahl der Rehe und notieren diese in einem Diagramm (in Skala mit gleichen Abständen eintragen). Beobachtungen: Die Rehe werden zunächst, bis zu einem Grenzwert, der von der Zahl der Spielenden abhängt, immer mehr. Dann bricht die Population zusammen. Weniger Rehe finden dann mehr, also bessere Lebensbedingungen vor. Die Population erholt sich; es werden wieder mehr. Es ergibt sich eine Zickzack-Kurve der Populationsschwankungen, die recht gut den Lotka-Volterra-Gesetzen für „Räuber-Beute-Beziehungen“ entspricht. Dieses Spiel verdeutlicht sehr klar die Populationsdynamik zwischen Lebewesen und deren Lebensbedingungen. Je besser die Lebensbedingungen für Rehe, desto besser können sie sich vermehren. Werden die Lebensbedingungen schlechter, so werden auch die Rehe weniger. Es entsteht ein andauerndes Pendeln – verdeutlicht durch diese Zickzack-Kurve.

Variationen Analog auch als Füchse und Mäuse spielbar.

Nacharbeit / Vertiefungen Vertiefung der ökologischen Aspekte (Nahrungsbeziehungen, Räuber-Beute, Populationsdynamik, Lotka-Volterra-Gesetze usw.).

Hinweise Dies ist ein einfaches unterhaltsames Spiel, das durchaus kognitiv anspruchsvolle Inhalte, altersgemäß für Klasse 5 und 6 (und älter) veranschaulicht. Dieses Spiel kann auch ohne Erstellen der Auswertungskurve gespielt werden - dann ist es halt nur ein Bewegungsspiel für Kleinere. Da es aber genügend Bewegungsspiele für Kleinere gibt, lohnt es diese Aktivität für die Älteren aufzusparen. Oberstufentauglich!