

# Grossraubtiere

## Unterrichtsideen



© Wild Wonders of Europe / Staffan Widstrand

### Zyklen

1. und 2. Zyklus

### Zeit

Je nach Aktivität zwischen 30 und 60 Minuten

### Inhalt

- Theoretische Einführung
- Unterrichtseinheiten



# Grüezi

Wir freuen uns, dass Sie sich für das Thema Grossraubtiere entschieden haben. Dieses Dossier bietet Ihnen eine kurze theoretische Einführung und acht Unterrichtseinheiten. Die Einheiten sind konzipiert für die Fächer Mathematik, Natur/Mensch/Gesellschaft, Gestalten und Bewegung & Sport.

## Inhalt

Art	Titel	Klassenstufe	Seite
Theoretische Einführung	Grossraubtiere in der Schweiz	Lehrpersonen	3–4
Arbeitsauftrag	Collage	1.– 2. Zyklus	5
Arbeitsblatt	Puzzle Wolf	1. Zyklus	6–7
Spiel für draussen	Goldbraun wie das Luchsfell	1. Zyklus	8–9
Arbeitsblatt	Malen nach Zahlen: 0–20 und 0–100	1. Zyklus	10–12
Arbeitsblatt	Bärenstarke Sachaufgaben	1.– 2. Zyklus	13–14
Arbeitsauftrag	Pandaclub.ch	1.– 2. Zyklus	15
Bewegungsspiel	Winterspeck für den Braunbären	1.– 2. Zyklus	16–17
Arbeitsblatt	Buchstabensalat zum Luchs	1.– 2. Zyklus	18–20

## Impressum

### WWF Schweiz

Hohlstrasse 110  
8010 Zürich  
Tel.: +41 (0) 44 297 21 21  
E-Mail: schule@wwf.ch  
[www.wwf.ch](http://www.wwf.ch)

Spenden: PC 80-470-3

Zusammenstellung und Text (sofern nicht anders angegeben):

Lena Deflorin

Illustration und Grafik: Lena Deflorin, Lisa Zissis, Nicole Devals  
Mitarbeit: Dina Walser

© WWF Schweiz 2016

© 1986 Panda-Symbol WWF

® «WWF» ist eine vom WWF eingetragene Marke

# Grossraubtiere in der Schweiz

## Grossraubtiere der Schweiz

Eine überraschende Begegnung mit einem Luchs, das Heulen eines Wolfes oder das Beobachten eines Braunbären aus sicherer Distanz – für viele Menschen ein Traum, für wenige geht er in Erfüllung. Um Grosskatzen zu sehen, reisen wir nach Afrika, um Wölfe und Bären zu sehen, nach Amerika oder Osteuropa. Luchs, Wolf und Braunbär sind aber auch Teil unserer einheimischen Artenvielfalt in den Alpen. Ihre Rückkehr hat Veränderungen gebracht – des einen Freud, des andern Leid?

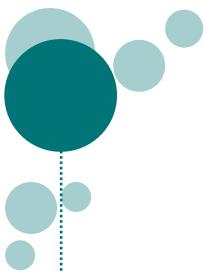
Grossraubtiere stehen an der Spitze der NahrungsPyramide und erfüllen wichtige Funktionen in einem gesunden Ökosystem. Die heutigen, hohen Rehbestände verursachen in vielen Wäldern erhebliche Verbiss-Schäden an Jungbäumen. Man geht davon aus, dass die Anwesenheit der Luchse im Berner Oberland dazu beigetragen hat, dass sich die Weisstanne wieder natürlich verjüngt. Auch die Wölfe regulieren vor allem die Reh-, aber auch die Hirschbestände. Da sie vor allem kranke und schwache Tiere erlegen, helfen sie mit, Epidemien einzudämmen und zu verhindern. Die Rotwildbestände werden stabiler und gesünder. Braunbären sind Allesfresser und verspeisen sogar Aas. Somit spielen sie eine wichtige Rolle als «Gesundheitspolizisten».

Die einen behaupten, die Ausbreitung von Wolf, Luchs und Bär sei nicht vereinbar mit der heutigen Landnutzung und menschlichen Aktivitäten auf dem Land. Die anderen sagen, es gäbe keine Konflikte, und die Grossraubtiere seien ein Symbol für die Rückkehr der wilden Natur. Beides stimmt so nicht. Klar ist, dass die Ausbreitung der Grossraubtiere gewisse Anpassungen erfordert.

## Verfolgt – und ausgerottet

Als die Wälder und die natürlichen Beutetiere von Luchs, Wolf und Braunbär verschwanden und die Nutztiere im Laufe des 16. Jahrhunderts zunahmen, verschärfte sich der Konflikt zwischen Grossraubtieren und Menschen. Die Nutzung der Alpen erreichte im 19. Jahrhundert ihren Höhepunkt. In dieser Zeit waren viele Bergwälder durch Waldweide und übermässige Ausbeutung der Holzvorräte beeinträchtigt. Dadurch wurde der Lebensraum der Wildtiere stark verändert. Die ungeregelte Jagd trug das Ihre zum Verschwinden des Wildes bei: Reh, Hirsch, Gämse und Steinbock waren bis zum 19. Jahrhundert entweder komplett oder beinahe ausgerottet. Die Grossraubtiere waren immer mehr gezwungen, sich von Haus- und Nutztieren zu ernähren. Schafe und Ziegen waren damals aber oft der einzige, bescheidene Besitz vieler Bergbauern. Gerissene Nutztiere wurden nicht vergütet. Mit Gift und Gewehr rottete der Mensch schliesslich Luchs, Wolf und Braunbär aus. Das Schicksal der drei Grossraubtiere in der Schweiz schien besiegelt. Um die Jahrhundertwende wurden die letzten Exemplare der drei Grossraubtiere in den Alpen erlegt:

- 1894 Luchs (Wallis)
- 1904 Braunbär (Graubünden)
- 1871 Wolf (Tessin)



## Geschützt – und auf dem Weg zurück in die Alpen und in den Jura

Luchs, Wolf und Braunbär sind in der Schweiz geschützte Tierarten, durch die Berner Konvention seit 1982 und durch das Eidgenössische Jagdgesetz seit 1986. Die Bergwälder haben sich erholt und wieder ausgedehnt, das Wild ist zurückgekehrt oder wurde vom Menschen neu angesiedelt. Die Lebensgrundlagen für die drei Grossraubtiere sind heute in weiten Gebieten der Alpen und des Juras wieder intakt. Die Mehrheit der Bevölkerung hat eine positive Einstellung gegenüber Luchs, Wolf und Braunbär. Damit die Tiere langfristig bei uns überleben können, müssen ihre Populationen im ganzen Alpenbogen miteinander verknüpft sein, und die Akzeptanz für die Grossraubtiere von bestimmten Sektoren, vor allem der Landwirtschaft, muss vorhanden sein. Die Schweiz als zentrales Alpenland hat eine besondere Verantwortung, die drei Grossraubtiere und ihre Lebensräume zu erhalten.

Dieser Text stammt aus der Lernwerkstatt Zottelpelz, Pinselohr und Goldauge.

Download unter: [wwf.ch/unterrichtsmaterial](http://wwf.ch/unterrichtsmaterial)

## Was tut der WWF?

Seit der ersten Einwanderung von Wölfen in der Schweiz engagiert sich der WWF für ein konfliktarmes Zusammenleben zwischen Menschen und Grossraubtieren. Um die Hirten zu unterstützen, hat der WWF erfolgreich das Projekt freiwillige Hirtenhilfen aufgebaut, das mittlerweile an die Vereinigung für ökologische und sichere Alpbewirtschaftung (VösA) übergeben wurde. Tipps für Wanderer und Biker helfen, Konflikte zu vermeiden.

Ebenso wichtig ist das Fördern der Akzeptanz von Grossraubtieren als wichtiges Element einer natürlichen Fauna in der Schweiz. Mit Informationskampagnen oder Schulbesuchen klären wir die Bevölkerung über die Bedeutung der Raubtiere für Natur und Mensch auf. Und weiter setzt sich der WWF politisch auf allen Ebenen für einen nachhaltigen Umgang und Schutz der Grossraubtiere in der Schweiz und in den Alpenländern ein.

# Collage/Wimmelbild



## Klassenstufe

1. - 2. Zyklus

## Zeit

Es kann über längere Zeit immer wieder am Wimmelbild gearbeitet werden.

## Kompetenz

Bildnerisches Gestalten 2.A.2 Die Schülerinnen und Schüler können eigenständig bildnerische Prozesse alleine oder in Gruppen realisieren und ihre Bildsprache erweitern.

## Material

Sehr grosses Papier (Weltformat), Leim, Scheren, verschiedene Materialien ihrer Wahl, zum Beispiel farbiges Papier, Stoffreste, Perlen, Karton, alte Hefte, Magazine, Zeitungen

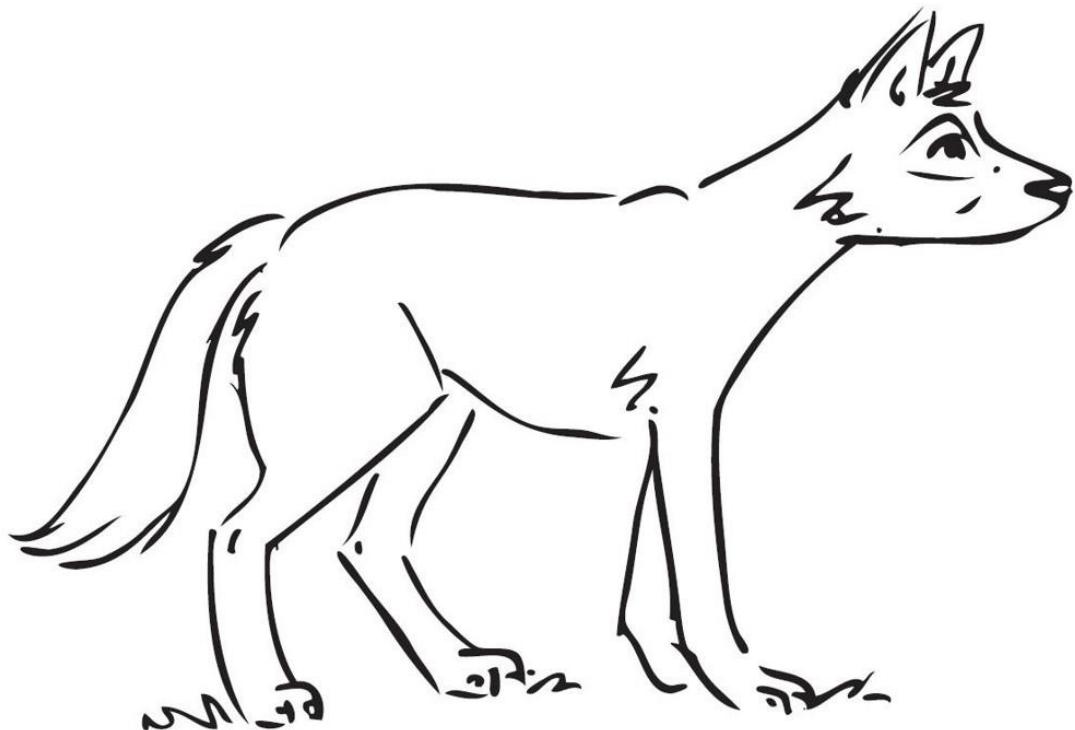
## Auftrag

**Teil a:** Die Kinder bringen von Zuhause Gegenstände, Bilder, Zeichnungen, Lieder etc. mit, die sie mit Grossraubtieren verbinden. Es soll ein eigener Bezug zum Thema entstehen. Alle mitgebrachten Dinge werden an einem Ort gesammelt und drapiert. Lassen Sie die Kinder über ihre Dinge erzählen.

**Teil b:** Freies Gestalten zum Thema Grossraubtiere. Ausgangslage ist ein sehr grosses weisses Blatt oder eine Leinwand. Die ganze Klasse füllt zusammen dieses grosse Blatt. Starten Sie zum Beispiel mit dem Gestalten des Lebensraumes. Fahren Sie mit den Tieren fort, mit der Art des Zusammenlebens, der Nahrung, weiteren Tieren im Lebensraum etc. Stellen Sie unterschiedliches Material zur Verfügung. Zum Einstieg in die Lektionen können Sie das bereits Erlernte wiederholen, zum Beispiel in Form einer Geschichte. Jedes Kind gestaltet dann frei seinen Teil zum Thema.



# Wolf-Puzzle



© Nicolle Devals / WWF Schweiz

## Klassenstufe

1. Zyklus

## Zeit

30 Minuten

## Kompetenzen

Überfachliche Kompetenzen: Kinder schärfen in der Begegnung mit Materialien und Techniken ihre Wahrnehmung.

## Material

Kopiervorlage nachfolgende Seite

## Auftrag

Die Schülerinnen und Schüler zerschneiden ein falsch zusammengesetztes Bild an vorgegebenen Linien und setzen es richtig zusammen. Das Bild auf ein Blatt kleben. Den Wolf ausmalen. Tipp: Die Schülerinnen und Schüler können sich überlegen, wo der Wolf lebt, und die richtige Umgebung zur Malvorlage malen.



# Wolf-Puzzle



# Goldbraun wie das Luchsfell



© Staffan Widstrand / WWF

## Klassenstufe

1. Zyklus

## Zeit

1 Stunde

## Kompetenzen

Überfachliche Kompetenzen, Kinder schärfen in der Begegnung mit Materialien und Techniken ihre Wahrnehmung.

## Material

Geeignetes Waldstück, Tuch

## Auftrag

Gehen Sie mit Ihrer Klasse in die Natur und geben Sie den Kindern nacheinander folgende Aufgaben:

Suche etwas in der Natur,

- das so weich ist wie ein Luchsfell!
- das dieselbe Farbe hat wie ein Luchs-, ein Bären- und ein Wolfsfell!
- das so spitzig ist wie die Krallen der Luchse!

Benutzen Sie zur Illustration die Bilder der Kopiervorlage auf der nächsten Seite.

Legen Sie die Naturmaterialien auf ein Tuch. Beobachten, vergleichen und beschreiben Sie zusammen mit der Klasse die Materialien. Achten Sie auf Details wie Formen, Farben etc.



© Staffan Widstrand / WWF



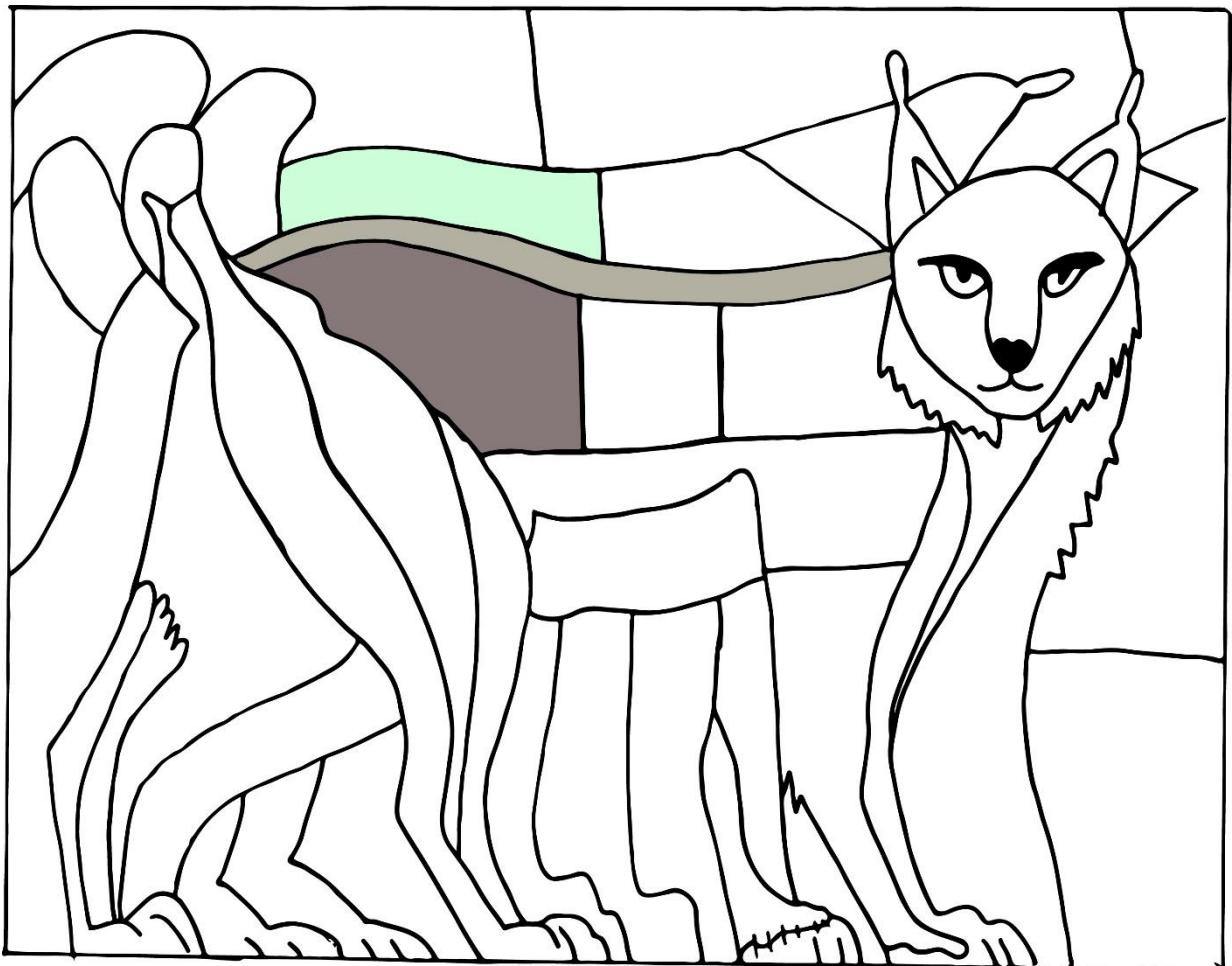
© Klein & Hubert / WWF



© Staffan Widstrand / WWF

# Malen nach Zahlen

## Zahlenräume 0-20 / 0-100



© Lena Deflorin & Lisa Zissis / WWF Schweiz

### Klassenstufe

1. Zyklus

### Zeit

30 Minuten

### Kompetenzen

Mathematik.1.A.3 Die Schülerinnen und Schüler können addieren, subtrahieren, multiplizieren, dividieren.

### Material

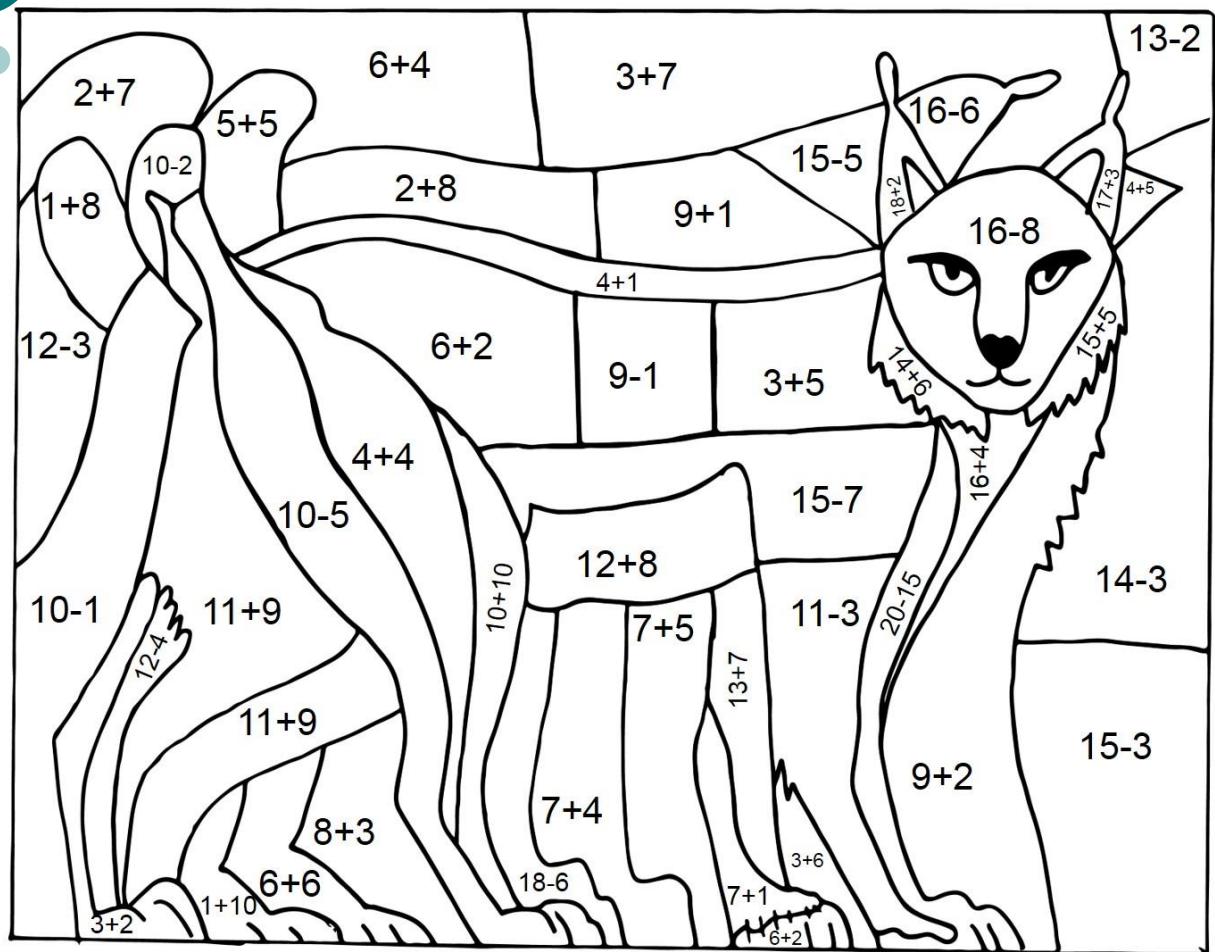
Kopiervorlage

### Auftrag

Die Schülerinnen und Schüler üben Plus und Minus und rechnen im Zahlenraum 0–20 oder 0–100.



# Malen nach Zahlen 0-20



Welches der Schweizer Grossraubtiere lebt alleine? Finde es heraus!

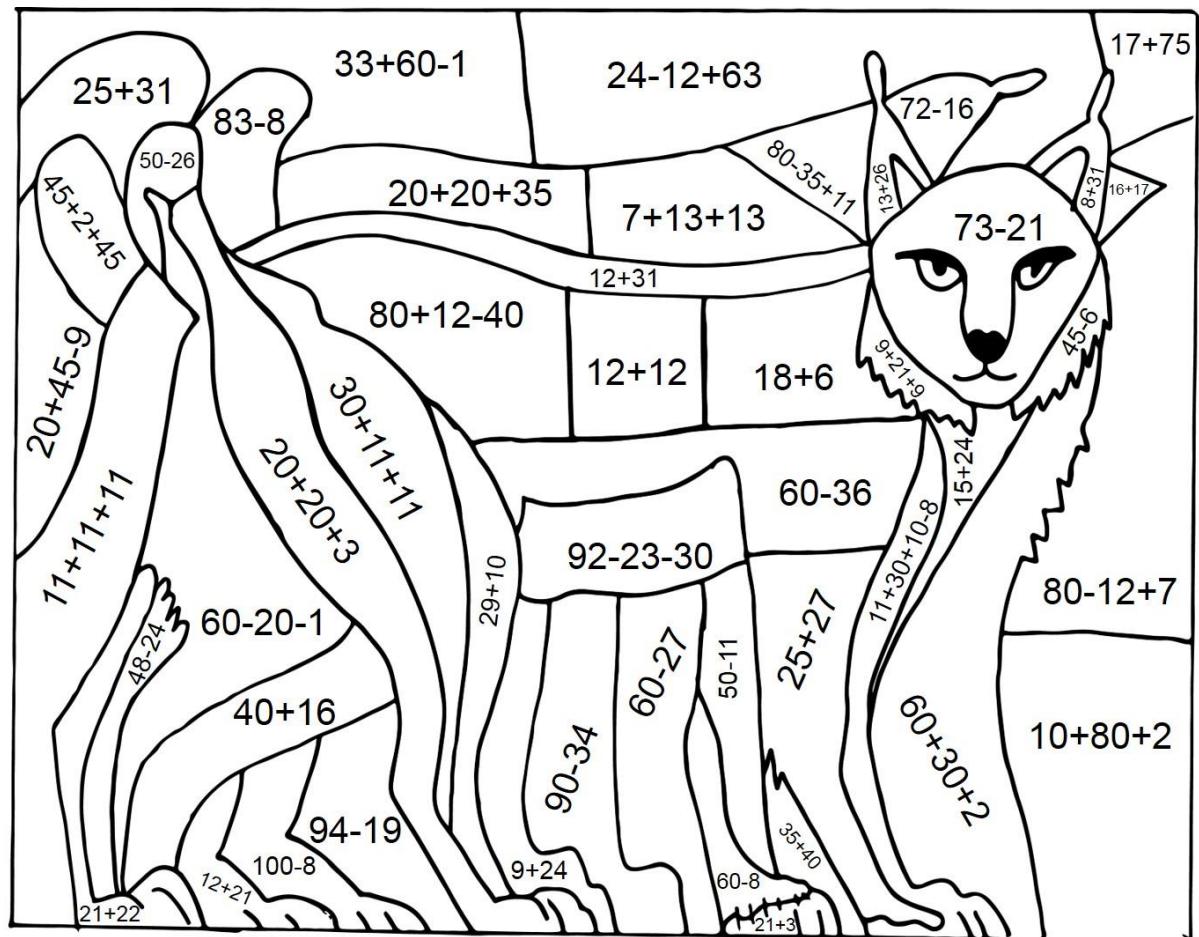
- » Rechne die Plus- und Minusaufgaben.
- » Male alle Felder mit dem Resultat:  
5 = dunkelbraun | 8 = hellbraun | 20 = grau | 9, 10, 11 und 12 = grün

● Platz für deine Rechnungen





# Malen nach Zahlen 0-100



Welches der Schweizer Grossraubtiere lebt alleine? Finde es heraus!

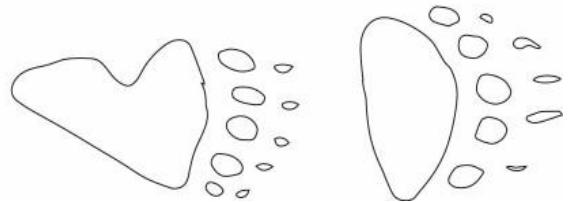
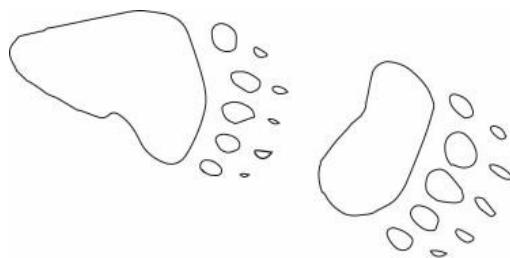
- » Rechne die Plus- und Minusaufgaben.
- » Male alle Felder mit dem Resultat:  
43 = dunkelbraun | 24, 52 = hellbraun | 39 = grau | 33, 56, 75 und 92 = grün

● Platz für deine Rechnungen





# Bärenstarke Sachaufgaben



© Lena Delforin & Lisa Zissis / WWF Schweiz

## Klassenstufe

2. Zyklus

## Zeit

30 Minuten

## Kompetenzen

Mathematik.3.A.1 Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden Begriffe und Symbole zu Größen, Funktionen, Daten und Zufall.

## Material

Kopiervorlage

## Auftrag

Die Schülerinnen und Schüler üben Rechnen mit Zeit, Längen und Gewichtsmassen.

### Lösungen

A=200 kg / B=150 kg / C=150 cm / D=56 Tage /  
E=1200 g / F=104 Wochen / G=20 Jahre / H=70 kg /  
I=5 km / J=20 kg



Name .....

# Bärenstarke Sachaufgaben



1. Lies die Aufgaben sorgfältig durch.
2. Schreibe die Lösungen unten auf das Blatt.
3. Male die richtigen Bären-Spuren an.

\*\*\*Besonders anspruchsvolle Aufgaben.

A. Ein männlicher Braubär kann bis zu 300 kg schwer werden. Nach der Winterruhe wiegt er ein Drittel weniger. Wie schwer ist er dann?



B. Die Braubären-Weibchen sind etwa halb so schwer wie die männlichen Bären. Wie viel wiegen sie? (Tipp: Lies auch Aufgabe A)



C. Wenn ein männlicher Braubär aufrecht steht, misst er etwa 200 cm. Ein Weibchen ist 50 cm kleiner. Wie gross ist das Weibchen?



D. Die Bärenmutter trägt die Bärenjungen etwa 8 Wochen im Bauch. Wie viele Tage sind das?



E. Ein Bären-Baby wiegt kurz nach der Geburt 400 g. Wie viel wiegen 3 Bären-Babys zusammen?



F. Die Braubären bleiben zwei Jahre bei der Mutter. Wie viele Wochen sind das?

G. Nach dem zweiten Lebensjahr sucht der Braubär sein eigenes Revier. Er wird aber noch etwa 18 Jahre länger leben. Wie alt wird ein Bär ungefähr?

H. Ein ausgewachsener Bär frisst etwa 10 kg pro Tag. Wie viel Kilogramm frisst er pro Woche?



I. \*\*\*Über kurze Strecken können Bären schnell rennen. Nämlich bis zu 50 km/h (Kilometer pro Stunde). Wie weit kommt der Bär in 6 Minuten?

J. \*\*\*Ein 4 Wochen alter Bär wiegt schon 50-mal mehr als kurz nach der Geburt. Wie viel wiegt er? (Tipp: Lies auch Aufgabe E)





# Pandaclub.ch



## Klassenstufe

2. Zyklus

## Zeit

45 Minuten und mehr

## Kompetenzen

Natur Mensch Gesellschaft 2.1 Die Schülerinnen und Schüler können Lebewesen ihren typischen Lebensräumen zuordnen.

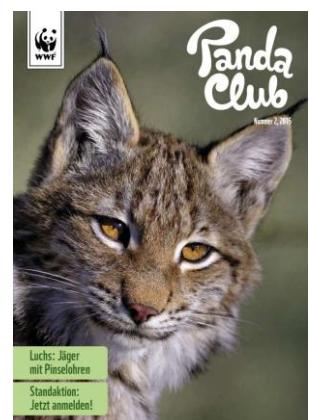
## Material

Computer, Internet

## Auftrag

Die Schülerinnen und Schüler lernen die drei Grossraubtiere der Schweiz, ihre Lebensweise und Bedrohung kennen. Sie lesen dazu den Eintrag im Tierlexikon zu einem der drei Tiere auf [www.pandaclub.ch/tierlexikon/](http://www.pandaclub.ch/tierlexikon/). Danach lösen sie das Quiz zum Tier auf [www.pandaclub.ch/quiz/](http://www.pandaclub.ch/quiz/).

**Tipp:** Bestellen Sie einen Klassensatz Panda-Club-Hefte zum Luchs, Braunbär oder Wolf im WWF-Shop (solange Vorrat). Bauen Sie das Magazin als Informationsquelle in den Unterricht ein.





# Bewegungsspiele - Winterspeck für den Braubären



## Klassenstufe

1.-2. Zyklus

## Zeit

60 Minuten

## Kompetenzen

Natur Mensch Gesellschaft 2.1 Die Schülerinnen und Schüler können Tiere und Pflanzen in ihren Lebensräumen erkunden und dokumentieren sowie das Zusammenwirken beschreiben.

Bildnerisches Gestalten 4.B.1 Die Schülerinnen und Schüler können technische und taktische Handlungsmuster in verschiedenen Sportspielen anwenden. Sie kennen die Regeln, können selbstständig und fair spielen und Emotionen reflektieren.

## Material

Grosses Blatt Papier, um den Punktestand aufzuschreiben, Wäscheklammern

## Auftrag

Die Schülerinnen und Schüler sammeln während drei Spielen Winterspeck (=Punkte) für den Bären.

# Spielanleitung

## Start

Die Schülerinnen und Schüler sind Bären und müssen sich während drei Spielen Winterspeck anfressen. Nebenbei lernen sie, was der Braunbär im Jahreszyklus frisst. Statt Punkte gewinnen die Gruppen Winterspeck. Die Gewinnergruppe erhält jeweils vier Kilogramm Winterspeck, die zweite Gruppe zwei Kilogramm, die Verlierergruppe ein Kilogramm. Bilden Sie für die Spiele drei gleich starke Gruppen. Lesen Sie vor jedem Spiel den kurzen Text über die Essgewohnheiten der Bären vor. Schreiben Sie nach jedem Spiel den gewonnenen Winterspeck auf das Punkteblatt.

---

## Versteckspiel (20 Minuten)

Einführung: Es ist Frühling, die Bären verlassen ihre Höhle. Sie sind noch nicht sehr hungrig, der Verdauungsapparat muss zuerst wieder langsam starten. Ihre Ernährung besteht überwiegend aus Wurzeln, Gräsern und Kräutern.

Spiel: Zwei Gruppen sind die Wurzeln, Gräser und Kräuter. Sie müssen sich verstecken. Eine Gruppe sind Bären. Sie müssen innerhalb von fünf Minuten möglichst viele Wurzeln, Gräser und Kräuter finden. Das Spiel wird dreimal gespielt, jede Gruppe ist einmal Bär. Diejenige Gruppe gewinnt, die am meisten Wurzeln, Gräser und Kräuter gefunden hat.

---

## Auf Beutejagd (20 Minuten)

Einleitung: Auf dem Speiseplan der Bären sind neben den Pflanzen auch Insekten, Mäuse, Fische und Kitze von wilden Huftieren. Seltener werden auch Schafe, Ziegen oder Rinder gerissen.

Spiel: Es gibt drei Gruppen, A, B und C. Alle Spielerinnen und Spieler der Gruppe A (=Bären auf der Jagd) stehen in einer Schlange am Spielfeldrand. Die Gruppen B und C (=Beute) verteilen sich auf dem Spielfeld. Die ersten zwei Spieler/-innen von A laufen los und versuchen, so schnell wie möglich eine/n Spieler/-in von B oder C zu fangen. «Fangen» bedeutet, einen Gegner dreimal am Rücken zu berühren. Sobald man eine/n Spieler/-in gefangen hat oder selbst erschöpft ist, läuft man zur Schlange zurück und schickt den nächsten Spieler per Handschlag ins Rennen. Jede gefangene Spielerin setzt sich auf die Bank und ruht sich aus.

Nach fünf Minuten wird das Spiel gestoppt. Alle gefangenen Spielerinnen und Spieler werden gezählt. Das Spiel wird dreimal gespielt, jede Gruppe übernimmt einmal die Bärenrolle. Diejenige Gruppe gewinnt, die am meisten Spielerinnen und Spieler gefangen hat.

---

## Wäscheklammern-Spiel (15 Minuten)

Einleitung: Bären lieben Süßes. Im Herbst besteht ihre Nahrung überwiegend aus wild wachsenden Beeren und Baumfrüchten.

Spiel: Es gibt drei Gruppen, A, B und C. Jede Spielerin und jeder Spieler erhält mehrere Wäscheklammern. Die Wäscheklammern sind Beeren und Baumfrüchte. Sie werden an der Kleidung befestigt. Nun versucht jede/r für sich, möglichst viele Klammern von den anderen Spielern zu bekommen. Die Gruppe, deren Mitglieder die meisten Wäscheklammern erobert haben, gewinnt das Spiel.

---

# Buchstabensalat zum Luchs



© David Lawson / WWF-UK

## Klassenstufe

1.-2. Zyklus

## Zeit

30 Minuten

## Kompetenzen

D.2.A.1 Die Schülerinnen und Schüler verfügen über Grundfertigkeiten des Lesens. Sie können ihren rezeptiven Wortschatz aktivieren, um das Gelesene schnell zu verstehen.

## Material

Kopiervorlage

## Auftrag

Die Schülerinnen und Schüler erkennen Begriffe in einem Buchstabensalat.



# Buchstabensalat zum Luchs

Q	R	A	U	B	T	I	E	R	E	O	W	W
Y	E	W	P	Q	Q	G	C	H	P	B	A	U
B	H	V	O	P	W	H	K	K	D	L	L	I
I	E	K	K	I	Y	A	Z	R	P	O	D	O
S	I	U	A	N	V	W	Ä	A	R	F	G	H
S	P	O	T	S	N	R	H	L	U	T	T	J
H	F	L	Z	E	M	W	N	L	A	G	U	I
I	O	W	E	L	T	U	E	E	C	G	E	H
O	T	E	K	O	L	I	M	N	S	Z	U	N
G	E	X	V	H	J	D	E	K	H	X	K	L
H	N	Q	C	R	O	F	L	R	I	S	S	I
G	Ä	M	S	E	E	F	L	E	C	K	E	N
K	J	V	B	N	R	R	T	C	W	A	T	I

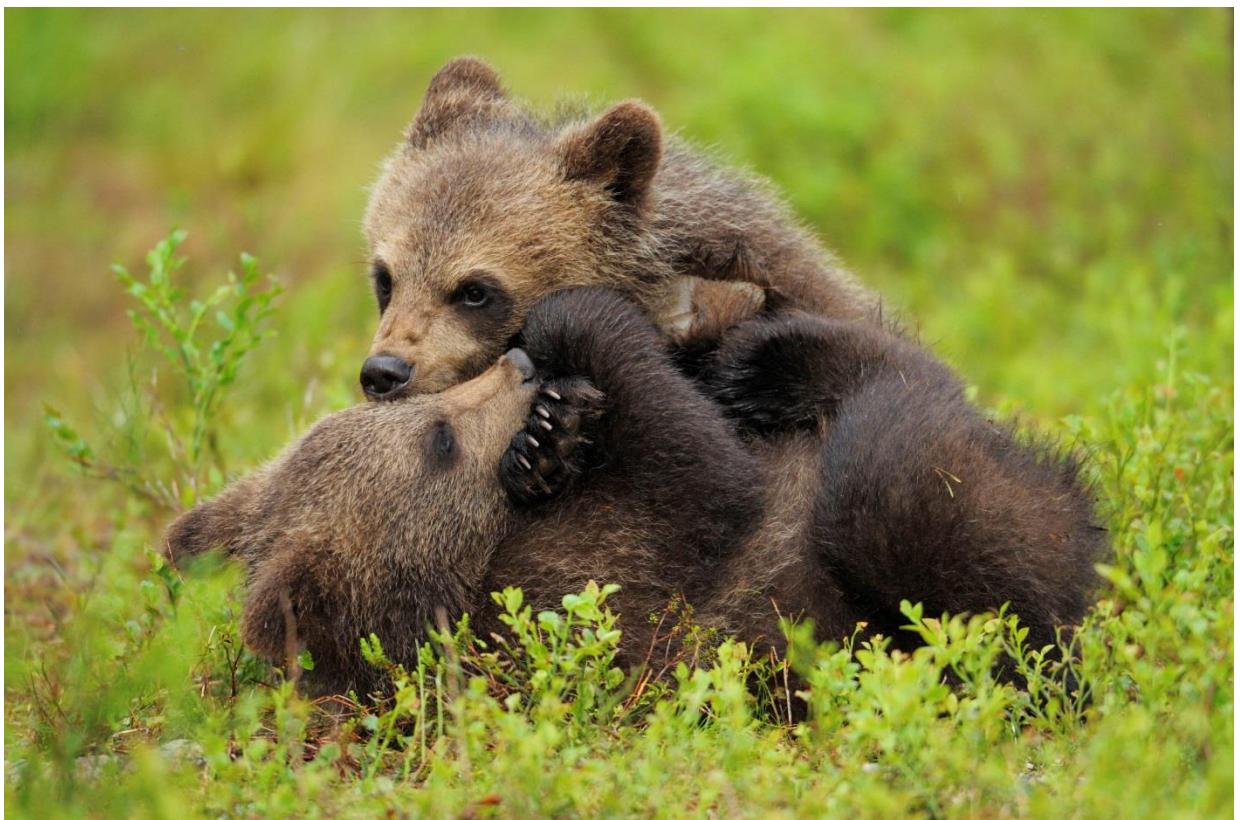
Finde diese Begriffe im Buchstabensalat:

- Augen
- Beutetier
- Biss
- Eckzähne
- Flecken
- Gämse
- Katze
- Pinselohren
- Pfoten
- Raubtier
- Rehe
- Riss (=erledigtes Tier)
- Wald



# Herzlichen Dank

**Wir hoffen, Sie können einige unserer Ideen in Ihren Unterricht integrieren. Noch mehr Inspiration, Unterrichtsideen und Schulprojekte finden Sie auf: [wwf.ch/schule](http://wwf.ch/schule)**



© Wild Wonders of Europe / Staffan Widstrand / WWF