

## **Junior Ranger Aktion „Frechdachse? Am Karstwanderweg!?“ am 12.06.2021**

Es bedurfte einiger Vorbereitung, aber am 12.06.2021 war es dann endlich soweit. Die Junior Ranger des Biosphärenreservates Karstlandschaft Südharz gingen als „Frechdachse“ am Karstwanderweg auf Entdeckertour, man könnte auch sagen auf die Pirsch. Auf der Suche nach Spuren, Bauen und anderen Hinterlassenschaften der Dachse, begaben sich die jungen Forscher entlang des Karstwanderweges in die Fläche des Biosphärenreservates. Nach kurzer Suche entdeckten die Jungs und Mädels schon die ersten Anzeichen dafür dass hier Dachse leben müssten. Eine große Wohnhöhle mit mehreren Ein- und Ausgängen in der Gipskarstlandschaft. Scheinbar war der Bau auch belaufen, denn es waren frische Fährten und auch Schleifspuren zu sehen, selbst eine Dachstoilette konnten die Junior Ranger ausfindig machen. Da der Dachs unter Tage wohnt und als nachtaktiver Räuber bekannt ist, hatten wir während der Vorbereitungen eine Wildkamera am Bau installiert. Jetzt war es an der Zeit die Bilder und Aufnahmen mit den Kindern anzuschauen und auszuwerten. Und siehe da, es waren super Bilder gespeichert, Eichelhäher, Kleiber, Ringeltaube, eine Maus und natürlich der Dachs waren zu sehen. Alle waren begeistert und freuten sich riesig über die gelungene Aktion. Im Anschluss erarbeiteten sie noch einen Beitrag für den Wettbewerb „Frechdachse? Am Karstwanderweg!“, der im Rahmen zum Internationalen Jahr für Höhlen und Karst aufgerufen wurde. Die fleißigen Entdecker haben aus selbstgemalten Bildern ein Memory rund um den Dachs entworfen und sind nun gespannt wie sie damit abschneiden.

Wettbewerb – Frechdachse? Am Karstwanderweg!?  
Junior Ranger Gruppe des BR Karstlandschaft Südharz

### Das Dachs Memory

Bei unserem Memory dreht sich alles um den Dachs. Auf 12 verschiedenen Karten wird der Dachs vorgestellt. So kann man über sein Aussehens, Lebensraum, Spuren und seine Ernährung einiges lernen.

Das Spiel beginnt damit, dass alle Karten gemischt und anschließend verdeckt auf einen beliebigen Spieluntergrund gelegt werden. Anschließend beginnt einer der Spieler gleichzeitig zwei Karten aufzudecken. Gelingt es einem der Spieler zwei gleiche Motive aufzudecken, so darf er dieses Paar aufnehmen und auf seinen Stapel legen. Falls es sich bei den aufgedeckten Motiven nicht um zwei gleiche Bilder handelt, müssen die Karten wieder umgedreht werden. Wichtig dabei ist jedoch auch, dass ihre Position während des Umdrehens sich nicht verändert.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe, um ebenfalls zwei Karten aufzudecken. Durch das abwechselnde Aufdecken der Karten erschließen sich den Spielern zusehends sämtliche Motive des Kartenspiels. Da die Position der aufgedeckten Karten innerhalb einer Partie nicht wechseln darf, wird den teilnehmenden Spielern vor Allem ein gutes Gedächtnis abverlangt, um das Spiel zu gewinnen.

Bei Memory spielt man so lange, bis alle 12 gleichen Kartenpaare aufgedeckt sind. Wenn eine Partie ausgespielt ist, dann müssen alle Spieler die Anzahl der Karten auf ihrem Stapel zählen, um dadurch zu ermitteln, welcher Spieler die meisten Karten erobern konnte. Der Spieler mit den meisten Karten (bzw. identischen Kartenpaaren) gewinnt das Spiel.

Hinweis. Es gibt beim Memory eigentlich die Regel, dass derjenige, welcher ein richtiges Kartenpaar aufgedeckt hat, noch einmal an der Reihe ist. Da wir aber nur 12 Kartenpaare haben und möglichst viele Teilnehmer aktiv werden sollen, haben wir diese Regel hier außer Kraft gesetzt.







