

# Fledermaus-Kinderspiele

## Zielgruppe:

Kindergarten, 3 – 7 Jahre

## Kurzbeschreibung:

Hier wurden bekannte und beliebte Kinderspiele umgewandelt, sodass sie einen Bezug zu Fledermäusen aufweisen. Wann immer Zeit für Spiele ist, können diese Spiele verwendet werden. Einige bedürfen ggf. zusätzlich einer adäquaten Nachbereitung.

---

## **Fledermaus flieg nach Haus**

**Originalspiel:** Stuhltanz / Reise nach Jerusalem

**Spielvorbereitung:** Stühle (einer weniger als Kinder) mit der Sitzfläche nach außen im Kreis aufstellen.

**Spielverlauf:** Die Kinder sind Fledermäuse und fliegen auf der Suche nach einem Quartier durch die Nacht (im Kreis um die Stühle herum). Sobald es Tag wird (wenn die Spielleiterin das Licht anschaltet oder auf andere Weise den Sonnenaufgang symbolisiert), muss sich jede Fledermaus schnell ein Quartier (einen freien Stuhl) suchen. Eine Fledermaus findet kein Quartier und scheidet aus. Nun wird ein Quartier (bspw. durch Abholzung oder Abriss) zerstört (es wird ein Stuhl entfernt) und die verbliebenen Kinder ermitteln im nächsten Durchgang eine weitere quartierlose Fledermaus.

Das Spiel wird solange wiederholt, bis in der letzten Runde nur noch ein Quartier/Stuhl und zwei Fledermäuse übrig sind. Wer das letzte Quartier findet, gewinnt das Spiel und bekommt den Titel "letzte heimische Fledermaus".

---

## **Flederquatsch**

**Spielvorbereitung:** Die Spielleiterin denkt sich eine Fledermausgeschichte so aus bzw. wandelt eine Geschichte so ab, dass sie wahre und unwahre Aussagen über Fledermäuse enthält – z.B. „Fridolin Fledermaus war die schönste Fledermaus im ganzen Land – alle Fledermausweibchen hatten nur Augen für ihn. Jeden Abend putzte er *seine Federn* bevor er ausflog, um Mücken zu jagen...“

**Spielverlauf:** Die Spielleiterin erzählt die Fledermausgeschichte und alle Kinder müssen aufpassen, ob sie einen Fehler in der Geschichte bemerken. Sobald ein Mitspieler eine unwahre Aussage bemerkt, ruft er "Flederquatsch" und sagt, was seines Erachtens falsch war. Die Spielleiterin erläutert eventuelle Fragen und fährt mit der Geschichte fort.

Am Ende der Geschichte deckt die Spielleiterin alle nicht entdeckten Fehler auf und erklärt diese.

---

### **Mücklein piep ein mal**

**Originalspiel:** Hänschen piep einmal (in einer besonderen Variante)

**Spielvorbereitung:** Stühle (einer weniger als Mitspieler) mit der Sitzfläche nach innen im Kreis aufstellen. Ein Tuch zum Augenverbinden bereitlegen.

**Spielverlauf:** Die Spielleiterin fragt, welches Kind zuerst die Fledermaus sein möchte, verbindet diesem die Augen und führt es in die Mitte des Kreises. Die übrigen Mitspieler verteilen sich auf die Stühle. Nun bestimmt die Spielleiterin lautlos eines der sitzenden Kinder zum Mücklein. Wenn die Fledermaus ruft "Mücklein piep ein mal", muss das Mücklein deutlich "piep" rufen. Jetzt setzt sich die Fledermaus auf den Schoß des Kindes, von dem es meint, dass es das Mücklein sei. Wenn es richtig lag, wird das Mücklein zur neuen Fledermaus. Andernfalls wiederholt die Fledermaus das Spiel, bis es das Mücklein gefunden hat.

*(Alternativ kann auch die traditionelle Variante gespielt und der Name des Mückleins, auf dessen Schoß sich die Fledermaus gesetzt hat, erraten werden.)*

---

### **Maus – Maus – Fledermaus**

**Originalspiel:** Plumpsack bzw. Duck-Duck-Goose aus dem englischsprachigen Raum

**Spielvorbereitung:** Alle Kinder setzen sich im Kreis zusammen, die Gesichter nach innen gewandt.

**Spielverlauf:** Ein Kind darf zuerst Fledermaus sein. Es geht außerhalb des Kreises an den sitzenden Kindern vorbei, berührt jedes Kind am Kopf und sagt dazu "Maus". Bei einer Person sagt es dann „Fledermaus“ und beginnt zu rennen. Das Kind, bei welchem es „Fledermaus“ gerufen hat, muss aufstehen und versuchen das andere Kind abzuschlagen. Schafft es dies, kehrt sich nun das Fangspiel um. Sobald ein Kind es geschafft hat, sich an den freien Platz zu setzen, geht das Spiel in die nächste Runde.

## **Komm mit – flieg weg**

**Originalspiel:** Komm mit – lauf weg

**Spielvorbereitung:** Bei diesem Spiel sind alle Kinder Fledermäuse. Eine Fledermaus hat kein Quartier. Alle anderen Kinder bilden einen großen Kreis (mit den Augen zur Kreismitte).

**Spielverlauf:** Die „obdachlose“ Fledermaus fliegt nun um den Kreis herum und tippt irgendwann eine von den anderen Fledermäusen an (und scheucht sie somit auf). Zugleich sagt sie entweder „Komm mit!“ oder „Flieg weg!“. Bei „Komm mit!“ muss die angetippte Fledermaus in die gleiche Richtung um den Kreis laufen, bei „Flieg weg!“ in die entgegengesetzte Richtung. Wer zuerst wieder an dem freien Platz ist, darf die Lücke (=das Quartier) besetzen und wer keinen Platz findet, muss nun eine andere Fledermaus aufscheuchen. Das Spiel geht so lange, bis die Spielleiterin abbricht. *(Variante: Bei älteren Kindern können auch mehrere Fledermäuse „aufgescheucht“ werden, sodass mehr Lücken und somit größeres Durcheinander entstehen.)*

---

## **Bleib hier – flieg weg**

**Originalspiel:** Steh-geh

**Spielvorbereitung:** Es wird ein geeignetes Spielfeld festgelegt (das bspw. durch Bäume begrenzt sein kann). Die Spielleiterin bestimmt je nach Gruppengröße einen oder mehrere Fänger (= Fledermausforscher/innen), die anderen Kinder sind Fledermäuse.

**Spielverlauf:** Die Fledermausforscher/innen versuchen vorsichtig, die Fledermäuse zu fangen. Berühren sie eine Fledermaus, müssen sie „Bleib hier!“ rufen. Die Fledermaus muss dann still stehen bleiben. Sobald eine andere Fledermaus die gefangene Fledermaus berührt und „Flieg weg!“ ruft, darf sich die Fledermaus wieder bewegen. Wenn es die Forscher/innen schaffen, alle Fledermäuse zu fangen, haben sie gewonnen – und lassen dann natürlich (nach Bestandsaufnahme) alle Fledermäuse wieder frei. Gelingt es den Fängerinnen nicht, kann die Spielleiterin das Spiel nach gewisser Zeit abbrechen und es können sich andere Forscher/innen versuchen.

---

## **Käfer – Winter – Menschen**

**Originalspiel:** Feuer – Wasser – Sturm

**Spielvorbereitung:** Es wird (in der Nähe der selbstgebauten Fledermausquartiere) ein geeignetes Spielfeld ausgewählt – grundsätzlich kann das Spiel aber auch in Räumen gespielt werden. Eine

Spielfeldbegrenzung ist nicht notwendig. Die Kinder, welche in diesem Spiel wieder Fledermäuse sind, werden mit den folgenden Kommandowörtern sowie den damit verbundenen Aktionen vertraut gemacht (und verteilen sich anschließend auf dem Spielfeld):

- „Käfer“: Die Kinder legen sich flach auf den Boden, „um Käfer zu fressen“.
- „Winter“: Die Kinder finden sich zu Paaren zusammen, „um einander wärmend nicht zu frieren“
- „Menschen“: Die Kinder verstecken sich schnell in ihren Quartieren, „um nicht gesehen zu werden“

*(Falls keine Quartiere zur Verfügung stehen, wird das Kommando „Mensch“ durch das Kommando „Licht“ ersetzt: Kinder bleiben still stehen und lassen den Kopf hängen – was das Aufsuchen eines Quartiers symbolisiert.)*

**Spielverlauf:** Alle Fledermäuse fliegen auf dem Spielfeld umher – Stehenbleiben ist verboten. Die Spielleiterin ruft nun eines der Kommandos und die Kinder müssen die entsprechende Aktion ausführen. Wer zuletzt seine Aktion beendet, scheidet aus. Auf ein Signal beginnt die nächste Runde. Die Fledermäuse, die zuletzt übrig sind, haben das Spiel gewonnen.

---

## **Guten Morgen Fledermaus**

**Originalspiel:** Ochs am Berg

**Spielvorbereitung:** Entlang einer bestimmten Strecke baut sich jedes Kind ein kleines Fledermausquartier (alternativ kann eine Ziellinie den Eingang zum Fledermausquartier symbolisieren). Auf der gegenüberliegenden Seite wird eine Linie festgelegt, an der sich die Kinder aufstellen und von der aus sie als Fledermäuse zu ihren Quartieren starten. Die Spielleiterin bzw. ein ausgewähltes Kind steht inmitten der Quartiere und wendet den anderen Kindern zunächst den Rücken („Mondseite“) zu.

**Spielverlauf:** Es ist Nacht, der Morgen graut. Alle Fledermäuse müssen auf ein Startsignal hin versuchen ihre Quartiere am anderen Ende des Spielfeldes zu erreichen. Geht die Sonne vorher auf, d.h. wenn die Spielleiterin ruft „Guten Morgen“, sich dabei auf „-gen“ umdreht und so die aufgehende Sonne symbolisiert, müssen alle Fledermäuse schnell ein „Übergangsquartier“ finden, d.h. sie bleiben regungslos stehen und lassen ihren Kopf nach unten hängen. Ist die Sonne aufgegangen (hat die Spielleiterin sich umgedreht) und ein Kind ist noch nicht in der hängenden Position, wird dieses zur Startlinie zurückgeschickt – alle anderen bleiben auf ihren Positionen.

Anschließend wendet „die Sonne“ den anderen wieder die „Mondseite“ (den Rücken) zu und das Spiel wird fortgesetzt. Gewonnen hat, wer zuerst sein Quartier erreicht.

---

### **Wer hat Angst vor der Autobahn**

**Originalspiel:** Wer hat Angst vorm wilden Mann

**Spielvorbereitung:** Es wird ein geeignetes Spielfeld festgelegt (das bspw. durch Bäume begrenzt sein kann). Ein Kind übernimmt die Rolle eines großen Autos und positioniert sich in der Mitte des Feldes, das die Autobahn symbolisiert. Alle anderen Kindern symbolisieren Feldermäuse und versammeln sich an einer „Straßenseite“.

**Spielverlauf:** Das in der Mitte stehende Auto-Kind ruft: „Wer hat Angst vor der Autobahn?“. Die Fledermaus-Kinder antworten mit „Niemand!“. Das Auto-Kind gibt daher das Startsignal, indem es ruft „Dann fliegt doch rüber!“. Nun versuchen alle Fledermäuse die Autobahn zu überqueren und die andere Straßenseite zu erreichen. Werden sie dabei vom Auto-Kind berührt, sind sie in der nächsten Runde ebenfalls ein Auto. So werden es im Laufe des Spiels immer mehr Autos und immer weniger Fledermäuse. Die letzte Fledermaus gewinnt das Spiel.

---

### **Fledermaus, Fledermaus – was willst Du fressen?**

**Originalspiel:** Fischer, Fischer – wie tief ist das Wasser?

**Spielvorbereitung:** Es wird ein geeignetes Spielfeld festgelegt (das bspw. durch Bäume begrenzt sein kann). Auf zwei gegenüberliegenden Seiten wird eine Start- und eine Ziellinie festgelegt. An der Ziellinie stellt sich ein Kind auf, das die Fledermaus spielt. Alle anderen Kinder begeben sich zur Startlinie.

**Spielverlauf:** Die Kinder an der Startlinie rufen „Fledermaus, Fledermaus – was willst Du fressen?“ Die Fledermaus denkt sich etwas aus (z.B. Mücken, Spinnen, Nachtfalter oder auch ausgefallene Dinge wie Spaghetti) und ruft es laut zu den Anderen. Nun fragen diese „Wie kommen wir rüber?“ Die Fledermaus denkt sich etwas aus, das (möglichst) zur Nahrung passt (z.B. Krabbeln, Springen, Schlängeln etc.). Nun bewegen sich alle (auch die Fledermaus muss die angesagte Fortbewegungsweise wählen) in Richtung der entgegengesetzten Seite und die Fledermaus versucht so viel Futter wie möglich zu sammeln – also Kinder zu berühren. In der nächsten Runde unterstützen die abgeschlagenen Kinder die Fledermaus. Das Spiel endet, wenn nur noch ein oder kein Futter mehr da ist.

## **Forscherin, fang die Fledermaus!**

**Originalspiel:** Chinesische Mauer

**Spielvorbereitung:** Es wird ein Spielfeld mit einer deutlich markierten Mittellinie abgesteckt.

**Spielverlauf:** Ein Kind wird zur Fledermausforscherin auserkoren. Es stellt sich auf die Mittellinie und darf sich nur entlang dieser bewegen. Alle anderen Kinder sind die Fledermäuse und stehen an einem Ende des Spielfeldes. Sie müssen auf das Signal der Spielleiterin hin versuchen, auf die andere Seite des Spielfeldes zu gelangen, ohne von der Forscherin gefangen zu werden. Schafft es die Forscherin, eine Fledermaus zu fangen, wird diese zu einem „Netz“. Das heißt, die Forscherin darf es an einer beliebigen Stelle der Mittellinie platzieren, wo es dann mit ausgestreckten Armen versuchen kann, Fledermäuse zu fangen. Das Netz-Kind darf sich jedoch nicht von der Stelle bewegen. Das Spiel endet, wenn nur noch eine oder keine Fledermaus mehr übrig ist.

---

## **Ohrwurm wechsele dich**

**Originalspiel:** Bäumchen wechsele dich

**Spielvorbereitung:** Es werden z.B. Bäume als „Ohrwurmhäuser“ markiert, aber eines weniger, als es Kinder sind.

**Spielverlauf:** Alle Kinder bis auf eines verstecken sich an den Ohrwurmhäusern. Sie sind die Ohrwürmer. Das Kind ohne Haus ist die Fledermaus. Sie liegt oder kauert mit verschlossenen Augen in der Mitte auf dem Boden. Ruft sie „Ohrwurm wechsele dich!“, müssen sich alle Ohrwürmer ein neues Haus suchen. Die Fledermaus versucht während des Wechsels selbst ein Ohrwurm zu werden, indem sie sich in einem Ohrwurmhaus versteckt. Das Kind, das übrig bleibt, ist nun die Fledermaus.

Alternativ kann die Fledermaus die Ohrwürmer fangen oder mit einem Ball abwerfen.