

## Pädagogik des Spiels

Die Spielgruppe erlebt den Jahreslauf einer Gelbbauchunke. Viele Aspekte der Biologie werden angesprochen (Entwicklung mit Metamorphose, Ernährung, Fressfeinde, Winterruhe, Fortpflanzung, Gefährdung, Schutzmöglichkeiten).

Dabei wird deutlich, dass die Entwicklungsstadien Ei und Kaulquappe viel größerer Sterblichkeit ausgesetzt sind als die erwachsenen Tiere. Der Einfluss des Menschen wird sichtbar, sowohl negativ (Unken verlieren ihre Lebensräume durch das Verfüllen von Fahrspuren, verenden in pestizidbelasteten Flächen) als auch positiv (Menschen schaffen neue Gewässer, achten darauf, dass es nicht austrocknet). Auch wird angeregt, selbst den Unken zu helfen (am meisten Punkte gibt es für das fiktive Anlegen eines Gewässers).

## Neugierig geworden?

Auf <https://www.gelbbauchunke-bayern.de/gelbbauchunke> gibt es ein 12-Minuten-Video über die Gelbbauchunke!



Entwickelt wurde dieses Spiel im Rahmen des Projekts „Allen Unkenrufen zum Trotz“, gefördert im Bundesprogramm Biologische Vielfalt durch das Bundesamt für Naturschutz (BfN) mit Mitteln des Bundesministeriums für Umwelt, Naturschutz und nukleare Sicherheit (BMU) sowie durch den Bayerischen Naturschutzfonds.

Idee & Konzept: Judith Jabs-Ingenhaag  
Gestaltung & Bildrechte: Esther Lindner 2021

Gefördert durch:



Bundesministerium  
für Umwelt, Naturschutz  
und nukleare Sicherheit



Ein Projekt von:

BUND  
Naturschutz  
in Bayern e.V.



leben.natur.vielfalt  
das Bundesprogramm

Komm mit durch das spannende

## Jahr der Gelbbauchunke!

Allen Unkenrufen zum Trotz -  
ein ereignisreiches Spiel für 1-5 Spielfreudige

Geeignet für alle Menschen, die würfeln, ziehen und ggf. eine Angabe auf einer Ereigniskarte lesen können. Von 4 bis 99 Jahren. Alleine oder auch zu mehreren spielbar – bei mehr als fünf Personen wird es auf dem Spielbrett aber eng, dann lieber in Gruppen zusammen eine Farbe wählen.

## Spielvorbereitung

Jede Spielperson braucht vier Figuren. Außerdem einen Würfel, einen Zettel und Stift. Alle Figuren kommen auf das Startfeld. Die Ereigniskarten werden sortiert und – nach Entwicklungsstadien getrennt – verdeckt neben dem Spielbrett gestapelt.



## Ziel des Spiels

Die ersten zwei Unken, die das „Start-/Partyfeld“ erreichen, haben gewonnen. Sie haben ein ganzes Unkenjahr erlebt und dürfen eine Party feiern.

## Spielverlauf

Wenn du dran bist, würfelst du und ziehst mit einer deiner Figuren in Pfeilrichtung das Spielfeld entlang. Wenn dabei deine Figur auf einem Feld zu stehen kommt, wo ein **E** steht, ziehst du die oberste Ereigniskarte von dem Stapel der dazugehörigen Karten. Zum Beispiel: Wenn deine Figur im **Feldbereich Ei** steht, nimmst du eine Ereigniskarte, auf der „Ei“ auf der Rückseite steht. Du liest, was mit dem Ei passiert und lässt die Figur vor- oder zurückrücken. Dann ist der oder die Nächste dran (egal, ob auf dem neuen Feld wieder ein **E** steht oder nicht).



## Sonderregeln

- Wenn du eine 6 würfelst, heißt das: Es regnet. Das ist für alle Unken gut, alle Figuren dürfen ein Feld vorrücken (ohne eine Ereigniskarte zu ziehen, wenn ein **E** auf dem neuen Feld steht).
- Wenn ein Feld bereits sehr voll mit Figuren ist, kannst du keine zusätzliche Figur daraufstellen.
- Wenn eine deiner Figuren schon ein Hüpferling ist, soll sie beim Zurückgehen nicht wieder zur Kaulquappe werden. Ziehe daher eine andere Figur, die beim Zurückgehen in ihrem Entwicklungsstadium bleibt.
- Auf einem Zettel wird mitgezählt, wie oft eine deiner Figuren zwei Felder zurückgehen musste. Wenn dir das fünf Mal passiert, musst du eine deiner Figuren auswählen, die dann ganz aus dem Spiel ausscheidet! Falls alle deine Figuren aus dem Spiel ausscheiden müssen, fängst du nochmal von vorne an – aber diesmal mit nur drei Figuren.
- **Winterwartefeld**: Alle Deine Figuren müssen auf dem Winterwartefeld sein, damit sie von dort aus weiterziehen können.



## Mögliche Zusatzregeln

- Wenn du eine Figur im Ziel hast, dann darfst du eine aus dem Spiel ausgeschiedene Figur wieder ins Spiel bringen. Sozusagen ein Ei legen.
- Die Spielgruppe kann auch ein Aktionsfeld einrichten: Sucht ein Feld aus und markiert es z. B. mit einem Papier-Klebezettel, den ihr zurechtschneidet. Wenn eine Figur auf dieses Feld kommt, gibt es immer etwas zu fressen für die Unke und die Figur darf zwei Felder vorrücken! Eine weitere Zusatzregel wäre, wenn z. B. jemand eine 3 würfelt, zieht der Zettel auf ein Feld im nächsten Feldbereich.
- Genauso könnt ihr auch ein mitwanderndes Aktionsfeld einrichten, auf dem der Lebensraum der Unke trockener wird und die Figur ein Feld zurück ziehen muss, wenn sie darauf kommt.
- Ihr könnt auch in Teams spielen, z. B. erst wenn die blauen und roten Figuren zwei (rote oder blaue) Unken im Ziel haben, haben sie gewonnen, und die gelben und grünen Unken versuchen es natürlich auch.



## Hintergrund des Spiels

### Die Unken erleben einen Jahreszyklus.



Eier

Die Sterbewahrscheinlichkeit für **Eier** und für **Kaulquappen** ist recht hoch, denn sie sind auf das Wasser angewiesen und werden oft gefressen. Als **Hüpferlinge** können sie dann immerhin schon in ein anderes Gewässer wechseln.

Die **jungen Unken** entwickeln bereits die Giftstoffe, mit denen sie vor vielen Tieren geschützt sind. Im **Winter** verstecken sich die Unken in Löchern im Boden, z. B. in Mäusegängen. Im Frühjahr kommen sie wieder heraus, suchen geeignete Gewässer und Partner für die Eiablage (das **Laichen**).

Unken laichen dabei nicht nur einmal im Jahr. Bei warmem Wetter und günstigen Lebensräumen können sie auch während des ganzen Sommers oder im Frühjahr noch laichen. (Daher darfst du, wenn du alle Figuren verloren hast, im neuen Spiel mit frischen Eiern starten. Allerdings mit weniger Figuren, da das Jahr schon fortgeschritten ist.)

Genügend Feuchtigkeit ist sehr wichtig für die Unken, in allen Entwicklungsstadien, daher dürfen alle voranziehen, wenn es regnet (also jemand eine 6 würfelt).



Kaulquappen



Hüpferlinge



rufende Unke  
im Laichgewässer



junge  
Unke

schlafende  
Unke im  
Winter

