

Wildkatze – Fang die Maus!

Autoren: Fiona Schöfeld und Günter Dobler, Bayerisches Staatsministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten

Inhalt:

In einem spannenden Fangspiel wird das Räuber-Beute-Verhältnis zwischen Wildkatze und Maus aufgezeigt (und dass Rehe nicht zum Nahrungsspektrum der Wildkatze gehören).

<p>Absicht: Einstieg in das Thema Wildkatze und deren Rolle im Wald-Ökosystem ermöglichen</p> <p>Art der Aktivität: lebhaft</p> <p>Teilnehmerzahl: 14 bis 30 Teilnehmer</p> <p>Teilnehmeralter: ab 7 Jahre</p>	<p>Zeit: 15 Minuten</p> <p>Material: –</p> <p>Vorbereitung: Spielfläche abgrenzen, z. B. mit einem auf den Boden gelegten Seil</p> <p>Äußere Bedingungen: nicht rutschig, keine besonderen Gefahren im Gelände (es wird gerannt)</p>
--	--

Ablauf:

- Sie weisen die Teilnehmer auf die Grenzen des Spielfeldes hin.
- Sie erfragen, wer im folgenden Fangspiel die Wildkatze und wer die Maus spielen möchte und wählen die entsprechenden Spieler aus. Danach erklären Sie, dass die anderen Teilnehmer sich zu jeweils zweien zusammenfinden und untereinander einhaken müssen. Die so gebildeten Paare stellen Rehe dar.
- Sie erklären, dass die Wildkatze keine Rehe fängt, weil diese zu groß für sie sind und sie nur an der Maus interessiert ist. Die Maus flieht natürlich vor der Wildkatze. Es gibt aber eine Besonderheit. Wenn sie sich an einer Seite des Rehs einhakt, wird der Mitspieler auf der anderen Seite zur Maus und muss nun flüchten.
- Zu Spielbeginn werden Wildkatze und Maus natürlich einige Meter voneinander entfernt platziert. Die Rehe sollen sich auf der Spielfläche verteilen und dürfen hin- und hergehen.
- Fängt die Wildkatze die Maus, wird diese nun zur Wildkatze. Die vorherige Wildkatze darf sich bei einem Reh ihrer Wahl einhaken und so bestimmen, wer die nächste Maus wird. Das Spiel beginnt nun von neuem.

Hinweis:

- Sie können das Spiel attraktiver machen, indem Sie die Wildkatze laut fauchen und die Maus fiepen lassen.
- Bei ungerader Teilnehmerzahl können Sie eine zweite Maus mitspielen lassen oder ein größeres „Reh“ bilden lassen, das aus einer Kette aus drei statt nur aus zwei Mitspielern besteht.