

Auf den Seiten 41 bis 44 finden Sie die Spielkärtchen für die Nahrungsnetzdetektive und -detektivinnen.

### Detektiv/in A

Du musst eine Nahrungskette im See finden, die mit den **Sumpfpflanzen** beginnt.

1. Sumpfpflanze
2. ....
3. ....

Gehe in der Klasse von Schüler/in zu Schüler/in und frage, ob er oder sie eine **Sumpfpflanze** ist. Hast du sie gefunden, nenne deinen Buchstaben (**M**) und trage ein, von wem sie gefressen wird. Dann suche weiter.

#### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, wer du bist oder wen du suchst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Frage immer „Bist du der/die ... (z. B. Sumpfpflanze)?“ Die Frage „Wer bist du?“ ist verboten!
4. Hast du alle Konsumenten bis zum **Endkonsumenten** gefunden, gehe zum Overheadprojektor und zeichne deine Nahrungskette in der Abbildung ein.
5. Warte, ohne zu sprechen, bis alle fertig sind.

### Detektiv/in B

Du musst eine Nahrungskette im See finden, die mit den **Sumpfpflanzen** beginnt.

1. Sumpfpflanze
2. ....
3. ....
4. ....

Gehe in der Klasse von Schüler/in zu Schüler/in und frage, ob er oder sie eine **Sumpfpflanze** ist. Hast du sie gefunden, nenne deinen Buchstaben (**B**) und trage ein, von wem sie gefressen wird. Dann suche weiter.

#### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, wer du bist oder wen du suchst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Frage immer „Bist du der/die ... (z. B. Sumpfpflanze)?“ Die Frage „Wer bist du?“ ist verboten!
4. Hast du alle Konsumenten bis zum **Endkonsumenten** gefunden, gehe zum Overheadprojektor und zeichne deine Nahrungskette in der Abbildung ein.
5. Warte, ohne zu sprechen, bis alle fertig sind.

### Detektiv/in C

Du musst eine Nahrungskette im See finden, die mit den **Sumpfpflanzen** beginnt.

1. Sumpfpflanze
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

Gehe in der Klasse von Schüler/in zu Schüler/in und frage, ob er oder sie eine **Sumpfpflanze** ist. Hast du sie gefunden, nenne deinen Buchstaben (**C**) und trage ein, von wem sie gefressen wird. Dann suche weiter.

#### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, wer du bist oder wen du suchst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Frage immer „Bist du der/die ... (z. B. Sumpfpflanze)?“ Die Frage „Wer bist du?“ ist verboten!
4. Hast du alle Konsumenten bis zum **Endkonsumenten** gefunden, gehe zum Overheadprojektor und zeichne deine Nahrungskette in der Abbildung ein.
5. Warte, ohne zu sprechen, bis alle fertig sind.

## Detektiv/in D

Du musst eine Nahrungskette im See finden, die mit den **Algen** beginnt.

1. Alge
2. ....
3. ....
4. ....

Gehe in der Klasse von Schüler/in zu Schüler/in und frage, ob er oder sie eine **Alge** ist. Hast du sie gefunden, nenne deinen Buchstaben (**D**) und trage ein, von wem sie gefressen wird. Dann suche weiter.

### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, wer du bist oder wen du suchst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Frage immer „Bist du der/die ... (z. B. Alge)?“  
Die Frage „Wer bist du?“ ist verboten!
4. Hast du alle Konsumenten bis zum **Endkonsumenten** gefunden, gehe zum Overheadprojektor und zeichne deine Nahrungskette in der Abbildung ein.
5. Warte, ohne zu sprechen, bis alle fertig sind.

## Detektiv/in F

Du musst eine Nahrungskette im See finden, die mit den **Algen** beginnt.

1. Alge
2. ....
3. ....

Gehe in der Klasse von Schüler/in zu Schüler/in und frage, ob er oder sie eine **Alge** ist. Hast du sie gefunden, nenne deinen Buchstaben (**F**) und trage ein, von wem sie gefressen wird. Dann suche weiter.

### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, wer du bist oder wen du suchst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Frage immer „Bist du der/die ... (z. B. Alge)?“  
Die Frage „Wer bist du?“ ist verboten!
4. Hast du alle Konsumenten bis zum **Endkonsumenten** gefunden, gehe zum Overheadprojektor und zeichne deine Nahrungskette in der Abbildung ein.
5. Warte, ohne zu sprechen, bis alle fertig sind.

## Detektiv/in E

Du musst eine Nahrungskette im See finden, die mit den **Algen** beginnt.

1. Alge
2. ....
3. ....
4. ....

Gehe in der Klasse von Schüler/in zu Schüler/in und frage, ob er oder sie eine **Alge** ist. Hast du sie gefunden, nenne deinen Buchstaben (**E**) und trage ein, von wem sie gefressen wird. Dann suche weiter.

### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, wer du bist oder wen du suchst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Frage immer „Bist du der/die ... (z. B. Alge)?“  
Die Frage „Wer bist du?“ ist verboten!
4. Hast du alle Konsumenten bis zum **Endkonsumenten** gefunden, gehe zum Overheadprojektor und zeichne deine Nahrungskette in der Abbildung ein.
5. Warte, ohne zu sprechen, bis alle fertig sind.

## Detektiv/in G

Du musst eine Nahrungskette im See finden, die mit den **Algen** beginnt.

1. Alge
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....

Gehe in der Klasse von Schüler/in zu Schüler/in und frage, ob er oder sie eine **Alge** ist. Hast du sie gefunden, nenne deinen Buchstaben (**G**) und trage ein, von wem sie gefressen wird. Dann suche weiter.

### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, wer du bist oder wen du suchst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Frage immer „Bist du der/die ... (z. B. Alge)?“  
Die Frage „Wer bist du?“ ist verboten!
4. Hast du alle Konsumenten bis zum **Endkonsumenten** gefunden, gehe zum Overheadprojektor und zeichne deine Nahrungskette in der Abbildung ein.
5. Warte, ohne zu sprechen, bis alle fertig sind.

### Detektiv/in H

Du musst eine Nahrungskette im See finden, die mit den **Algen** beginnt.

1. Alge
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

Gehe in der Klasse von Schüler/in zu Schüler/in und frage, ob er oder sie eine **Alge** ist. Hast du sie gefunden, nenne deinen Buchstaben (**H**) und trage ein, von wem sie gefressen wird. Dann suche weiter.

#### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, wer du bist oder wen du suchst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Frage immer „Bist du der/die ... (z. B. Alge)?“  
Die Frage „Wer bist du?“ ist verboten!
4. Hast du alle Konsumenten bis zum **Endkonsumenten** gefunden, gehe zum Overheadprojektor und zeichne deine Nahrungskette in der Abbildung ein.
5. Warte, ohne zu sprechen, bis alle fertig sind.

### Detektiv/in J

Du musst eine Nahrungskette im See finden, die mit den **Algen** beginnt.

1. Alge
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

Gehe in der Klasse von Schüler/in zu Schüler/in und frage, ob er oder sie eine **Alge** ist. Hast du sie gefunden, nenne deinen Buchstaben (**J**) und trage ein, von wem sie gefressen wird. Dann suche weiter.

#### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, wer du bist oder wen du suchst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Frage immer „Bist du der/die ... (z. B. Alge)?“  
Die Frage „Wer bist du?“ ist verboten!
4. Hast du alle Konsumenten bis zum **Endkonsumenten** gefunden, gehe zum Overheadprojektor und zeichne deine Nahrungskette in der Abbildung ein.
5. Warte, ohne zu sprechen, bis alle fertig sind.

### Detektiv/in I

Du musst eine Nahrungskette im See finden, die mit den **Algen** beginnt.

1. Alge
2. ....
3. ....
4. ....

Gehe in der Klasse von Schüler/in zu Schüler/in und frage, ob er oder sie eine **Alge** ist. Hast du sie gefunden, nenne deinen Buchstaben (**I**) und trage ein, von wem sie gefressen wird. Dann suche weiter.

#### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, wer du bist oder wen du suchst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Frage immer „Bist du der/die ... (z. B. Alge)?“  
Die Frage „Wer bist du?“ ist verboten!
4. Hast du alle Konsumenten bis zum **Endkonsumenten** gefunden, gehe zum Overheadprojektor und zeichne deine Nahrungskette in der Abbildung ein.
5. Warte, ohne zu sprechen, bis alle fertig sind.

### Detektiv/in K

Du musst eine Nahrungskette im See finden, die mit den **Wasserpflanzen** beginnt.

1. Wasserpflanze
2. ....

Gehe in der Klasse von Schüler/in zu Schüler/in und frage, ob er oder sie eine **Wasserpflanze** ist. Hast du sie gefunden, nenne deinen Buchstaben (**K**) und trage ein, von wem sie gefressen wird. Dann suche weiter.

#### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, wer du bist oder wen du suchst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Frage immer „Bist du der/die ... (z. B. Wasserpflanze)?“  
Die Frage „Wer bist du?“ ist verboten!
4. Hast du alle Konsumenten bis zum **Endkonsumenten** gefunden, gehe zum Overheadprojektor und zeichne deine Nahrungskette in der Abbildung ein.
5. Warte, ohne zu sprechen, bis alle fertig sind.

## Detektiv/in L

Du musst eine Nahrungskette im See finden, die mit den **Wasserpflanzen** beginnt.

1. Wasserpflanze
2. ....
3. ....

Gehe in der Klasse von Schüler/in zu Schüler/in und frage, ob er oder sie eine **Wasserpflanze** ist. Hast du sie gefunden, nenne deinen Buchstaben (**L**) und trage ein, von wem sie gefressen wird. Dann suche weiter.

### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, wer du bist oder wen du suchst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Frage immer „Bist du der/die ... (z. B. Wasserpflanze)?“ Die Frage „Wer bist du?“ ist verboten!
4. Hast du alle Konsumenten bis zum **Endkonsumenten** gefunden, gehe zum Overheadprojektor und zeichne deine Nahrungskette in der Abbildung ein.
5. Warte, ohne zu sprechen, bis alle fertig sind.

## Detektiv/in N

Du musst eine Nahrungskette im See finden, die mit den **Wasserpflanzen** beginnt.

1. Wasserpflanze
2. ....
3. ....

Gehe in der Klasse von Schüler/in zu Schüler/in und frage, ob er oder sie eine **Wasserpflanze** ist. Hast du sie gefunden, nenne deinen Buchstaben (**N**) und trage ein, von wem sie gefressen wird. Dann suche weiter.

### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, wer du bist oder wen du suchst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Frage immer „Bist du der/die ... (z. B. Wasserpflanze)?“ Die Frage „Wer bist du?“ ist verboten!
4. Hast du alle Konsumenten bis zum **Endkonsumenten** gefunden, gehe zum Overheadprojektor und zeichne deine Nahrungskette in der Abbildung ein.
5. Warte, ohne zu sprechen, bis alle fertig sind.

## Detektiv/in M

Du musst eine Nahrungskette im See finden, die mit den **Wasserpflanzen** beginnt.

1. Wasserpflanze
2. ....
3. ....
4. ....

Gehe in der Klasse von Schüler/in zu Schüler/in und frage, ob er oder sie eine **Wasserpflanze** ist. Hast du sie gefunden, nenne deinen Buchstaben (**M**) und trage ein, von wem sie gefressen wird. Dann suche weiter.

### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, wer du bist oder wen du suchst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Frage immer „Bist du der/die ... (z. B. Wasserpflanze)?“ Die Frage „Wer bist du?“ ist verboten!
4. Hast du alle Konsumenten bis zum **Endkonsumenten** gefunden, gehe zum Overheadprojektor und zeichne deine Nahrungskette in der Abbildung ein.
5. Warte, ohne zu sprechen, bis alle fertig sind.

## Detektiv/in O

Du musst eine Nahrungskette im See finden, die mit den **Sumpfpflanzen** beginnt.

1. Sumpfpflanze
2. ....
3. ....

Gehe in der Klasse von Schüler/in zu Schüler/in und frage, ob er oder sie eine **Sumpfpflanze** ist. Hast du sie gefunden, nenne deinen Buchstaben (**O**) und trage ein, von wem sie gefressen wird. Dann suche weiter.

### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, wer du bist oder wen du suchst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Frage immer „Bist du der/die ... (z. B. Sumpfpflanze)?“ Die Frage „Wer bist du?“ ist verboten!
4. Hast du alle Konsumenten bis zum **Endkonsumenten** gefunden, gehe zum Overheadprojektor und zeichne deine Nahrungskette in der Abbildung ein.
5. Warte, ohne zu sprechen, bis alle fertig sind.

Auf den Seiten 45 bis 47 finden Sie die Spielkärtchen für die Pflanzen und Tiere des Nahrungsnetzes sowie für die Lärmpolizisten.

### Alge

Nahrungskettendetektive werden kommen und dich fragen, ob du ein bestimmtes Lebewesen bist.

Hat der Detektiv es richtig erraten, sagst du Ja und fragst ihn nach seinem Buchstaben. Je nach Buchstaben nennst du dann das Tier, von dem du gefressen wirst.

#### Ich werden gefressen von:

Antwort für **D, E, F, G, H, I, J**: Wasserfloh

#### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, von wem du gefressen wirst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Sage niemandem direkt, wer du bist.  
**Du darfst auf die Frage „Bist du ...?“ nur mit Ja oder Nein antworten.**

### Wasserfloh

Nahrungskettendetektive werden kommen und dich fragen, ob du ein bestimmtes Lebewesen bist.

Hat der Detektiv es richtig erraten, sagst du Ja und fragst ihn nach seinem Buchstaben. Je nach Buchstaben nennst du dann das Tier, von dem du gefressen wirst.

#### Ich werden gefressen von:

Antwort für **D, E, G, H**: Großlibellenlarve

Antwort für **F**: Teichhuhn

Antwort für **I, J**: Karpfen

#### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, von wem du gefressen wirst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Sage niemandem direkt, wer du bist.  
**Du darfst auf die Frage „Bist du ...?“ nur mit Ja oder Nein antworten.**

### Sumpfpflanze

Nahrungskettendetektive werden kommen und dich fragen, ob du ein bestimmtes Lebewesen bist.

Hat der Detektiv es richtig erraten, sagst du Ja und fragst ihn nach seinem Buchstaben. Je nach Buchstaben nennst du dann das Tier, von dem du gefressen wirst.

#### Ich werden gefressen von:

Antwort für **A**: Köcherfliegen

Antwort für **B, C, O**: Zuckmücken

#### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, von wem du gefressen wirst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Sage niemandem direkt, wer du bist.  
**Du darfst auf die Frage „Bist du ...?“ nur mit Ja oder Nein antworten.**

### Wasserpflanze

Nahrungskettendetektive werden kommen und dich fragen, ob du ein bestimmtes Lebewesen bist.

Hat der Detektiv es richtig erraten, sagst du Ja und fragst ihn nach seinem Buchstaben. Je nach Buchstaben nennst du dann das Tier, von dem du gefressen wirst.

#### Ich werden gefressen von:

Antwort für **M, N**: Karpfen

Antwort für **K**: Teichhuhn

Antwort für **L**: Wasserschnecke

#### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, von wem du gefressen wirst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Sage niemandem direkt, wer du bist.  
**Du darfst auf die Frage „Bist du ...?“ nur mit Ja oder Nein antworten.**

### Köcherfliege

Nahrungskettendetektive werden kommen und dich fragen, ob du ein bestimmtes Lebewesen bist.

Hat der Detektiv es richtig erraten, sagst du Ja und fragst ihn nach seinem Buchstaben. Je nach Buchstaben nennst du dann das Tier, von dem du gefressen wirst.

#### Ich werden gefressen von:

Antwort für **A**: Schwalbe

#### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, von wem du gefressen wirst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Sage niemandem direkt, wer du bist.  
**Du darfst auf die Frage „Bist du ...?“ nur mit Ja oder Nein antworten.**

## Zuckmücke

Nahrungskettendetektive werden kommen und dich fragen, ob du ein bestimmtes Lebewesen bist.

Hat der Detektiv es richtig erraten, sagst du Ja und fragst ihn nach seinem Buchstaben. Je nach Buchstaben nennst du dann das Tier, von dem du gefressen wirst.

### Ich werden gefressen von:

Antwort für **B, C**: Wasserfrosch

Antwort für **O**: Schwalbe

### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, von wem du gefressen wirst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Sage niemandem direkt, wer du bist.  
**Du darfst auf die Frage „Bist du ...?“ nur mit Ja oder Nein antworten.**

## Großlibellenlarve

Nahrungskettendetektive werden kommen und dich fragen, ob du ein bestimmtes Lebewesen bist.

Hat der Detektiv es richtig erraten, sagst du Ja und fragst ihn nach seinem Buchstaben. Je nach Buchstaben nennst du dann das Tier, von dem du gefressen wirst.

### Ich werden gefressen von:

Antwort für **D**: Graureiher

Antwort für **E**: Teichhuhn

Antwort für **G, H**: Karpfen

### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, von wem du gefressen wirst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Sage niemandem direkt, wer du bist.  
**Du darfst auf die Frage „Bist du ...?“ nur mit Ja oder Nein antworten.**

## Karpfen

Nahrungskettendetektive werden kommen und dich fragen, ob du ein bestimmtes Lebewesen bist.

Hat der Detektiv es richtig erraten, sagst du Ja und fragst ihn nach seinem Buchstaben. Je nach Buchstaben nennst du dann das Tier, von dem du gefressen wirst.

### Ich werden gefressen von:

Antwort für **G, J, M**: Hecht

Antwort für **H, I, N**: Graureiher

### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, von wem du gefressen wirst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Sage niemandem direkt, wer du bist.  
**Du darfst auf die Frage „Bist du ...?“ nur mit Ja oder Nein antworten.**

## Wasserschnecke

Nahrungskettendetektive werden kommen und dich fragen, ob du ein bestimmtes Lebewesen bist.

Hat der Detektiv es richtig erraten, sagst du Ja und fragst ihn nach seinem Buchstaben. Je nach Buchstaben nennst du dann das Tier, von dem du gefressen wirst.

### Ich werden gefressen von:

Antwort für **L**: Teichhuhn

### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, von wem du gefressen wirst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Sage niemandem direkt, wer du bist.  
**Du darfst auf die Frage „Bist du ...?“ nur mit Ja oder Nein antworten.**

## Wasserfrosch

Nahrungskettendetektive werden kommen und dich fragen, ob du ein bestimmtes Lebewesen bist.

Hat der Detektiv es richtig erraten, sagst du Ja und fragst ihn nach seinem Buchstaben. Je nach Buchstaben nennst du dann das Tier, von dem du gefressen wirst.

### Ich werden gefressen von:

Antwort für **B**: Graureiher

Antwort für **C**: Hecht

### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, von wem du gefressen wirst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Sage niemandem direkt, wer du bist.  
**Du darfst auf die Frage „Bist du ...?“ nur mit Ja oder Nein antworten.**

## Hecht

Nahrungskettendetektive werden kommen und dich fragen, ob du ein bestimmtes Lebewesen bist.

Hat der Detektiv es richtig erraten, sagst du Ja und fragst ihn nach seinem Buchstaben. Je nach Buchstaben nennst du dann das Tier, von dem du gefressen wirst.

### Ich werden gefressen von:

Antwort für **C, G, J, M**: Graureiher

### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, von wem du gefressen wirst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Sage niemandem direkt, wer du bist.  
**Du darfst auf die Frage „Bist du ...?“ nur mit Ja oder Nein antworten.**

## Teichhuhn

Nahrungskettendetektive werden kommen und dich fragen, ob du ein bestimmtes Lebewesen bist.

Hat der Detektiv es richtig erraten, sagst du Ja und erklärst ihm oder ihr, dass du ein **Endkonsument** bist, also von niemandem gefressen wirst.

### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, von wem du gefressen wirst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Sage niemandem direkt, wer du bist.  
**Du darfst auf die Frage „Bist du ...?“ nur mit Ja oder Nein antworten.**

## Graureiher

Nahrungskettendetektive werden kommen und dich fragen, ob du ein bestimmtes Lebewesen bist.

Hat der Detektiv es richtig erraten, sagst du Ja und erklärst ihm oder ihr, dass du ein **Endkonsument** bist, also von niemandem gefressen wirst.

### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, von wem du gefressen wirst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Sage niemandem direkt, wer du bist.  
**Du darfst auf die Frage „Bist du ...?“ nur mit Ja oder Nein antworten.**

## Lärmpolizist/in

Nahrungskettendetektive werden herumgehen und im Flüsterton versuchen herauszufinden, wer welche Pflanze oder welches Tier im Nahrungsnetz ist. Jeder Detektiv trägt einen Buchstaben.

Du musst **darauf achten, dass es ganz leise ist** und man nicht hört, wer welcher Detektiv oder welches Glied der Nahrungskette ist.

### Spielregeln

1. Hörst du den Buchstaben eines Detektivs oder den Namen eines Lebewesens, nach dem er fragt, darfst du mit ihm **Rollen(kärtchen) tauschen**.
2. Hörst du von einem Lebewesen, von wem es gefressen wird, darfst du mit ihm **Rollen(kärtchen) tauschen**.
3. Du darfst dich frei in der Klasse bewegen und versuchen, diese Informationen zu „erlauschen“.

## Schwalbe

Nahrungskettendetektive werden kommen und dich fragen, ob du ein bestimmtes Lebewesen bist.

Hat der Detektiv es richtig erraten, sagst du Ja und erklärst ihm oder ihr, dass du ein **Endkonsument** bist, also von niemandem gefressen wirst.

### Spielregeln

1. Du darfst nur **flüstern!**
2. Wenn ein/e **Lärmpolizist/in** hört, von wem du gefressen wirst, müsst ihr die **Rollen tauschen**.
3. Sage niemandem direkt, wer du bist.  
**Du darfst auf die Frage „Bist du ...?“ nur mit Ja oder Nein antworten.**

## Lärmpolizist/in

Nahrungskettendetektive werden herumgehen und im Flüsterton versuchen herauszufinden, wer welche Pflanze oder welches Tier im Nahrungsnetz ist. Jeder Detektiv trägt einen Buchstaben.

Du musst **darauf achten, dass es ganz leise ist** und man nicht hört, wer welcher Detektiv oder welches Glied der Nahrungskette ist.

### Spielregeln

1. Hörst du den Buchstaben eines Detektivs oder den Namen eines Lebewesens, nach dem er fragt, darfst du mit ihm **Rollen(kärtchen) tauschen**.
2. Hörst du von einem Lebewesen, von wem es gefressen wird, darfst du mit ihm **Rollen(kärtchen) tauschen**.
3. Du darfst dich frei in der Klasse bewegen und versuchen, diese Informationen zu „erlauschen“.

## Lärmpolizist/in

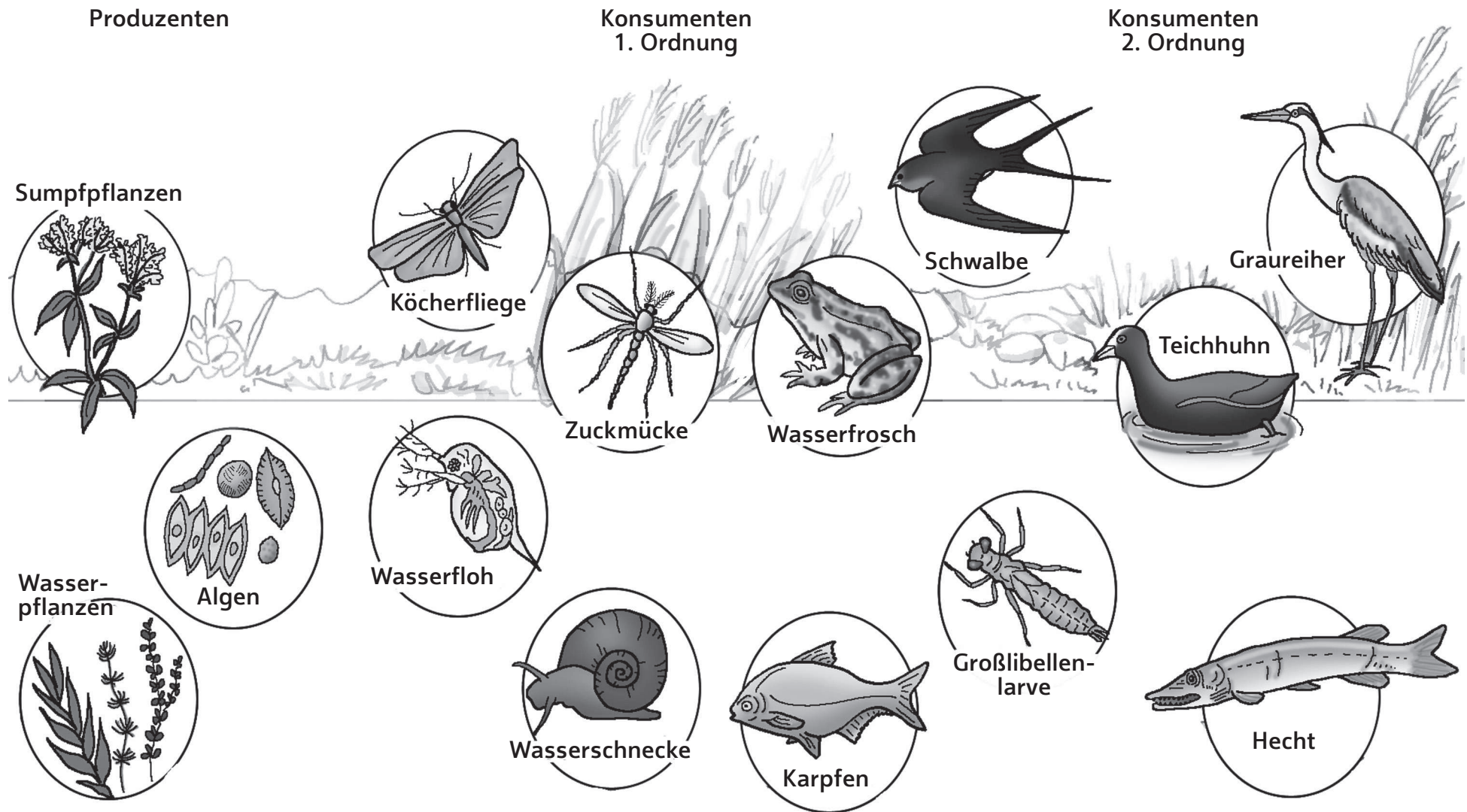
Nahrungskettendetektive werden herumgehen und im Flüsterton versuchen herauszufinden, wer welche Pflanze oder welches Tier im Nahrungsnetz ist. Jeder Detektiv trägt einen Buchstaben.

Du musst **darauf achten, dass es ganz leise ist** und man nicht hört, wer welcher Detektiv oder welches Glied der Nahrungskette ist.

### Spielregeln

1. Hörst du den Buchstaben eines Detektivs oder den Namen eines Lebewesens, nach dem er fragt, darfst du mit ihm **Rollen(kärtchen) tauschen**.
2. Hörst du von einem Lebewesen, von wem es gefressen wird, darfst du mit ihm **Rollen(kärtchen) tauschen**.
3. Du darfst dich frei in der Klasse bewegen und versuchen, diese Informationen zu „erlauschen“.

# Nahrungsnetzdetektive entdecken Nahrungsketten im See





# Nahrungsnetzdetektive entdecken Nahrungsketten im See – Lösung

