

Histo School

Station - Wolfesgriecht

Pädagogisches Spiel: Jagdtechnik des Wolfes

DAUER

3 Stunden

ORT

Im Freien

MATERIAL

- Anleitung für das Lehrpersonal
- Masken: siehe Powerpoint mit Link zu Hirsch- und Wolfmasken zum Bemalen.

ZIEL

Gemeinsames Handeln und Planen einer Strategie. Anhand dieser Aktivität sollen die Schüler erleben, was man unter Prädatoren versteht, wie z.B. Fuchs, Wolf, Luchs,... und deren Wichtigkeit im Naturhaushalt.

ABLAUF

Die Klasse wird in 2 Gruppen eingeteilt – Hirsche und Wölfe. Ziel ist es, dass die Wölfe **einen** Hirsch einkreisen. Er darf nicht festgehalten, sondern muss durch eine geschlossene Kette von Wölfen eingekreist werden. Dazu geben sich die Wölfe die Hand. Die Kette kann sich zu einem Kreis schließen. 2 bis 4 Mitspieler werden zu Hirschen ausgewählt, die anderen sind Wölfe. Die Hirsche und die Wölfe dürfen sich nur in einem begrenzten Spielfeld bewegen. Die Hirsche dürfen nicht durch eine geschlossene Kette der Wölfe hindurchschlüpfen oder einen geschlossenen Kreis durchbrechen. Ein Hirsch gilt erst dann als GEFANGEN; wenn er vollkommen von einer Kette aus Wölfen umgeben ist. Damit ist diese Spielrunde auch beendet.



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Agriculture, de la Viticulture
et du Développement rural

HistoSchool

Station - Wolfesgriecht

Pädagogisches Spiel: Jagdtechnik des Wolfes

STRATEGIE

Im ersten Durchgang laufen die Wölfe meist unkoordiniert im Spielfeld herum. Unterbrechen Sie dann das Spiel. Mittlerweile haben die Teilnehmer bereits die Erfahrung gemacht, dass der Wolf als Einzelkämpfer keinen Erfolg hat und dass der Wolf im Rudel jagt. Erklären Sie die Gründe für den Misserfolg. Erläutern Sie die Jagd im Rudel und die Vorteile der Zusammenarbeit (TEAM WORK) beim Beute machen.

Zweiter Durchgang: Auch in dieser Runde führt die Jagd i.d.R. nicht direkt zum Erfolg. Erklären Sie die Gründe für den erneuten Misserfolg. Es fehlt bislang nämlich noch ein ganz bestimmter Wolf: der LEITWOLF.

Im nächsten Durchgang soll der Leitwolf zusammen mit den anderen Wölfen nun eine Strategie entwickeln, wie ein Hirsch schneller gefangen werden kann, indem die Wölfe beispielsweise gemeinsam eine Art Trichter bilden, um den Hirsch so in die Falle zu treiben.

ABLAUF

Zum Schluss dieser Aktivität wird analysiert:

- Vorteile der Zusammenarbeit
- Jagdstrategie von Wölfen
- Fragestellung: welche Tiere fängt ein Wolf ? (junge/schwache/alte Tiere)
Dies kann sehr gut am Beispiel dieser Aktivität erklärt werden (flinke/schnelle Schüler usw.)
- Fragestellung: Kann eine Tierart zur Ausrottung einer anderen führen? (Antwort: Nein)
- Fragestellung: Führt das Jagdverhalten der Prädatoren zur Ausrottung anderer Tierarten? (Antwort: Nein, da sich die Populationen durch ihren Bestand selbst regulieren, wenig Beutetiere - wenig Beutegreifer, Anstieg der Anzahl der Beutetiere - Anstieg der Anzahl der Beutegreifer, Übermaß an Beutegreifern - weniger Beutetiere - weniger Beutegreifer. Der Mensch ist die einzige Spezies die mit ihrem Jagdverhalten bewusst zur Ausrottung ganzer Tierarten beitragen kann.)
- Verweis auf früheres Wolfvorkommen in Luxemburg respektiv auf das Buch „Histoire des loups dans les deux Luxembourg“



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Agriculture, de la Viticulture
et du Développement rural

HistoSchool

Station - Wolefsgriecht

Spielvariante : Fang den Wolf

Wolf und Schäfchen ist ein bekanntes Bewegungsspiel für etwa 10-20 Mitspieler. Der Wolf muss versuchen, möglichst viele Schäfchen zu erwischen. Ab 10 Kinder ist es interessant die Gruppe in 2 Teams aufzuteilen.

DAUER

Spieldauer: 10 Minuten
Dauer Aktivität: 20 Minuten

ORT

Kleine Spielfläche

MATERIAL

- Anleitung für Lehrpersonal
- Masken: siehe Powerpoint mit Link zu Schaf- und Wolfmasken zum bemalen.

ABLAUF

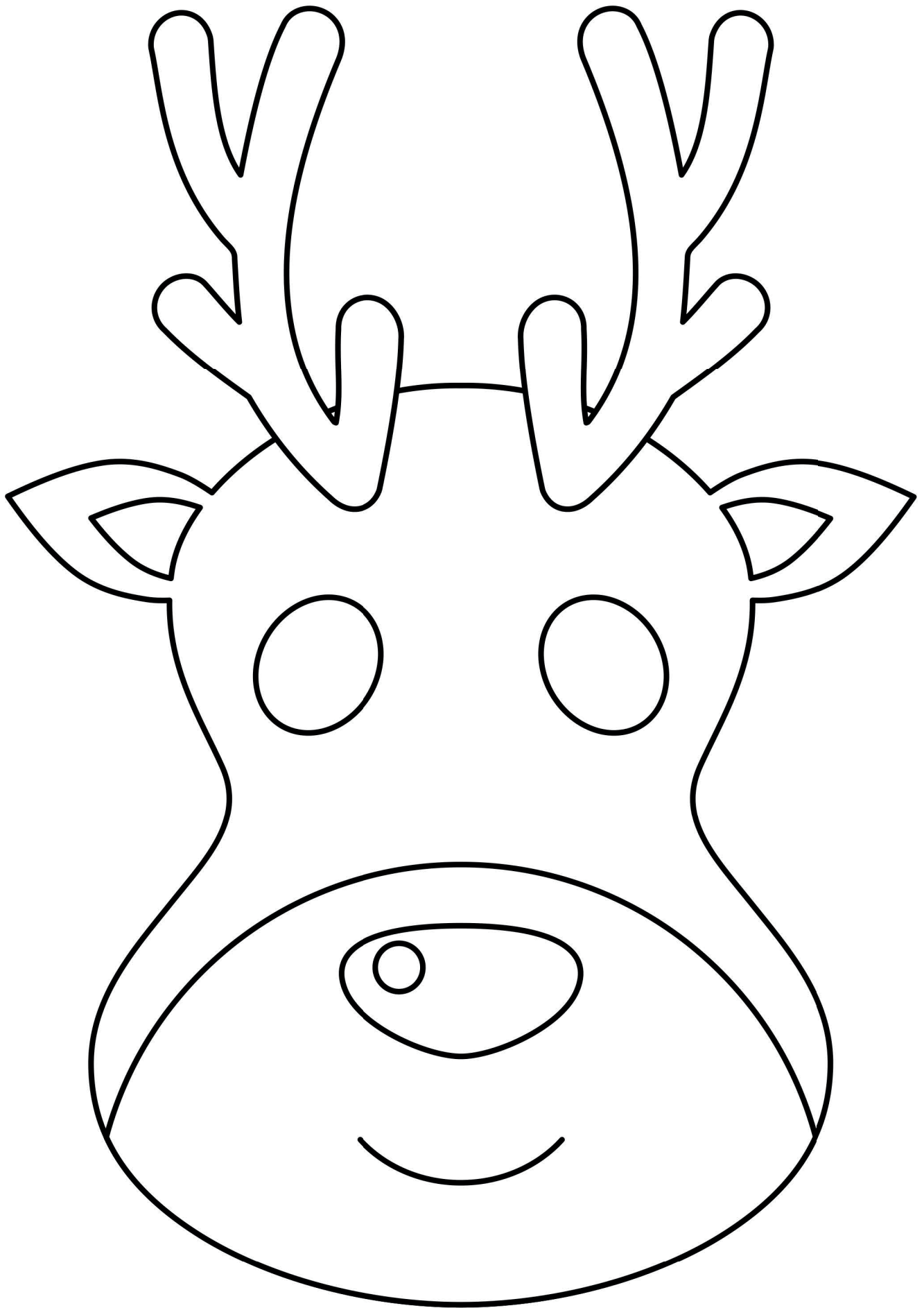
Zur Einstimmung auf die Aktivität können die Kinder die Masken ausschneiden und bemalen. Zuerst wird ein Wolf bestimmt. Die übrigen Spieler sind die Schäfchen. Sie stellen sich hintereinander und fassen jeweils die Person vor sich an den Schultern oder an den Hüften, so dass eine lange Kette entsteht. Oft macht es Sinn, dass weiter vorne die älteren und stärkeren Spieler stehen. Der Wolf steht mit einigem Abstand dem vordersten Schäfchen gegenüber.

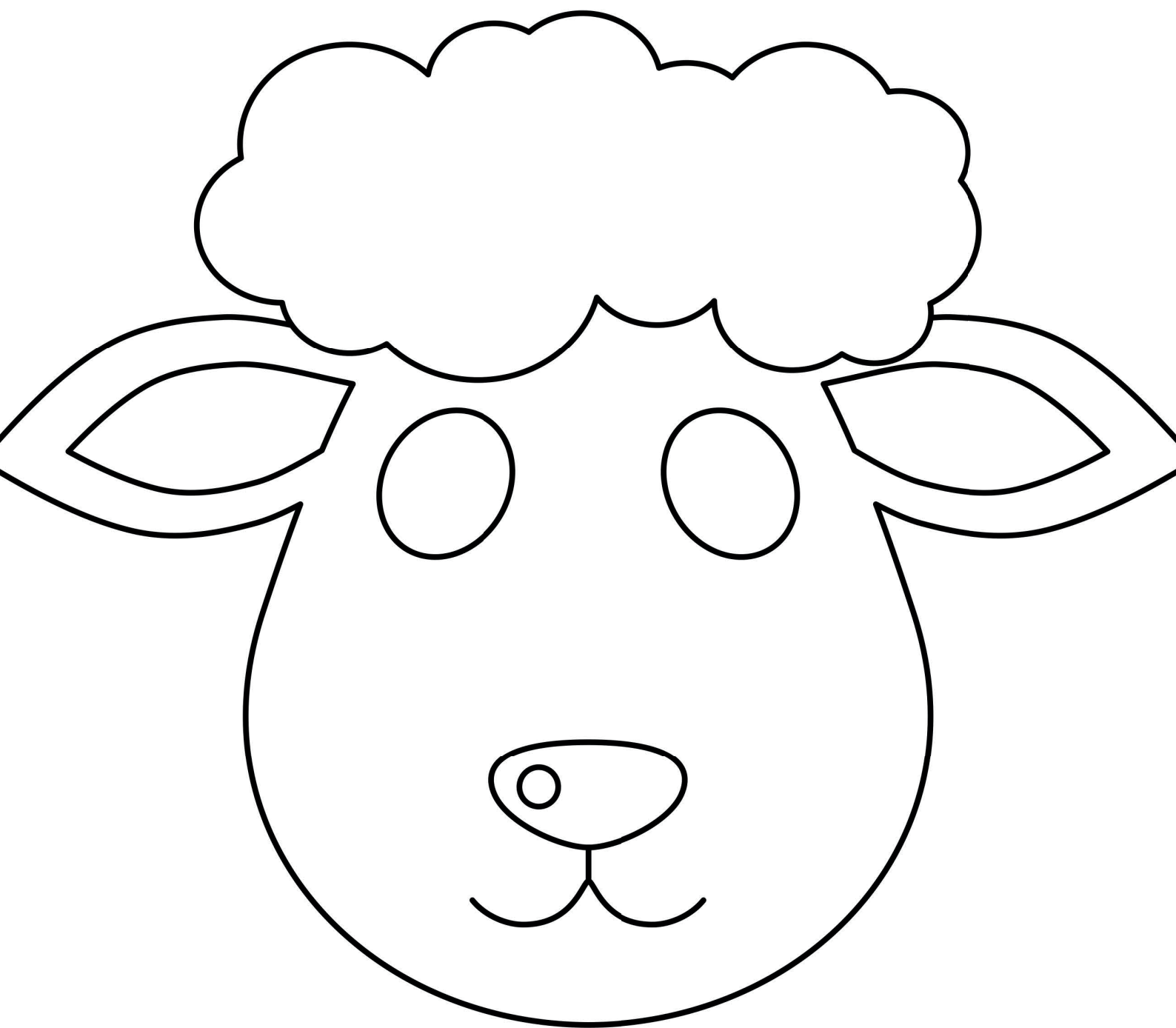
Sobald das Spiel beginnt, muss der Wolf versuchen, sich ein Schäfchen zu holen. Er darf allerdings immer nur das Hinterste angreifen. Sobald er es berührt, wird das Schäfchen ein Wolf und muss sich hinten an den Wolf anhängen. Der Schwierigkeitsgrad wird erhöht, wenn die Berührung auf ein bestimmtes Körperteil eingeschränkt wird.

Die Kette der Wölfe wird so immer länger, die der Schafe immer kürzer.

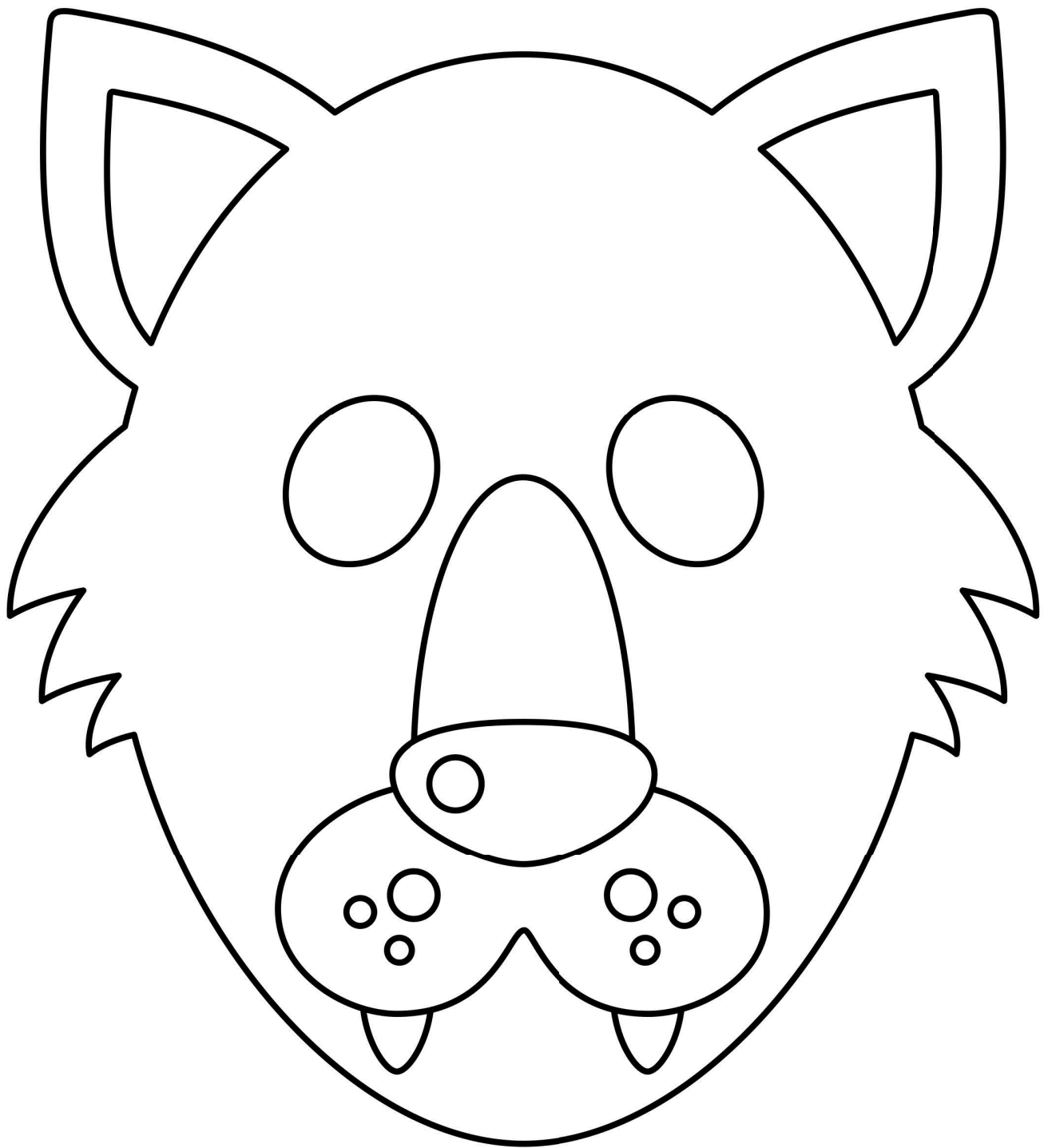


LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Agriculture, de la Viticulture
et du Développement rural





MaskSpot.com



MaskSpot.com