**Spielbeschrieb**

**Material:**Karteikärtchen, Stifte, Schnurknäuel (dicke Schnur verwenden oder sehr dünnes Seil)

**Ablauf:**

Alle Lernenden erhalten ein Karteikärtchen. Darauf soll ein Tier (keine Haustiere), eine Pflanze oder ein Lebensraum aus der Umgebung rund ums Schulhaus notiert werden. Es sollen keine doppelten Nennungen vorkommen.

Wenn alle Lernenden etwas notiert haben, trifft man sich im Kreis. Dabei ist zu beachten, dass zum Beispiel nicht alle Tiere direkt nebeneinandersitzen.

Die Lehrperson fordert nun die Lernenden auf sich vorzustellen und gibt jemandem den Schnurknäuel. Wenn man die Schnur erhält, stellt man sich vor und legt das Kärtchen vor sich auf den Boden. Beispiel: «Ich bin eine Biene.»

Lernende, die eine Verbindung zum ersten Kärtchen erkennen, melden sich. Lernende die schon an der Reihe waren, halten die Schnur fest und werfen den Knäuel weiter.

Beispiel: «Die Biene findet auf der Blume (= zweite Meldung) Nahrung.»

Das Spiel geht so lange, bis alle Lernenden sich an der Schnur halten.

Es kann durchaus sein, dass jemand sich mehrmals zu Wort meldet. Ist das der Fall, darf der Knäuel auch ein zweites oder drittes Mal dahingeworfen werden.

Wenn alle Lernenden mindestens einmal an der Reihe waren, erzählt die Lehrperson von einem Ereignis.

Beispiel 1: «Der Bauer ärgert sich immer über die Insekten, die sein Gemüse fressen. Er beschliesst dem ein Ende zu bereiten und versprüht mit dem Traktor Insektizide auf dem Gemüsebeet.»

Beispiel 2: «Die Wiese, auf der die Tiere leben, ist eigentlich Bauland der Gemeinde. Diese beschliesst nun das Land zu verkaufen. Der neue Besitzer baut darauf ein Haus.»

Natürlich gibt es noch viele weitere mögliche Beispiele. Lernende können auch selber ein Ereignis beschreiben.

Jetzt melden sich die Lernenden, die sich angesprochen, oder vom Ereignis betroffen fühlen.

Beispiel: «Wenn der Bauer Insektizide versprüht, dann …. .»

Nach der Meldung wird die Schnur losgelassen.

Nach und nach löst sich das Netz auf.

**Ziel:**

Am Ende bespricht man mit den Lernenden, was sie jetzt beim Spiel gelernt haben.

Verschiedene Arten leben zusammen und sind voneinander und von ihrer unmittelbaren Umgebung abhängig. Wenn etwas kaputt geht oder eine Art stirbt, hat das auch Auswirkungen auf andere Arten.

Die Lernenden sollen die Vernetzung zwischen verschiedenen Arten und Lebensräumen erkennen und benennen können.

Je nach Motivation der Klasse und Zeit, die zur Verfügung steht, kann das Spiel mit neu verteilten Rollen beliebig oft wiederholt werden.