

# Ökosystemdienstleistungen - Spielanleitung

Gehen Sie das Thema Ökosystemdienstleistungen spielerisch an: Die Schüler\*innen lernen die einzelnen Ökosystemdienstleistungen kennen und suchen Beispiele dazu.

## Vorbereitung

Drucken Sie die Spielkarten auf etwas dickerem Recyclingpapier aus und schneiden Sie sie aus. Achtung: Lassen Sie die Schüler\*innen das Spiel NICHT selber vorbereiten. Ansonsten kennen sie bereits vorher alle zu erratenden Begriffe. Mischen Sie die Karten gut durch, damit es eine zufällige Verteilung gibt.

Teilen Sie die Klasse in 2 Gruppen ein. Bestimmen Sie vor Beginn des Spiels eine\*n Spielleiter\*in oder nehmen Sie selbst diese Rolle ein.

Die Aufgaben sind klar: Der Spielleiter muss schauen, dass nicht gemogelt wird und den Spielstand notieren. Sie können vorher auch überlegen, ob es noch eine größere Motivation für die Schüler\*innen ist, wenn es Preise für die Gewinner gibt, z.B. eine Tafel fair gehandelte Bio-Schokolade.

## Regeln

Die 2 Gruppen treten gegeneinander an und müssen die Begriffe auf den Rückseiten der Karten in einer vorgegebenen Zeit erraten.

Jede Gruppe erhält einen Stapel von 12 Karten (mit der Rückseite nach oben!). Die Person, die an der Reihe ist, darf während des Spiels die oberste(!) Karte umdrehen und den Begriff seiner Gruppe pantomimisch darstellen. Reden und Geräusche von sich geben sind nicht erlaubt, Gegenstände können jedoch durchaus genutzt werden. Jeder Spieler hat für die Darstellung seines Begriffs nur 1-2 Minuten Zeit zur Verfügung.

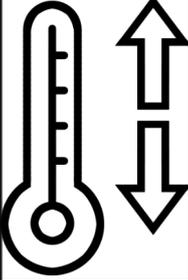
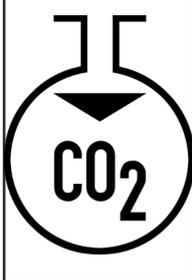
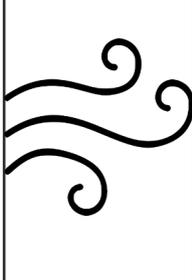
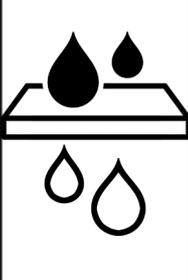
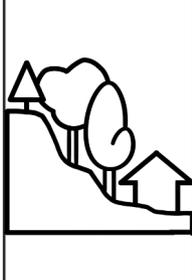
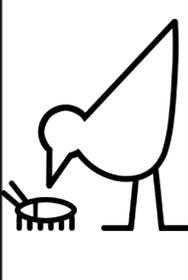
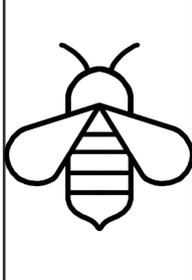
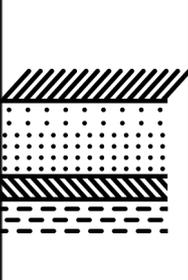
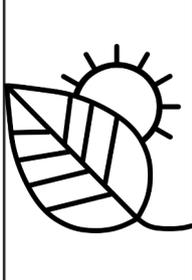
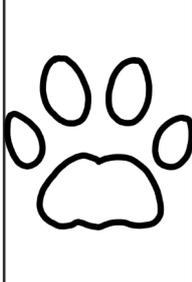
Ist der Begriff erraten, überlegen Sie gemeinsam mit Ihrer Klasse, welche 2 bis 3 Beispiele zu der gezeigten Ökosystemdienstleistung passt. Bspw. zu „Ökotourismus“ passt „lokale Homestays statt große Bettenburgen“ und „lokale Busfahrten statt Hotelführungen“. Notieren Sie die Beispiele zu den jeweiligen Dienstleistungen.

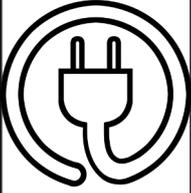
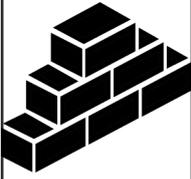
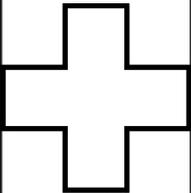
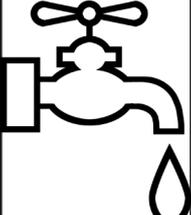
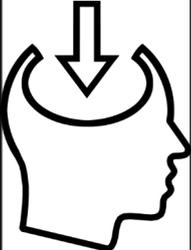
Das Spiel endet, wenn alle Karten 1x in Gebrauch waren und erraten wurden. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

- ✓ Es dürfen keine Wörter oder Geräusche verwendet werden! Ein\*e Spieler\*in der anderen Gruppe passt auf und klingelt im Fall des Falles. Der erklärte Begriff zählt dann nicht und der nächste Begriff ist dran.
- ✓ Ist der Begriff zu schwer, darf der/die Erklärer\*in die Karte weglegen und den nächsten Begriff erläutern. Aber Vorsicht: Pro übersprungenem Begriff gibt es einen Minuspunkt! Es gilt also, auch mal etwas zu wagen!

## Variation

Schneiden Sie nur die Symbole aus und lassen Sie Ihre Schüler\*innen die Symbole interpretieren.

	<p><b>Klimaregulierung</b></p>		<p><b>Kohlenstoffspeicher</b></p>
	<p><b>Hochwasserschutz und Hochwasserma- nagement</b></p>		<p><b>Luft Filterfunktion</b></p>
	<p><b>(Trink-) Wasser Filterfunktion</b></p>		<p><b>Erosionsschutz</b></p>
	<p><b>Krankheits- und natürliche Schädlingsbekämp- fung</b></p>		<p><b>Bestäubung</b></p>
	<p><b>Bodenaufbau und Humusbildung</b></p>		<p><b>Fotosynthese</b></p>
	<p><b>Nährstoffkreislauf</b></p>		<p><b>Lebensraum für Wildtiere</b></p>

	<p><b>Erneuerbare und fossile Energie</b></p>		<p><b>Materialien und Rohstoffe</b></p>
	<p><b>Natürliche Arzneimittel</b></p>		<p><b>Nahrungsmittel</b></p>
	<p><b>Wasserversorgung und -regulierung</b></p>		<p><b>Ökotourismus</b></p>
	<p><b>Wissen und Lernen</b></p>		<p><b>Verbundenheit</b></p>
	<p><b>Inspiration und ästhetische Werte</b></p>		<p><b>Spirituelle und religiöse Werte</b></p>
	<p><b>Erholung</b></p>		<p><b>Geistige und körperliche Gesundheit</b></p>