

Nahrungsnetz – klassisch

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

Kurzbeschreibung	Nahrungsnetz mit Fäden spannen.
Ziele	Lebewesen und deren Lebensbedingungen kennenlernen. Erkennen, dass die Lebewesen im Wald voneinander abhängen. Nahrungs- und andere Beziehungen herstellen. Denken in vernetzten Systemen üben. Auswirkungen erleben, was passiert, wenn einzelne Lebewesen aussterben. Umweltbedingungen in deren Wirkung auf das Netz kennenlernen.
Kompetenzen	handlungsorientierter Wissenserwerb; gemeinsam, selbstständig und mit anderen planen und handeln
Material	Schnur, Tier- und Pflanzenkarten oder Naturobjekte (oder Klebeband und Stift).
Vorbereitung	Kärtchen, Felle, Gehörne, Pirschpfadtiere usw. Die Postkarten und/oder Naturobjekte werden verteilt, sodass jeder Teilnehmende eine Tier- oder Pflanzenart repräsentiert. Dann stellen sich alle im Kreis auf. Die Spielleiterin tritt z.B. als Baum auf und hält die Rolle Schnur in der Hand. Er/sie stellt die erste Frage: z.B. "Wer lebt in meiner Borke und frisst sich ordentlich satt?". Das Ende der Schnur wird festgehalten. Das Knäuel wird, sobald er sich meldet, dem Borkenkäfer zugeworfen. Jetzt wird die Frage gestellt: „Wer frisst den Borkenkäfer?“ z.B. der Specht. Das Knäuel geht weiter und weiter ... Zum Schluss halten alle "Tiere" und "Pflanzen" die Schnur fest. Ein Netz ist entstanden.
Beschreibung / Anleitung	Tier-/Pflanzenvorschläge wären: Fichte, Tanne, Buche, Eiche, Vogelbeere, Erdbeere, Ameise, Raupe, Borkenkäfer, Biene, Käferlarve, Regenwurm, Maulwurf, Maus, Hase, Fuchs, Dachs, Reh, Hirsch, Wolf, Mensch, ... Anschließend werden aus der Gruppe Ereignisse erfragt. Z.B. ein trockener Sommer löst Wassermangel aus: Wasser geht 3 Schritte zurück. Wassermangel löst Trockenschäden an Bäumen aus: Fichte geht einen Schritt zurück. Geschwächte Fichte wird vom Borkenkäfer befallen: Borkenkäfer geht einen Schritt vor. Massenbefall: 3 Schritte vor. Aussterben (z.B. Bär, ...) oder Arteneinwanderung (z.B. Luchs, ...) können sich ereignen. Menschliche Eingriffe, wie Straßenbau, Aufforstung usw. sind möglich. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Der Kreis wird immer unförmiger. Spätestens jetzt wird die Spielregel relevant, dass die Schnur immer gespannt sein muss und dass niemand die Schnur um die Hand wickelt.
Variationen	1. Jeder Teilnehmer erhält ein Stück Kreppklebeband mit einem Begriff darauf und klebt ihn sich in Brusthöhe auf. 2. Wird ein Seil verwendet, kann sich jemand auf dieses Seil legen: Das Netz der intakten Natur trägt. Es ist reizvoll den Menschen „als Tier unter anderen“ in das System zu integrieren und darüber zu reden. Nach der Veränderung des Kreises durch Ereignisse, trägt das Seil nicht mehr. Umweltveränderungen und Populationsdynamik können auch so direkt simuliert werden. 3. Später könnte die Spielleitung auch ins Netz treten und als "Mensch" aktive Eingriffe vornehmen und Veränderungen in der "Natur" erzielen.
Nacharbeit / Vertiefungen	Vertiefend bieten sich Fragen an, wie "Was passiert, wenn der Wald verschwindet (Waldschäden)?" Diese Aktivität ist oberstufentauglich, also auch ab der 8. Klasse mit Erfolg und mit anspruchsvollem

Hinweise

Bildungsplanbezug einsetzbar.

Ab 20 Personen muss sehr zügig aufgebaut werden. Lange Diskussionen sind durch schnelle Entscheidungen zu vermeiden, damit es keine "Rumsteherei" wird.