

Kartenspiel „Vielfalt ist Trumpf“ Begleitblatt für Pädagoginnen und Pädagogen

1 VIELFALT IST TRUMPF!

Mit dem neuen Naturpark-Kartenspiel weiß das nun auch jedes Kind!

Mit dem brandneuen Kartenspiel „Vielfalt ist Trumpf“ lernen Kinder mit Leichtigkeit und Spaß viele burgenländische Tierarten, ihre Gemeinsamkeiten, Lebensräume und besonderen Verhaltensweisen kennen. Die Informationen werden ganz einfach direkt über die Spielweise kommuniziert:

1. Die Karten zeigen häufige, aber auch seltene und besondere Arten. So lernen die jungen Spieler_innen neue Tiere kennen, die in den burgenländischen Naturparks eine wichtige Rolle spielen.
2. Die Tierarten sind im Spiel dem Lebensraum zugeordnet, an den sie besonders angepasst sind. Dadurch lernen die Spieler_innen, wo die Tiere leben und welche Bedürfnisse sie haben.
3. Arten, die zusammengehören (gleicher Lebensraum oder gleiche Artengruppe), dürfen aufeinandergelegt werden und zeigen den Spieler_innen Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Arten.
4. Arten welche in der Materialmappe zum Naturkalender Burgenland behandelt werden, sind mit einem kleinen Hecken-Symbol gekennzeichnet.
5. Aktionskarten zeigen positive und negative Einflüsse auf die Entwicklung der Vielfalt. So lernen die Spieler_innen ein paar der wichtigsten Einflüsse auf die Biodiversität des Burgenlandes kennen.
6. Sonderregeln imitieren besondere Eigenschaften und Verhaltensweisen der Arten und Artengruppen sowie Einflüsse auf ihre Vielfalt und vertiefen dadurch das Wissen der Spieler_innen.

2 MIT SONDERREGELN ZUSÄTZLICHES WISSEN VERMITTELN

Mit Sonderregeln kann jedes Spiel individuell erweitert und noch lustiger gestaltet werden. Du kannst dir eigene Aktionen für bestimmte Arten, Artengruppen oder Aktionskarten ausdenken und vor dem Spiel mit den Mitspieler_innen ausmachen. Wird dann eine Karte, die mit einer Sonderregel belegt wurde, ausgespielt, können beziehungsweise müssen von den anderen Spieler_innen bestimmte Aktionen durchgeführt werden. Wer die Aktion zu einer Sonderregel vergisst oder als letztes durchführt, muss eine Karte heben. So kannst du bestimmte Tiere, Tiergruppen oder ökologische Zusammenhänge besonders in den Fokus nehmen.

Beispiele für Sonderregeln

Wiedehopf: Ähnlich dem Schopf des Wiedehopfs, müssen alle ihre Karten so schnell wie möglich (verdeckt) zur Stirn führen.

Gelbbauchunke: Ähnlich der Gelbbauchunke, die ihre Warnfarben auf ihrem Bauch präsentiert, muss die Spieler_in, welche die Karte ablegt, den Bauch vorstrecken und die Arme nach hinten ziehen.

Fischotter: Wie bei Fischottern, die bis zu acht Minuten die Luft anhalten können, müssen alle so lange wie möglich die Nase zu- und die Luft anhalten.

Springfrosch: Wie bei Springfröschen, die besonders kräftige Beine haben, müssen alle so schnell und hoch wie möglich springen.

Fuchs: Weil der Fuchs Nagetiere frisst, darf er auf jedes Nagetier, egal aus welchem Lebensraum gelegt werden (Ausnahme ist der Biber, weil er sich gegen den Fuchs verteidigt).

Schmetterlinge: Wird ein Schmetterling ausgespielt, dürfen - genau wie Schmetterlinge, die über Hindernisse hinweg und zwischen Lebensräumen hin und her fliegen - die Schmetterlinge aller Spieler_innen sofort ausgespielt werden.

Richtungswechsel: Wie Wassertiere, deren Lebensraum von Anbau- und Ernteaktivitäten weniger betroffen ist, darf die nachfolgende Spieler_in nach einem Richtungswechsel noch schnell ein Wassertier ablegen, bevor die Richtung wechselt.

Weitere Informationen und Inspirationen für eigene Sonderregeln zu den Tierarten im Spiel findest du hier:

- **Amphibien und Reptilien:** <http://herpetofauna.at/>
- **Kleinsäuger:** <https://kleinsaeuger.at/willkommen.html>
- **Vögel:** <https://www.vogelwarte.ch/de/voegel/voegel-der-schweiz/>
- **Säugetiere:** https://www.zobodat.at/pdf/Gruene-Reihe-Lebensministerium_13_0001-0895.pdf
- **Tagfalter:** <http://www.schmetterlinge.at/Tagfalter/Artenliste>

Weitere Informationen zu den wichtigsten Tierarten in deinem Naturpark findest du auch in der kostenlosen Broschüre „Faszinierende Vielfalt“ deines Naturparks.

3 DAS SPIEL IM UNTERRICHT EINSETZEN

Das Spiel und seine Akteur_innen können wunderbar in vielen verschiedenen Unterrichtsfächern aufgegriffen werden. Hier haben wir eine kleine Ideensammlung für verschiedene Altersstufen vorbereitet:

| |
|---|
| für Kinder im Volksschulalter geeignet |
| für Kinder zwischen 10-15 Jahren geeignet |
| für Kinder ab 13 Jahren geeignet |

Bildnerische Erziehung

Die Abbildungen der Arten wurden zum größten Teil aus historischen Illustrationen entnommen. Besprich mit den Kindern:

| |
|---|
| wie man Tiere und ihre Lebensräume zeichnet und setzt die Bilder um |
| welche Abbildungen euch besonders gefallen, welche nicht und warum |
| wie man Tiere und Lebensräume so zeichnet, sodass sie biologisch korrekt dargestellt sind |
| wie Abbildungen derselben Arten von Zeichner_in zu Zeichner_in unterschiedlich sind und analysiert welche verschiedenen Illustrationsstile (Farben, Strich, Umrandung, Hintergrund) im Kartenspiel vorkommen und welche Materialien (Aquarell, Öl, Computer) dafür verwendet wurden |

Bewegung und Sport

Jedes Tier hat ein bestimmtes Verhalten und eine eigene Fortbewegungsart.

| |
|--|
| um die Kinder für den Turnunterricht aufzuwärmen, können sie sich wie die Tiere des Kartenspiels bewegen |
|--|

Sachunterricht, Biologie und Umweltkunde

Besprich mit den Kindern:

| |
|--|
| welche Geräusche die Arten des Kartenspiels machen und versucht sie gemeinsam nachzuahmen |
| die Lebensräume, Bedürfnisse, Verhaltensweisen und Eigenschaften der Arten |
| den Besuch in einem der Lebensräume, macht eine Exkursion und versucht die Arten zu finden |
| eine Präsentation zu ihren Lieblingsarten aus dem Kartenspiel |
| eine altersgerechte Kartierungsmöglichkeit für eine bestimmte Artengruppe |
| wie die Arten in der Landschaft nachgewiesen werden können (Zeitpunkt, Sichtung, Foto, Falle, Gesang, ...) |

Verbindliche Übung Digitale Grundbildung

Die Abbildungen der Arten wurden zum größten Teil aus historischen Illustrationen entnommen, welche durch das *Projekt Biodiversity Heritage Library* bereitgestellt wurden. Besprich mit den Kindern:

| |
|---|
| die Social-Media-Portale der <i>Biodiversity Heritage Library</i> und analysiert gemeinsam ihre Social-Media-Strategie |
| https://www.instagram.com/biodivlibrary/ |
| https://www.facebook.com/BioDivLibrary/ |
| https://twitter.com/biodivlibrary?lang=de |
| was Copyright ist, wie es sich auswirkt und welche verschiedenen Creative Commons Lizenzen für die Verwendung der Bilder wichtig sind |

wie Projekte, wie die *Biodiversity Heritage Library*, funktionieren und warum sie gut für die Gesellschaft sind

Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung

Viele der im Spiel verwendeten Abbildungen sind historische Illustrationen, welche von bekannten Persönlichkeiten, Biolog_innen, Geograf_innen, Adeligen usw. angefertigt. Besprich mit den Kindern:

| |
|--|
| wer diese Personen (z.B. Carl von Linné) waren |
| welche gesellschaftlichen Umstände es den Zeichner_innen damals ermöglicht haben, sich hauptberuflich der Illustration zu widmen |
| wie Namen und Abbildungen derselben Art von Zeichner_in zu Zeichner_in unterschiedlich sind und sich bis heute verändert haben |
| warum es kaum historische weibliche Zeichnerinnen gab |

Die Arten und Lebensräume des Spiels können noch in vielen weiteren Unterrichtsfächern aufgegriffen werden. So kann zum Beispiel eine Art oder ein Lebensraum als Inspiration für Musikerziehung dienen, Fachbegriffe in lebenden Fremdsprachen besprochen oder ihre Ausbreitung und Bedeutung in Geografie und Wirtschaftskunde erkundet werden.

Teile dieser zusätzlichen Aktivitäten können möglicherweise von den burgenländischen Naturparken oder Naturvermittler_innen unterstützt werden. Wende dich hierfür einfach an deinen Naturpark.

4 ANHANG: SPIELANLEITUNG AUS DEM KARTENSATZ

SPIELABLAUF

„Vielfalt ist Trumpf“ wird wie Mau-Mau (vgl. auch NeunerIn oder UNO) gespielt. Alle Spieler_innen bekommen nach dem Mischen 5-7 Karten. Der Stoß mit den restlichen Karten wird verdeckt auf den Tisch gelegt (= Ziehstapel). Die oberste Karte wird aufgedeckt und danebengelegt. Dann legt jeder nacheinander eine Karte auf die aufgedeckte Karte. Es dürfen Karten derselben Artengruppe (Zahl) oder desselben Lebensraums (Farbe) aufeinandergelegt werden. Hat eine Spieler_in keine passende Karte, muss eine vom Ziehstapel gezogen werden. Die gezogene Karte darf, sofern sie zum Lebensraum oder zur Artengruppe passt, sofort abgelegt werden. Bevor die vorletzte Karte abgelegt wird, muss „Vielfalt!“ gerufen werden. Wird die letzte Karte abgelegt, muss „Auf das Leben!“ gerufen werden. Wer auf einen der Ausrufe vergisst, muss eine Karte vom Ziehstapel ziehen. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch eine Spieler_in Karten auf der Hand hat und somit die Lebensräume fast vollständig besiedelt wurden.

AKTIONSKARTEN

+4: Ein heimischer Baum oder Strauch blüht oder wird reif. Das sorgt für Nahrung und fördert die Artenvielfalt von Tieren > Die nächste Spieler_in muss 4 Karten abheben.

Wunschkarte: Ein Naturpark bietet vielfältige Lebensräume, zwischen denen die Tiere ohne Schwierigkeit wechseln können > die Spieler_in darf sich einen beliebigen Lebensraum wünschen, der von der nachfolgenden Spieler_in gelegt werden muss.

Richtungswechsel: Tiere weichen der Landbewirtschaftung aus oder werden von reifenden Äckern und Obstgärten angezogen > die Spielrichtung wechselt.

Stopp: Eine Straße behindert die Bewegungsfreiheit der Tiere > die nachfolgende Spieler_in muss für eine Runde aussetzen.

SONDERREGELN

Ihr könnt euch vor dem Spiel Sonderregeln für bestimmte Tierarten, Artengruppen oder Lebensräume ausdenken. Wer die Sonderregeln vergisst und eine Aktion verpasst oder als letztes durchführt, muss eine Karte vom Ziehstapel heben. Hier einige Vorschläge für Sonderregeln:

Wiedehopf: Ähnlich dem Schopf des Wiedehopfs, müssen alle ihre Karten so schnell wie möglich (verdeckt) zur Stirn führen.

Gelbbauchunke: Ähnlich der Gelbbauchunke, die ihre Warnfarben auf ihrem Bauch präsentiert, muss die Spieler_in, welche die Karte ablegt, den Bauch vorstrecken und die Arme nach hinten ziehen.

Fischotter: Wie bei Fischottern, die bis zu acht Minuten die Luft anhalten können, müssen alle so lange wie möglich die Nase zu- und die Luft anhalten.

Springfrosch: Wie bei Springfröschen, die besonders kräftige Beine haben, müssen alle so schnell und hoch wie möglich springen.

Richtungswechsel: Wie ein Vogel, der über Hindernisse hinweg fliegen kann, darf die nachfolgende Spieler_in nach einem Richtungswechsel noch schnell eine Vogelart ablegen, bevor die Richtung wechselt.