

ECOGON Spielvereinfachung für den Unterricht

Allgemeine Tipps

In der Anleitung verwenden wir einige Wörter, die für einige Schüler und Schülerinnen (SuS) schwierig zu verstehen sind oder als unintuitiv empfunden werden können. Daher empfehlen wir folgende Synonyme bei der Spiel-Erklärung:

„Wohlfühlen“ statt „Etablieren“

„Tiere und Pflanzen“ statt „Lebewesen“

Regelvereinfachungen

Die Farben der Lebewesen und Lebensräume können ignoriert werden. Hauptsache jedes Lebewesen wird an mindestens einen Lebensraum ausgespielt.

Jedes erfüllte Bedürfnis gibt sofort eine Bohne (1 Wohlfühlpunkt) die auf das jeweilige Bedürfnis-Symbol des Tieres gelegt wird. Dadurch fällt es leichter den Überblick zu behalten, was schon erfüllt ist und was noch benötigt wird.

Bei den Tieren spielt nur die Anzahl der Punkte eine Rolle. Die Farbe (grün oder weiß) kann ignoriert werden.

Dadurch kann es zwar manchmal passieren, dass der Kreuzspinne ein Regenwurm ins Netz geht. Aber genau solche Fälle kann man dann gut mit den Kindern diskutieren.

„Kommt euch irgendwas komisch vor in eurem Ökosystem? Glaubt ihr, die Tiere würden sich auch in der Natur fressen?“

Ereigniskarten

Oft fällt es SuS schwer zu erkennen, wann die nächste Ereigniskarte ins Spiel kommt. Wir empfehlen daher folgende Änderungen im 1. Spiel:

Die Lehrkraft stellt zu Beginn der Partie einen Wecker auf 7 Minuten.

Wenn der Wecker klingelt, unterbrechen alle ihr Spiel und die Person, die gerade am Zug ist, zieht die oberste Ereigniskarte vom Stapel.

Kann sie nicht ausgeführt werden kommt sie (wie immer) unter den Stapel und es wird eine neue Karte gezogen.

Auf die Art und Weise kann die Lehrkraft bei den 1. Ereigniskarten für Fragen zur Verfügung stehen. (Hier können auch SuS helfen, die das Spiel schon gut verstanden haben)

Haben alle ihre Ereigniskarten ausgeführt geht das Spiel wie gewohnt weiter.

Ab jetzt wird immer nach dieser Person, die nächste Ereigniskarte gezogen und der Ereigniskartenstapel bleibt vor ihr liegen.

Variante: Für die nächste Partie kann eine Ereignis-Person bestimmt werden. Diese sollte rechts von der Startspielerin sitzen damit sie am Ende der Runde dran kommt. Immer nach ihrem Zug kommt die neue Ereigniskarte ins Spiel.

Anmerkung: Je kleiner die Gruppe, desto häufiger kommen die Ereigniskarten ins Spiel. Da diese oft negativ sind, haben kleinere Gruppen ein schwierigeres Spiel.