

Fuchs und Maus

Genereller Spielaufbau und Ablauf

Stecken Sie ein Spielfeld von etwa 15 m × 10 m ab. Eine der kurzen Seiten stellt das „Mauseloch“, die andere den „Fuchsbau“ dar.

Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt: Ungefähr ein Viertel der SuS (ca. 5-6 SuS) wird zu Füchsen (Räuber), der Rest wird zu Mäusen (Beute). Alle Mäuse erhalten ein Tuch, das als „Mauseschwanz“ hinten an der Hose befestigt wird. In der Mitte des Spielfelds steht ein Korb mit den restlichen Tüchern (ca. 10-20 Tücher).

Da die Jagd der Füchse recht anstrengend sein kann, sollten die Füchse nach jeder Spielrunde ausgetauscht werden.

Insgesamt werden drei Spielrunden nach der folgenden Anleitung durchgeführt. Das Ziel der Spiele besteht darin, den Verlauf einer Räuber-Beute-Beziehung nachzuvollziehen und diese am Ende jeder Spielrunde gemeinsam im Unterrichtsgespräch zu reflektieren.

Material: mind. 40 Tücher, Korb für Tücher, Spielfeldmarkierungen

Spielrunde 1

Ziel: Darstellung einer Räuber-Beute-Beziehung, in der die Füchse zu dominant sind. Dadurch sinkt die Mäusepopulation stark, bis sie schließlich zusammenbricht.



Beide Tierarten beginnen an den kurzen Seiten des Spielfelds in ihren jeweiligen Bauten.

Die Runde dauert maximal 5 Minuten. Nach dem Startsignal der Lehrkraft versuchen die Füchse, möglichst viele Mauseschwänze (Tücher) zu fangen. Wird einer Maus das Tuch abgenommen, gilt sie als „gefressen“ und scheidet aus dem Spiel aus. Solange die Füchse den Mauseschwanz in der Hand halten gelten sie als „fressend“ und können keine neuen Mäuse fangen. Deshalb ist es ihre Aufgabe den Mauseschwanz so schnell wie möglich in den Korb zu legen. Weiter geht es mit der Jagd.

Spielrunde 2:

Ziel: Die Mäuse finden Nahrung und gewinnen dadurch mehr Energie. Dadurch werden weniger Mäuse gefressen, und die Räuber-Beute-Beziehung wird ausgeglichener.



Das Spiel beginnt wie in Runde 1 und dauert ebenfalls maximal 5 Minuten.

In dieser Runde dienen die restlichen Tücher im Korb als Joker („Nahrung“) für die Mäuse. Eine Maus darf sich jeweils maximal ein Joker-Tuch nehmen und es in der Hand tragen. Wird sie gefressen, darf die Maus ihren Joker als Schwanz nutzen und lebt weiter. Wird eine Maus ohne Joker-Tuch gefressen, scheidet sie wie in Runde 1 aus dem Spiel aus.

Spielrunde 3:

Ziel: Die Mäuse können sich zusätzlich zur Nahrung aus Runde 2 auch fortpflanzen. Dadurch entsteht eine stabile Räuber-Beute-Beziehung, in der theoretisch unbegrenzt weitergespielt werden kann.



Die Runde dauert höchstens 7 Minuten. Der Ablauf entspricht zunächst Runde 2.

Neu dazu kommt: Gefressene Mäuse scheiden nicht mehr endgültig aus, sondern sammeln sich im Mauseloch. Zudem dürfen die Mäuse jetzt jeweils 2 Tücher aus dem Korb nehmen. Zwei Mäuse, die jeweils mindestens ein Joker-Tuch besitzen, dürfen sich zusammentun (*Fortpflanzung*). Durch das gemeinsame Werfen ihrer Joker-Tücher in das Mauseloch können sie je nach Anzahl der geworfenen Tücher bis zu vier zuvor gefressenen Mäusen „wiederbeleben“. Diese Mäuse nehmen die Tücher des Wurfes und nutzen sie als neuen Mauseschwanz. Anschließend laufen sie wieder ins Spiel.