



Voraussetzungen

- Zielstufe: Zyklus 1 und 2

Lernziele

- Die Schülerinnen und Schüler können die wichtigsten **Lebensraumsprüche** der Amphibien erleben und verstehen, warum Amphibien wandern.
- Die Schülerinnen und Schüler können **Gefahren** für die Amphibien spielerisch erleben (Fressfeinde, Strassen, Schächte, wenig Verstecke, etc.).
- Die Schülerinnen und Schüler können Massnahmen diskutieren, wie man Amphibien schützen kann.



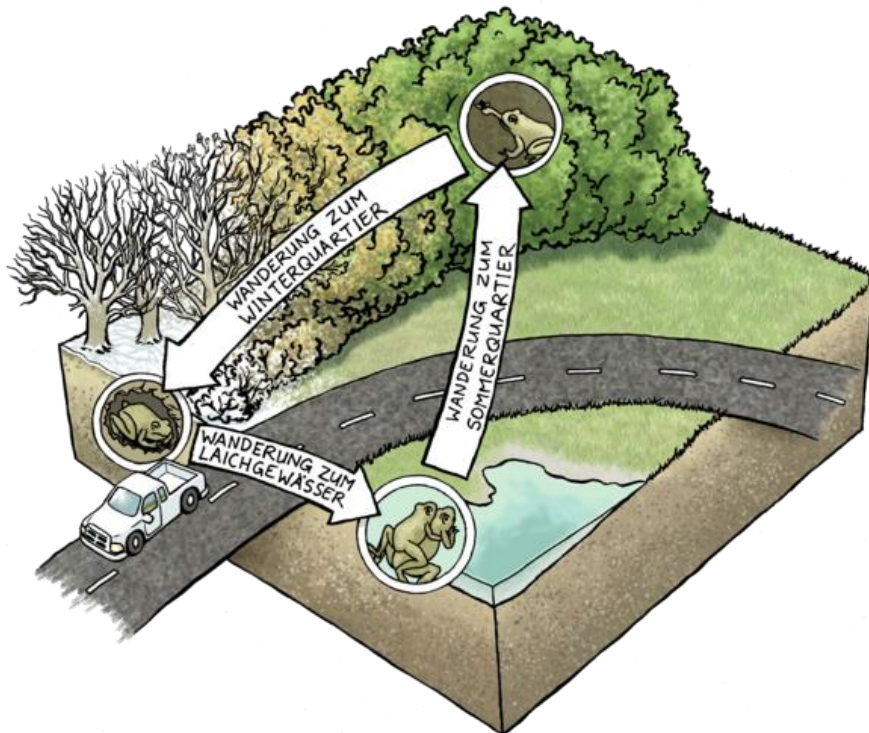
Lehrplanbezug

- NMG 2.1, 2.3, 2.6
- DAHs: **erfahren**, beschreiben, beurteilen, reflektieren, **austauschen**



Hintergrundinformationen

Amphibien legen grosse Strecken zurück. Im Frühling wandern sie vom Winterquartier zum Laichgewässer. Nach Paarung und Eiablage wandern sie zum Sommerquartier, wo sie sich ausruhen und fressen. Im Herbst verlassen sie das Sommerquartier und suchen sich frostsichere Plätze wie Erdlöcher oder Baumstrünke. In diesem Auftrag erleben Kinder das Leben der Amphibien spielerisch.



Amphibien leben im Laufe des Jahres an unterschiedlichen Orten.

Illustration: Naturama, www.expedio.ch/amphibien

Weiterführende Informationen zu Lebensräumen von Amphibien und Gefahren

- Seiten 13 und 14 der Unterrichtshilfe von Pro Natura "Frösche & Co. – Ein Leben zwischen Wasser und Land". <https://www.pronatura.ch/de/unterrichtsmaterialien>
- Expedio Thema Amphibien, Kapitel „Leben in zwei Welten“: www.expedio.ch/amphibien → Leben in zwei Welten. Eingeloggte Lehrpersonen finden im Lehrerkommentar des Kapitels weiterführende Informationen.

Spielvorbereitung

Zur Vorbereitung sind etwa sechs mögliche Amphibienverstecke an Land mit Bändern zu markieren. Die Verstecke sollten möglichst auf der gleichen Seite des Spielfeldes liegen. Falls nicht genügend Verstecke vorhanden sind, können mit Naturmaterialien symbolisch weitere Verstecke erstellt werden. Auf der gegenüberliegenden Seite des Spielfeldes wird das blaue Tuch hingelegt, das den Weiher oder das Laichgebiet symbolisiert. Die Skizze am Ende dieses Dokuments zeigt schematisch das Spielfeld.

Die Fänger werden gut sichtbar gemacht (Turnbändeli anziehen, Ärmel hochkrempeln, ein Stück Wollfaden um den Oberarm binden etc.). Jeder Fänger übernimmt die Rolle eines Amphibien-Feindes, ist also z.B. eine Katze, ein Greifvogel usw.

Spielablauf

Auf Kommando startet das Spiel: Im *Frühling* müssen die Amphibien von ihren Verstecken zum Weiher gelangen ohne von ihren Feinden, den Fängern, erwischt zu werden. Die Feinde rennen dabei in die entgegengesetzte Richtung, also vom Weiher bzw. Laichplatz zu den Verstecken.

Sobald es *Sommer* wird, müssen die Amphibien wieder zu ihren Verstecken zurückkehren ohne erwischt zu werden. Die Feinde rennen nun von den Amphibien-Verstecken zu den

Laichplätzen. Die Amphibien sind jeweils in Sicherheit, wenn sie ein markiertes Versteck oder den Weiher (= blaues Tuch) berühren.

Wird ein Amphib von einem Feind berührt, so wird es selbst zu einem Fänger. Sobald keine Amphibien mehr übrig sind, endet das Spiel. Verschiedene Spielvarianten sind:

Variante "Autos": Das Spielfeld wird mit Strassen (= Stoffbänder/Seile) erweitert. Vorerst können die Strassen von den Amphibien überquert werden. Die von den Fängern erwischten Amphibien werden allerdings zu Autos. Diese stellen sich auf den Strassenlinien auf und dürfen mit ausgestreckten Armen, aber ohne die Füße zu bewegen, vorbeirennende Amphibien fangen. Je mehr Autos, desto schwieriger das Durchkommen für die Amphibien.

Variante "Amphibienfallen": Von Fängern erwischte Amphibien werden zu Amphibienfallen (z. B. Lichtschacht etc.). Diese bleiben an Ort und Stelle stehen und versuchen, nur die Hände bewegend, die Amphibien zu fangen.

Variante "Amphibienhelfende": Die Amphibien müssen so lange vor der Strasse warten, bis ihnen andere Kinder über die Strasse helfen (= Hand geben). Entsprechend erhöht sich die Gefahr für die Amphibien, von den Feinden erwischt zu werden.

Variante "Geräusche-Chaos": Die Kinder untermalen ihre Rolle mit Geräuschen und Bewegungen (z. B. Amphibien → quaken und hüpfen, Autos → brummen und hupen, etc.).

Ende des Spiels

Nach dem Spiel lohnt sich eine kurze Diskussion zum Leben der Amphibien.



Tipps

Für den Frühlings- und Sommerbeginn können bestimmte Zeichen abgemacht werden. Zum Beispiel kann ein Schneeglöckchenbild den Frühlingsbeginn, ein Sonnenblumenbild den Sommerbeginn veranschaulichen.



Bezug zum Alltag der Schülerinnen und Schüler

Amphibien sind allgegenwärtig. Nicht nur aus dem Märchen oder dem Fernsehen sind sie den Kindern bekannt, sondern viele haben auch schon in einem Teich Laich oder Kaulquappen gefunden. Weniger bekannt ist, wie stark einheimische Amphibien bedroht sind und welchen Gefahren die Amphibien auf ihrer Wanderung ausgesetzt sind.

Hinweis

Adaptierte Aktivität aus der Amphibienanimation von Animatura (Pro Natura).
Mehr Infos unter www.pronatura.ch/de/lehrpersonen-amphibien.

ANIMATURA



Skizze zum Spielablauf

