

# Artenreich

Märkische Schweiz

**DAS KARTENSPIEL**



SPIELANLEITUNG

## IMPRESSUM

© 2014 Verein Naturschutzpark Märkische Schweiz e.V.

Druck: Druckerei Nauendorf

Gestaltung + Layout: [www.grafikdesign-und-foto.de](http://www.grafikdesign-und-foto.de)

Pflanzen-Zeichnungen: Fenja Hehl

Tier-Zeichnungen: Katrin Kohnert

Spielentwicklung: Sara Baubkus, Marius Jünemann



EUROPÄISCHE UNION  
Europäischer Landwirtschaftsfonds  
für die Entwicklung des  
ländlichen Raums



Natur  
Schutz  
Fonds  
Stiftung  
Brandenburg

Naturpark  
Märkische Schweiz



 **Verein Naturschutzpark**  
Märkische Schweiz e.V. *Natur, Mensch, Bildung*

Dieses Spiel entstand im Rahmen eines Projektes der ANU Brandenburg e.V. zur Akzeptanzsteigerung für Natura 2000, gefördert durch die EU, das Land Brandenburg und den Naturschutzfonds Brandenburg.

## SPIELINHALT

174 Spielkarten:

54 Lebensraumkarten

19 Wald, 13 Acker, 6 Wiese,  
4 See, 4 Siedlung, 3 Moor,  
3 Trockenrasen, 2 Fließ

120 Artenkarten

in 6 Decks mit je 20 Karten  
(in unterschiedlichen Farben)

1 Anleitung

## EINLEITUNG/VORWORT

Das Spiel wurde im Rahmen des NATURA 2000 Projektes Artenreich Märkische Schweiz entwickelt. Hier können die Spieler herausfinden, wie Tiere und Pflanzen an bestimmte Lebensräume gebunden sind und welch ein Glück und Freude es ist, seltene Arten unterzubringen. Gleichzeitig können die Spieler ausprobieren welche Vor- und Nachteile ein kleinräumiges Schutzgebiet hat. Die Lebensraumkarten des Spieles beruhen in etwa auf der realen prozentualen Verteilung im Naturpark Märkische Schweiz. Dadurch wird spielerisch erfahrbar, wie viel oder wenig Fläche eines Lebensraumes im Naturpark vorhanden ist. Geschicktes Verteilen der Karten führt zu gleichmäßigen Gebieten oder bunten Mosaiken. Davon profitieren jeweils unterschiedliche Arten und beeinflussen so die Artenvielfalt. Manche Arten, wie z.B. der Wolf, sind auf große und störungsarme Rückzugsräume angewiesen, die sie in unserer Kulturlandschaft heute am besten in großen Waldgebieten oder auf Sonderstandorten wie z.B. ehemaligen Truppenübungsplätzen finden.

## SPIELZIEL

Ziel des Spieles ist es gemeinsam einen artenreichen Naturpark zu erschaffen und für sich selbst die höchsten Punkte zu erreichen.

## SPIELENDE

Das Spiel endet wenn alle Lebensraumkarten gezogen sind oder ein Spieler all seine Tier- und Pflanzenkarten abgelegt hat.

## SPIELAUFBAU

Der Lebensraumkartenstapel wird verdeckt auf den Tisch gelegt.

Bei 2-3 Spielern bekommt jeder Spieler zwei (beliebige) Decks der Artenkarten und legt den Stapel verdeckt vor sich.

Bei 4-6 Spielern bekommt jeder Spieler ein (beliebiges) Deck der Artenkarten und legt den Stapel verdeckt vor sich.

## SPIELBEGINN UND SPIELABLAUF

Von den Lebensraumkarten werden, bei 2 oder 4 Spielern sechs Karten und bei 3, 5 oder 6 Spielern vier Karten, offen in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler hat 4 Artenkarten von seinem Stapel auf der Hand. Der jüngste Spieler beginnt.

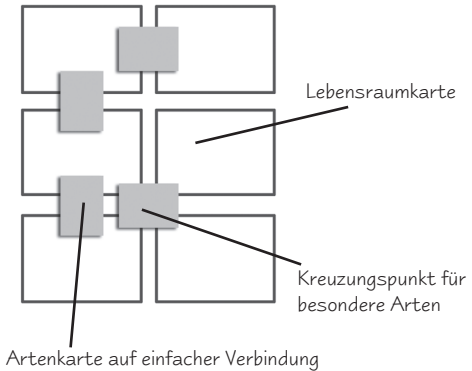
Ist ein Spieler an der Reihe zieht er als erstes die oberste Karte des Lebensraumkartenstapels und legt sie an eine andere Lebensraumkarte an. Danach kann er passende Artenkarten auf jeweils zwei (oder mehr) benachbarte Lebensraumkarten ablegen. In der ersten Runde dürfen die Spieler nur eine Artenkarte auf zwei nebeneinanderliegende passende Lebensräume ablegen. Ab der zweiten Runde können die Spieler bis zu vier Artenkarten ablegen. Kann der Spieler keine weiteren Artenkarten ablegen so zieht er von seinem Artenstapel wieder nach, bis er wieder vier Artenkarten auf der Hand hat. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Kann ein Spieler keine Tier- oder Pflanzenkarte ablegen, so kann er ein Tier oder eine Pflanze von

seiner Hand unter seinen Kartenstapel schieben und sich eine neue Karte von oben ziehen. Damit ist der Zug beendet und der nächste Spieler an der Reihe.

## ARTENKARTEN

Jedes Tier und jede Pflanze benötigt bestimmte Bedingungen, d.h. einen bestimmten Lebensraum bzw. eine Kombination von Lebensräumen, um leben zu können. Um ein Tier oder eine Pflanze abzulegen, muss eine Bedingung aus dem notwendigen Lebensraum und eine aus dem tolerierten Lebensraum vorhanden sein. Ein Stern-Symbol bedeutet, dass der Lebensraum frei gewählt werden kann. Die Artenkarte kann dann auf diese einfache Verbindung gelegt werden (siehe Abbildung). Ist bereits eine Verbindung mit einer Artenkarte belegt, kann dort keine Weitere abgelegt werden.



Manche besonderen Arten benötigen von einem Lebensraum eine große Fläche. Auf der Karte steht dann 4x Wald, Wasser oder Acker. Diese Artenkarten werden auf den Kreuzungspunkt der vier Lebensraumkarten gelegt (siehe Abbildung). Auch hier gilt, wenn dort bereits eine Art vorkommt, kann keine Weitere dazu gelegt werden.



## PUNKTE

Am Ende des Spiels werden die Punkte auf den ausliegenden Artenkarten gezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Es können jeweils 15 Zusatzpunkte für den Spieler erlangt werden, der die letzte Karte für eine der folgenden Kombinationen aus Lebensräumen ablegt, so dass ein Kreuzungspunkt entsteht (siehe Abbildung):

Wald-Kreuzungspunkt  
(kann 2x angerechnet werden)

Wasser-Kreuzungspunkt  
(kann 1x angerechnet werden)

Acker-Kreuzungspunkt  
(kann 1x angerechnet werden)

Auch beim Legen der ERSTEN einfachen Verbindung von zwei Trockenrasen gibt es 15 Zusatzpunkte.

*Tipp: Damit die Zusatzpunkte am Ende nicht vergessen werden, sollten diese aufgeschrieben werden.*

Zusätzlich werden die unterschiedlichen, auf dem Spielfeld liegenden Arten gezählt. Hiermit wird die Biodiversität (Artenvielfalt) ermittelt, die ein Kriterium für die Schutzwürdigkeit eines Gebietes ist.

In folgender Tabelle könnt Ihr sehen welchen Schutzgebietsstatus ihr für Euer Gebiet gemeinsam erreicht habt. Dabei wird die Anzahl der verschiedenen Arten angegeben:

	2/4 SPIELER	3/6 SPIELER	5 SPIELER
NATURPARK	ab 22	ab 30	ab 26
NATURSCHUTZGEBIET	21	29	25
LANDSCHAFTS- SCHUTZGEBIET	bis 20	bis 28	bis 24

# INFORMATIONEN ZUM SPIEL

## Landschaftsschutzgebiete

werden wegen der Eigenart und Schönheit oder der besonderen kulturhistorischen Bedeutung der Landschaft geschützt. Hier darf eine landschaftsverträgliche Land-, Forst- und Fischereiwirtschaft betrieben werden. <sup>1</sup>

## Naturschutzgebiete

werden zur Erhaltung, Entwicklung oder Wiederherstellung von wild lebenden Tier- und Pflanzenarten oder aus wissenschaftlichen, naturgeschichtlichen oder landeskundlichen Gründen geschützt. Alle Handlungen die zur Zerstörung oder Veränderungen des Gebietes führen sind verboten. Soweit es der Schutzzweck erlaubt, können diese Gebiete der Allgemeinheit zugänglich gemacht werden. <sup>1</sup>

## Naturparke

sind großräumige Gebiete die aus Landschafts- und Naturschutzgebieten bestehen. Sie dienen sowohl zur Erholung als auch zur Erhaltung und Entwicklung einer vielfältigen Landschaft

mit einer hohen Arten- und Lebensraumvielfalt, die durch eine dauerhafte und umweltgerechte Landnutzung angestrebt wird. Außerdem wird eine nachhaltige Regionalentwicklung gefördert.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Quelle:

Bundesnaturschutzgesetz (BNatSchG) 2010, § 20 ff

## Wald

Ca. 38% der Märkischen Schweiz sind von Wald bestanden, das sind ca. 77 km<sup>2</sup>. Neben Aufforstungen mit Kiefern und Douglasien gibt es wunderschöne Misch- und Laubwaldbereiche. Hier kommen auch viele besondere Pflanzen in der Krautschicht vor. Wälder sind Lebensraum für unzählige große und kleine Lebewesen und bieten Nischen von trocken bis feucht oder naß, von hell bis dunkel, von warm bis kühl-schattig usw.

## Siedlung

Rund 10% der Märkischen Schweiz sind von Menschen in Gehöften, Dörfern oder Städtchen besiedelt (20 km<sup>2</sup>). Viele Gemäuer, alte Keller oder Gärten und Parks bieten besondere Lebensräume – wie z.B. zur Überwinterung für Fledermäuse, als Nistplatz für

Turmfalken oder Störche oder für alte Obstsorten.

## Trockenrasen

Selten sind in der Märkischen Schweiz die echten Trockenrasen (< 2%, < 4 km<sup>2</sup>). Meist gedeihen sie an südgeneigten Hängen auf mageren Sandböden sehr gut. An diese eher schwierigen Lebensbedingungen passen sich nur Spezialisten aus dem Pflanzen- und Tierreich an, wie z.B. der Ameisenlöwe oder die Zypressen-Wolfsmilch.

## Moor

Obwohl die Gesamtfläche der Moore in der Märkischen Schweiz mit ca. 4 km<sup>2</sup> (2%) sehr gering ist, ist dieser Lebensraum für viele spezialisierte Tier- und Pflanzenarten wie Sonnentau und Waldeidechse von großer Bedeutung. Die hügelige Landschaft mit vielen wassergefüllten Senken, sog. Söllen, ist für die Entwicklung von Mooren prädestiniert.

## Wiese

Wiesen nehmen mit ca. 10% (20 km<sup>2</sup>) einen relativ kleinen Bereich im Naturpark ein. Dafür sind sie sehr vielfältig in ihrer Ausprägung von trocken bis sehr feucht und in ihrer Bewirtschaftungsweise.

Mit der Häufigkeit des Mähens, Mahd genannt, kann die Entwicklung der Pflanzen und Tiere und damit ihre Artenvielfalt beeinflusst werden.

## Acker

Ca. 34 % der Märkischen Schweiz (69 km<sup>2</sup>) werden als Ackerflächen genutzt. Einige Landwirte bewirtschaften den Boden nach ökologischen Gesichtspunkten und fördern z.B. mit Blühstreifen die Artenvielfalt der Ackerbeikräuter. Auf einem Acker bei Dahmsdorf kommt noch die sehr selten gewordene Kornrade vor. Er wurde deshalb in das 100-Schutzäcker-in-Deutschland-Programm aufgenommen!

## Fließ

Nur ein bedeutendes Flüsschen –der Stöbber– durchquert den Naturpark Märkische Schweiz. Er nimmt auf seiner Länge von ca. 25 km einige Bäche und Zuläufe auf. Das Sophienfließ überwindet ebenso wie der Stöbber auf kurzer Strecke ein hohes Gefälle. Die starke Fließgeschwindigkeit, die so entsteht, schafft einen für das Tiefland sehr besonderen Lebensraum. Auch die Nachbarschaft zu anderen Lebensräumen ist aufgrund ihrer kleinräumigen Strukturen von Bedeutung für die Artenvielfalt.

## Stehendes Gewässer

Ein großer Seenreichtum prägt die Märkische Schweiz – vom Größten, dem Schermützelsee, bis zu unzähligen kleinen Tümpeln, sog. Söllen. Allerdings nehmen sie alle zusammen lediglich ca. 5% (10 km<sup>2</sup>) der Naturparkfläche ein. Ihre sehr unterschiedlichen Wassertiefen und -qualitäten sind ausschlaggebend für die Arten, die mit diesen Lebensbedingungen zurechtkommen. Die Nachbarschaft zu anderen Lebensräumen fördert die Artenvielfalt noch weiter. Manche Arten wie der Fischotter brauchen möglichst große unzerschnittene und ungestörte Reviere mit viel stehendem oder fließendem Gewässer.

