

## ► Gebraucht wird

- Abgestecktes Spielfeld
- Je eine braune und eine grüne Insel (z. B. mit Kreide ins Spielfeld gezeichnet)
- Eigenschaftskarten Räuber und Beute, optional: Ereigniskarten
- 15 Futterteile für die Pflanzenfresser (Stöckchen, Steine, Muscheln, Nüsse ...)
- Büroklammern (oder Klebeband o. Ä.) zum Anheften der Eigenschaftskarten

z. B. im Schulhof oder in der Turnhalle

Eigenschafts- und ggf. Ereigniskarten ausdrucken und ausschneiden. Bei den gelb-schwarz gestreiften Karten wird auf der Rückseite auf dreien ‚giftig‘ und auf dreien ‚ungiftig‘ notiert.

## ► Die Rollen der Spieler

Ein **Forscherteam Räuber** (z. B. zwei Kinder) beobachtet die Räubertiere, wertet aus und berichtet nach fünf Runden. Wer verbreitet sich? Warum?

Ein **Forscherteam Beute** (z. B. zwei Kinder) beobachtet die Beutetiere, wertet aus und berichtet nach fünf Runden. Wer verbreitet sich? Warum?

Ein **Rundenwächter** stoppt die Zeit, sammelt nach jeder Runde das Futter ein und verteilt es neu auf dem Spielfeld für die nächste Runde.

Die restlichen Kinder werden in zwei gleich große Gruppen geteilt: **Räubertiere** und **Beutetiere**.

## ► Der Ablauf

Räuber- und Beutetiere ziehen zu Beginn verdeckt eine Eigenschaftskarte. Sie wird mit Büroklammern gut sichtbar am Oberteil befestigt (z. B. am T-Shirtkragen).

Das Spiel läuft in Runden von je einer Minute. Ziel der Beutekinder ist es, nicht gefressen zu werden und ein Futterstück einzusammeln. Ziel der Räuberkinder ist es, ein Beutekind (nicht mehr!) zu fangen.

Am Ende der Runde scheiden die Beutetiere aus, die gefangen wurden oder kein Futter gesammelt haben. Die Räuberkinder, die keine Beute gemacht haben, scheiden ebenfalls aus.

Alle Beute- und Räubertiere, die in der Runde ihre Aufgabe gemeistert haben, pflanzen sich fort, d. h. ein Kind, das ausgeschieden ist, spielt in der neuen Runde als Nachkomme eines erfolgreichen Tieres wieder mit. Es erbt seine Eigenschaften.

Der Rundenwächter hat großen Einfluss auf das Spiel: Je nachdem, wo er das Futter hinlegt, wird es für die Beutetiere leicht oder schwer. Es sollte zumindest einigermaßen verteilt sein.

## ► Die Inseln

Auf den Inseln sind die getarnten Beutetiere sicher, z. B. die braunen Tiere auf der braunen Insel. Jede Insel hat eine bestimmte Größe, die auf einem Blatt Papier oder mit Kreide an der Insel notiert wird. Die Größe 5 bedeutet, dass fünf Tiere auf der Insel sicher sind. Sind mehr Tiere auf der Insel, kann ein Räuber ein beliebiges Tier auf der Insel fangen.

Die Größe der Inseln wird in Relation zur Kinderanzahl bestimmt, zum Beispiel: 25 Kinder = je 5 Kinder pro Insel

Die Größe variiert auch durch Ereigniskarten.

## ► Die Eigenschaften

langsam = ein Fuß direkt vor den anderen, Hacke berührt Fußspitze

schnell = darf so schnell wie möglich

Beute

braun, grün: auf der jeweiligen Insel sicher

gelb-schwarz-gestreift: giftig oder nur imitiert? Das weiß nur das Beutetier (steht nur auf der Rückseite) = Risiko für das Räubertier.

Panzer: vor Angriffen überall geschützt. Ausnahme: Panzerknacker-Raubtiere.

Stachel: vor Angriffen überall geschützt. Ausnahme: Räuber mit Schutzschild.

Räuber

Gegengift: kann auch giftige Tiere fressen

Panzerknacker: kann auch gepanzerte Tiere fressen

Schutzschild: kann auch Tiere mit Stachel fressen

## ► Die Ereigniskarten (optional)

Sind alle eingespielt, kann nach einigen Runden mit den Ereigniskarten begonnen werden. Zu Beginn einer neuen Runde wird eine Ereigniskarte gezogen und vorgelesen. Dann spielt man einige Runden und schaut, wie sich das Ereignis auf die ‚Evolution‘ ausgewirkt hat.