

Quak-Spiel

Stufe: 1. und 2. Zyklus

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Material: Augenbinden

Ort: Halle, Outdoor oder Klassenzimmer

Sozialform: Zweiergruppen

Ziel: Die SuS kennen und erkennen Unterschiede in den Stimmen verschiedener Amphibien-Arten.

Kompetenzen nach Lehrplan 21: NMG 4.2 a

Anleitung:

Amphibien paaren sich in der Nacht. Doch wie finden Weibchen und Männchen derselben Art überhaupt zueinander? Verschiedene Arten geben unterschiedliche Geräusche von sich, sogenannte Rufe. Allgemein bekannt ist, dass bei den Singvögeln die Männchen die Weibchen mit ihrem Gesang anlocken. Auch bei den Fröschen und Kröten sind es die Männchen, welche die Weibchen zu den Laichgewässern rufen. Das «Quaken» von unterschiedlichen Kröten- und Froscharten ist sehr divers. Es lohnt sich dies im Vorfeld mit den SuS zu thematisieren und verschiedene Stimmen anzuhören.

Die SuS besprechen in Zweiergruppen, welche Art sie sein wollen und wie sich diese Art anhört. Es können sich auch mehrere Zweiergruppen dieselbe Art aussuchen. Sobald sich alle Zweiergruppen für eine Art entschieden haben, werden einer Person die Augen verbunden (Weibchen). Die Weibchen sammeln sich in der Mitte des Spielfeldes. Die andere sehende Person (Männchen) entfernt sich. Alle «Männchen» verteilen sich auf dem Spielfeld. Auf «Los» beginnen die Sehenden zu Quaken, die «Weibchen» müssen nun blind versuchen, ihren Partner über ihr Gehör zu finden.

Das Spiel lässt sich auch gut auf das Thema Vögel anpassen, die SuS können anstelle von quaken singen oder pfeifen.

Tipp: Alle Rufe der einheimischen Amphibien können auf der Website oder per App der Koordinationsstelle für Amphibien und Reptilien in der Schweiz KARCH abgerufen werden.
www.karch.ch