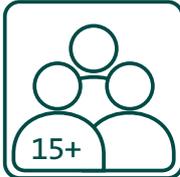


Älgleken Das Elchspiel

Von Elchen und Autos: Wie Ressourcen und Umweltfaktoren Populationen beeinflussen.
Ein spielerisches Experiment aus Schweden.



10-12



15+



30

Stifte und Papier zum Aufschreiben der Statistik



Foto: Adobe Stock

Hintergrund:

- Der Elch ist der größte Hirsch (Höhe: 175-190 cm). Er frisst u. a. junge Waldkiefern – was sehr unbeliebt in der Forstwirtschaft ist. Natürliche Feinde sind Wölfe und Bären. In Schweden sterben die meisten Elche durch Jagd und Verkehrsunfälle.
- Ohne Gefahren von außen entwickeln sich die Populationen abhängig Umweltressourcen (z. B. vom Vorhandensein von Nahrung). Menschlicher Einfluss verringert das Ausmaß der natürlichen Populationsschwankungen.

Ziel

- Populationsdynamiken nachvollziehbar machen:
Wenn sich Umweltbedingungen ändern – wie beeinflusst das die Größe von Populationen?

Ablauf

- Kinder in zwei Gruppen einteilen: Beide Gruppen stehen in einer Reihe einander gegenüber (Abstand: ca. 10-20 Meter). Die eine Gruppe sind Elche. Die andere Gruppe sind die Ressourcen (und im Spielverlauf die Umweltfaktoren), die die Größe der Elchpopulation beeinflussen.
- Es können drei verschiedene Ressourcen durch Gesten dargestellt werden:
 1. Nahrung (beide Hände gegen den Bauch halten)
 2. Wasser (beide Hände an den Mund halten, als ob man daraus trinken würde)
 3. Schutz (beide Hände wie ein Dach über den Kopf halten)
- Die Gruppen (Elche und Ressourcen) drehen sich mit den Rücken zueinander. Alle wählen für sich EINEN Umweltfaktor (Nahrung, Wasser, Schutz) aus und stellen die Geste dar. Wenn die Spieleitung „Umdrehen“ ruft, drehen sich alle mit ihrer Geste um. Die Elche müssen jetzt zu der Ressource rennen, die sie selbst angezeigt haben. Achtung:
Die Ressourcen selbst dürfen NICHT losrennen – auch wenn es in den Beinen zuckt!
- Gelingt es dem Elch, die gewünschte Ressource zu erhalten, überlebt der Elch: Er geht zurück zu seiner Linie und nimmt die Ressource mit. Die Ressource wird in der nächsten Runde zum Elch. Elche, die keine Ressource erhalten haben, „sterben“ (und werden in der nächsten Runde zur Ressource).
- Mehrere Runden spielen. Wichtig: Mit Stift aufschreiben, wie viele Elche es nach jeder Runde gibt.
- Nach einigen Runden kommen Jäger*innen und Gefahren (Autos) ins Spiel: Sie müssen die Elche „abschießen“ bzw. „überfahren“. Die Jäger*innen/ Autos stehen an den Seitenlinien und laufen/ fahren ins Spielfeld, um die Elche zu „schießen“ bzw. zu „überfahren“. Sie dürfen erst einen weiteren Elch schießen/ überfahren (= ein Kind schnappen), wenn sie einen Elch über die Seitenlinie gebracht haben. Wenn Elche eine Ressource erreicht haben, können sie nicht mehr geschossen/ überfahren werden. Autos dürfen nur geradeaus fahren. „Tote“ Elche sind aus dem Spiel.
- Schluss: Nach einer Anzahl von Runden Statistik anschauen (Anzahl der Elche/ Runde): Die größten Schwankungen gibt es in den ersten Runden. Sobald man begrenzende Faktoren (Jäger*innen, Autos) einsetzt, werden die Schwankungen geringer.

Erweiterung

- Wenn sehr viele Kinder dabei sind oder einfach nur aus Spaß: Statt Autos stellen zwei Kinder zusammen einen „LKW“ dar.
- In Rahmen einer Sprach-AG oder einer internationale Begegnung: Worte in einer Fremdsprache laut sagen, statt Gesten zu verwenden.

Inklusiv gedacht

- Umdrehen“-Signal nonverbal vermitteln, z. B. durch Handgeste.