

HUNDEZÜCHTER

Züchtung

Material:

- pro Gruppe 1 Würfel
- pro Schülerpaar 1 Münze
- Zuordnungskarten
- Hunderassenkarten
- Generationenpläne
- Entwicklungskarten

Ziel des Spiels:

Möglichst viele Individuen der gewünschten Hunderasse züchten.

Spielvorbereitung:

Je nach Klassengröße werden 3 bis 5 Hunderassen (pro Hunderasse mindestens 6 Schüler) benötigt. Diese werden im Raum verteilt ausgelegt. Dazu werden Würfel, Münzen und Entwicklungskarten bereit gelegt. Die Zusammenstellung der Entwicklungskarten sind in der Tabelle aufgeführt:

	Größe +1	Größe -1	Größe 0	Aggressivität +1	Aggressivität -1	Aggressivität 0
Jagdhund	1	7	2	7	2	1
Schoßhund	1	8	1	4	3	3
Familienhund	3	5	2	2	7	1
Blindenhund	6	3	1	1	8	1
Wachhund	7	2	1	8	1	1

Die Entwicklungskarten werden auf der Rückseite mit verschiedenen Symbolen versehen, die auch auf den Hunderassenkarten vermerkt werden sollten. Dann werden sie verdeckt auf zwei getrennten Stapeln dazu gelegt.

Die SuS erhalten jeweils eine Zuordnungskarte und einen Generationenplan.

Anleitung:

1. Die SuS finden mit Hilfe ihrer Zuordnungskarten ihre Gruppe, der Lehrer erklärt die Bedeutung der Zahlen und Symbole auf den Hunderassenkarten (1= sehr wenig, 6 = sehr viel, Symbol für Größe/Aggressivität). Letzteres ist auf der Overheadfolie notiert.
2. Zu Beginn würfeln sich die SuS einen **Anfangswert für Größe** und einen **Anfangswert für Aggressivität** und notieren diese auf ihrem Generationenplan.

3. Der Lehrer erklärt den weiteren Ablauf:

Die SuS suchen sich innerhalb ihrer Gruppe einen Partner und werfen dann eine Münze. **Die Werte des Siegers** werden von beiden SuS übernommen. Sie ziehen gemeinsam eine Karte vom Stapel **Größe** und eine Karte vom Stapel **Aggressivität**. Diese Werte werden zu denen des Siegers addiert/subtrahiert. Die SuS notieren die neuen Werte auf ihrem Generationenplan in der nächsten Zeile/Generation. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Generationen ausgefüllt sind.

Beispiel für das Eintragen auf dem Generationenplan:

Der Sieger des Münzwurfs hatte die Werte 5 (Größe) und 6 (Aggressivität).

	Größe		Aggressivität	
Anfangswert	3		4	
1. Generation	5 -1	= 4	6 +/- 0	= 6

Regeln:

- 1) Bekommt ein SuS die gewünschte Wertekombination, steht er auf und bellt kurz.
- 2) Die SuS müssen sich nicht in jeder Runde paaren.
- 3) Sie dürfen sich nicht zwei mal hintereinander mit demselben Partner paaren.
- 4) 1 ist der niedrigste, 6 der höchste Wert. Werden höhere oder niedrigere Werte erreicht, bleiben sie dennoch bei 1 bzw. 6.

Der Ablauf, die Regeln sowie das Eintragebeispiel sind auch auf der Overheadfolie für die SuS notiert.

Sicherung/Auswertung mit dem Arbeitsblatt:

Zur Auswertung werden alle erfolgreichen Züchtungen der SuS pro Gruppe gezählt. Hierbei zählen nicht nur die Individuen der letzten Generation, sondern alle Individuen, welche die Werte der gewünschten Hunderasse haben.

Autorinnen: Svenja Kalms, Julia Neth, Viktoria Schuster

Zeichnungen: Svenja Kalms