

Fressen und gefressen werden

Ein „Räuber-Beute-Spiel“



Fächer	Biologie; als lebendiges Interaktionsspiel fachunabhängig für Gruppen
Kurzbeschreibung	Es gibt Tiere, die sowohl Räuber als auch Beute sind. Dieses lebhaftes Spiel macht das anstrengende Leben eines Jägers, der gleichzeitig darauf achten muss, nicht zur Beute zu werden, erlebbar. Dazu verteilt sich Gruppe auf einem Spielfeld und jeder versucht, jeden zu „fressen“, d.h. abzuschlagen. Wenn die „Beute“ jedoch sehr aufmerksam ist, kann sie dem Räuber ein Schnippchen schlagen und wieder ins Spiel kommen – so sind alle Schüler:innen bis zum Schluss gefordert.
Zielsetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilisierung für das anstrengende Leben von Wildtieren durch Perspektivwechsel • Schärfung der eigenen Sinne: Sehen und Hören • Förderung von Aufmerksamkeit und Reaktionsvermögen • Motivation zur Bewegung • Förderung und Reflexion von Gruppendynamik
Materialien	keine
Zeitlicher Umfang	<ul style="list-style-type: none"> • 20-30 Minuten, je nach Lust und Laune • Es gibt kein eigentliches Ende des Spiels; es kann so lange laufen, wie Situation und Kondition es erlauben. • Ca. 5 Minuten Nachbesprechung vor Ort mit einplanen.
Ideale Jahreszeit?	Zu jeder Jahreszeit möglich (bei großer Hitze wegen der Anstrengung besser nicht)
Geeignete Lernorte	<ul style="list-style-type: none"> • Wiese, Waldlichtung, Schulhof, Turnhalle • Der Ort sollte halbwegs eben sein und keine gefährlichen Stellen aufweisen (Gefahr des Umknickens, Stürzens,...)
Kontakte und mögliche Kooperationen	<ul style="list-style-type: none"> • Zoo, Wildpark, wo entsprechende Tiere gehalten werden • Tierpfleger:innen / Zoopädagog:innen • Jäger:innen / Förster:innen, da sie sich mit „Räubern“ und „Beute“ sehr gut auskennen und oft auch entsprechende Exponate wie Trittsiegel, präparierte Klauen, Pfoten, Schädel usw. als Anschauungsmaterial zur Verfügung haben
Praktische Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn zu viele Schüler:innen „abgeschlagen“ sind und hocken, kann es sinnvoll sein, als Lehrperson kurz in das Geschehen einzugreifen und einen „Superjäger“, der (zu) erfolgreich jagt, überraschend abzuschlagen. Dann sind oft „schlagartig“ wieder sehr viele Schüler:innen frei.

	<ul style="list-style-type: none"> • Durch die Größe des Spielfeldes kann gut Einfluss auf die Dynamik des Spiels genommen werden. • Es kommt nicht so sehr auf das unbedingte Einhalten aller Regeln an, sondern auf das Entstehen-Lassen verschiedener Jagdstrategien - und natürlich auf (Bewegungs-)Freude!
Praktische Durchführung (ausführlich)	<p>„Fressen und gefressen werden“</p> <p>Bei diesem Spiel geht es um Tiere, die sowohl Räuber als auch Beute sind. Die Fledermaus zum Beispiel erjagt sich Insekten und wird ihrerseits von der Eule gejagt.</p> <p>Es wird ein Gelände festgelegt, auf dem sich die Schüler:innen gleichmäßig verteilen. Nach dem Startsignal versuchen nun alle, möglichst viele Mitspieler:innen durch Abschlagen zu „fressen“. Wer erwischt wird, hockt sich hin und behält seinen „Räuber“ fest im Auge. Wird dieser nämlich seinerseits zur Beute und muss sich hinsetzen, ist der „Gefressene“ wieder im Spiel. Ebenso besteht die Möglichkeit jemanden, der zu dicht vorbeiläuft, zu „fressen“ und daraufhin ebenfalls wieder aktiv am Spiel teilzunehmen. Sollten zwei Schüler:innen einander gleichzeitig abschlagen, wird per „Schnick-Schnack-Schnuck“ mit „Schere, Stein, Papier“ ausgelost, wer „gefressen“ wird. In der Zeit dürfen die beiden nicht von unbedeutenden Dritten abgeschlagen werden.</p> <p>Das Spiel hat kein eigentliches Ende, sondern kann so lange laufen, wie alle Beteiligten mit Freude dabei sind.</p> <p>Reflexion:</p> <p>Jagdstrategien verschiedener Beutegreifer, die oft spontan während des Spiels entstehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hetzjäger (eine einzelne Person hartnäckig verfolgen) • Lauerjäger (lauern am Spielfeldrand und greifen dann unerwartet zu) • Rudeljäger (Kooperation mit anderen Schüler:innen) • Tot-Stellen (einfach eine Zeit lang hinsetzen und verschlafen, um dann überraschend zuzuschlagen), • „Angriff ist die beste Verteidigung“ („Das war gleichzeitig!!!“), um unberechtigtweise zu „Schnick-Schnack-Schnuck“ zu kommen usw.
Mögliche Alternativen, Ideen zur Differenzierung	<p>Man kann das Spiel eine Zeit lang laufen lassen und dann die Aktivität „Eulenblick“ einschieben, welche das menschliche Gesichtsfeld (etwa 180 °) erfahrbar macht:</p> <p>Die Gruppe steht im Kreis und alle strecken die Arme gerade nach vorne. Nun schauen sie ganz starr geradeaus wie eine Eule und führen ihre Arme, mit den Fingerspitzen wackelnd, so lange jeweils nach außen, bis sie die Bewegung der Fingerspitzen aus den Augenwinkeln gerade noch so sehen. Sie sollten letztlich mit komplett zur Seite ausgestreckten Armen zum Stillstand kommen, also bei etwa 180°.</p> <p>Auf Basis dieser Erfahrung setzen die Schüler:innen im Anschluss vielleicht ihr komplettes Gesichtsfeld bei dem Spiel ein.</p> <p>Möchte oder kann ein:e Schüler:in nicht mitspielen, kann er/sie als Beobachter:in fungieren und die verschiedenen Jagdstrategien oder auch die Dynamik beobachten und bei der Nachbesprechung mit einbringen.</p>

Lehrplanbezüge / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Ökologie: Räuber-Beute-Beziehungen, Ernährungsweise, Nahrungsnetz • Sinnesorgane von Tieren • peripheres (Bewegungs-) Sehen • Gesichtsfelder verschiedener Tierarten • Augenstellung und Gesichtsfelder von Fluchttieren vs. Beutegreifern • Jagdstrategien verschiedener Beutegreifer (Hetzjäger Lauerjäger, Rudeljäger, Tot-Stellen / Tarnen, usw.) • Feindvermeidungsstrategien „lecker schmeckender“ Tiere • Koevolution von Räuber und Beute
Ideen zur Weiterarbeit	Gedankenanstöße: <ul style="list-style-type: none"> • Das Leben von Wildtieren ist kein Spiel, sondern ein notwendiges Fressen und Gefressenwerden • Ethik: Ziele des Tierschutzes, Artenschutzes und Naturschutzes können sich widersprechen (Beispiel: „Retten“ eines verletzten Wildtieres nimmt kurzfristig einem Räuber die Nahrung weg).
Links zu weiterführenden Medien, Materialien und Literatur	<p>Der Artenschutzkoffer des WWF kann beim Bildungscampus ausgeliehen werden. Darin enthalten ist Material zum Wolf, z.B. eine Schädel-Replik, ein Trittsiegel (auch vom Luchs), eine Spurbahn sowie weiterführende Infos:</p> <p>https://www.wwf.de/aktiv-werden/bildungsarbeit-lehrerservice/wwf-artenschutzkoffer</p>