

Wandertagsprogramm

Ein Tag im Wald mit Fledermaus Flauschebauch

Zielgruppe:

Kindergarten, 4 – 7 Jahre

Kurzbeschreibung:

Dieses Programm enthält Spiele und Aktivitäten rund um das Thema Fledermäuse für einen Wandertag. Das Ziel ist es, den Kindern die Gelegenheit zu geben, sich mit Fledermäusen und deren Lebensweise vertraut zu machen. Inhaltlich werden sowohl die Ernährung, die Wahl der Quartiere sowie die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zum Menschen aufgegriffen. Bestenfalls wird dieses Programm in einer lebensnahen Umgebung von Fledermäusen realisiert (siehe Erzieherinneninformation). Einige Programmteile können auch in der Gartenanlage des Kindergartens oder Innenräumen durchgeführt werden.

Zeitungfang:

ca. 3 – 4 Stunden

Materialien:

Fledermaus Flauschebauch (Bastelanleitung unten), Tücher (zum Verbinden der Augen), Bilder von Fledermäusen (unten), Pinsel, Gläser

Ablauf:

1. Station: Einstieg – Guten Tag Fledermaus Flauschebauch
2. Station: Orientierung
3. Station: Insekten
4. Station: Quartiere
5. Station (Optional): Gemeinsamkeiten und Unterschiede
6. Station: Ausklang

Anhang:

- Bastelanleitung
- Fledermausbilder

1. Station: Einstieg – Guten Tag Fledermaus Flauschebauch

1. Gespräch: Einführende Fragen zum Thema Wald

Wo sind wir nun? Was macht den Wald aus? Wer lebt im Wald (Tiere und Pflanzen)? Könnt ihr euch vorstellen, wie es nachts im Wald ist? Kennt ihr Tiere, die nachtaktiv/nachts unterwegs sind?

2. Rätsel: Ein Tier, das normalerweise tagsüber schläft, wurde eingeladen, um die Kinder kennenzulernen. Können sie es anhand diese Rätsels erraten?

Wenn im Sommer des Nachts die Sonne untergeht,
Was ist es, das ihr geschwind am Himmel fliegen seht?
Mit ihren Ohren kann sie sehen,
Mit ihren Füßen gar nicht stehen.
Mit ihren Händen kann sie fliegen,
Schlafen will sie nicht im Liegen.
Was macht sie, wenn mit dem Tage kommt das Licht?
Auf Dachböden oder in Baumhöhlen versteckt sie sich.

Nun ihr kleinen Leute, mit wem treffen wir uns heute?
(Text: Tabea Feldmann)

3. Fledermaus Flauschebauch

Fledermaus Flauschebauch (Bastelanleitung unten) wird heraus geholt. Sie begrüßt die Kinder und stellt sich vor. Sie möchte den Kindern zeigen, wie sie lebt. Gibt es Kinder, die schon einmal eine Fledermaus gesehen haben? Können sie zeigen, wie es aussieht, wenn eine Fledermaus fliegt?

4. Wettfliegen

Gemeinsam mit Fledermaus Flauschebauch fliegen die Kinder bis zu einer miteinander ausgemachten Ziellinie. Ein Kind kann Fledermaus Flauschebauch dazu in die Hand nehmen.

Pause/Wegstrecke/Freispiel
bis zur nächsten Station

2. Station: Orientierung

1. Ohrenraupe¹

Variante a) Es wird ausprobiert, wie es ist, sich ganz auf seine Ohren verlassen. Die Kinder stellen sich in einer Reihe hintereinander auf und legen jeweils die Arme auf die Schultern des Kindes vor ihnen. Dann werden den Kindern die Augen verbunden. Eine Erzieherin macht Geräusche (z.B. Blätterscheln) und die andere gibt Acht, dass die Kinder nicht stolpern. Die Raupe muss sich langsam in Richtung der Geräusche bewegen.

Variante b) Die Kinder stellen sich auf dem Weg in einer Linie auf und bekommen die Augen verbunden. In einiger Entfernung steht an der Ziellinie eine Erzieherin, die Geräusche macht. Die Kinder müssen auf sich allein gestellt versuchen, das Geräusch blind zu erreichen.

Achtung! Bei diesem Spiel sollte darauf geachtet werden, dass keine Gegenstände im Weg liegen und kein Verkehr auf dem Waldweg ist.

2. Reflexion

Fledermaus Flauschebauch fragt die Kinder, wie sie sich gefühlt haben. Können sie sich vorstellen, eine Fledermaus zu sein? Wie machen Fledermäuse das „mit den Ohren sehen“?

3. Hallo Echo

Fledermäuse hören nicht nur, die Geräusche die da sind, sondern sie geben Rufe von sich und hören das Echo. Dadurch machen sie sich ein Bild von der Umgebung. Das wird nun einmal ausprobiert. Ein Kind mit verbundenen Augen ist die Fledermaus. Alle anderen Kinder suchen sich einen Platz entlang eines bestimmten Wegstückes und überlegen sich, welches Landschaftselement sie sein wollen – z.B. Baum, Teich, Hecke oder auch Mücke, Käfer, Fliege. Das jeweilige Wort sagen sie pausenlos vor sich hin, sobald die Fledermaus, die pausenlos „piep“ sagt, sich ihnen nähert. Die Fledermaus muss versuchen, sich den Weg durch diesen Parcours zu bahnen. Sollte sie zwischendrin auf Insekten treffen, muss sie versuchen diese zu fangen. Am Ende des Parcours ist das Quartier (eine Erzieherin).

Pause/Wegstrecke/Freispiel

bis zur nächsten Station

3. Station: Insekten

¹ Nach Cornell (2006): „Ausflug einer Raupe“, S. 200.

1. Käfer sammeln

Fledermaus Flauschebauch kommt mit den Kindern über ihr Lieblingsessen ins Gespräch. Was fressen wohl Fledermäuse am liebsten? Nachtfalter, Mücken, Fliegen, Spinnen, Käfer.

Manche Fledermäuse können die Käfer krabbeln hören und sammeln sie von den Blättern ab. Die Kinder schauen nun, ob sie auch Käfer (oder andere Insekten und Spinnen) finden können. Um die Tiere vorsichtig aufzulesen und betrachten zu können, bekommen die Kinder Gläser und Pinsel. Zusätzlich kann ein kleiner Wettbewerb gestartet werden: wie viele Insekten findet ihr in fünf Minuten? Während dieser fünf Minuten suchen und zählen die Kinder die Insekten und Spinnen, die sie sehen. Sie müssen diese aber nicht alle auflesen. (Wenn die Kinder noch nicht über zehn hinaus zählen können, merken sie sich die ersten zehn und fangen dann erneut an zu zählen.) Nach fünf Minuten findet eine Auswertung statt.

2. Insektenfangspiel

Fledermäuse fangen ihre Beute im Flug. Das versuchen jetzt auch die Kinder, die ihre Fledermaus-Flugkünste ja schon unter Beweis gestellt haben. Zunächst wird ein Spielfeld abgesteckt, innerhalb dessen die Kinder frei herumlaufen. Ein Kind ist der Fänger = die Fledermaus. Die anderen suchen sich eines der eben betrachteten Insekten aus, das sie symbolisieren wollen und versuchen, der Fledermaus zu entkommen. Wird ein Insekt mit den Worten „Njam-njam“ abgeklatscht, wird es selbst zur Fledermaus und fängt die übrigen Insekten.

3. Reflexion

Die Kinder haben viele verschiedene Käfer oder Kleinlebewesen betrachtet. Wo haben sie die meist gefunden? Können sie sich auch vorstellen, Insekten zu essen? Warum nicht? Mögen sie Insekten oder finden sie sie abstoßend? Warum?

Viele Menschen mögen Insekten nicht. Sie fressen uns das Essen weg, oder mögen unseren Dreck, manche können piksen. Aber was passiert mit der Fledermaus, wenn die Menschen Gift gegen Insekten einsetzen? Kennen die Kinder Orte, an denen es noch viele Insekten gibt? Haben sie dort auch schon Fledermäuse gesehen?

Pause/Wegstrecke/Freispiel

bis zur nächsten Station

4. Station: Quartiere

1. Flauschebauch erzählt...

... dass nicht nur die Insekten knapp werden, sondern auch die Quartiere für Fledermäuse. Wissen die Kinder, wo Fledermäuse gern einziehen? Hat jemand schon einmal ein Fledermausquartier gesehen bzw. davon gehört? Wie muss ein Ort für die Kinder sein, damit sie dort gut schlafen können? Mögen sie es laut oder leise, zugig oder windstill, hell oder dunkel? Geht es Fledermaus Flauschebauch genauso?

Was die Kinder nicht wissen, erzählt Fledermaus Flauschebauch. Zum Beispiel, dass sie gern in alten Specht- und Baumhöhlen, hinter abgespaltener Rinde oder in Höhlen schläft. Dass sie sehr oft umzieht und auch mal mit anderen Fledermäusen zusammen „abhängt“.

2. Quartiersuche

Die Kinder schauen sich in der Gegend um, ob sie geeignete Quartiere entdecken können. Wer eines gefunden hat, kommt wieder zurück zum Ausgangsort. Anschließend machen sie mit Flauschebauch Wohnungsbesichtigungen. Die Kinder überlegen, ob es ein geeignetes Quartier wäre, Flauschebauch gibt ebenfalls eine Meinung ab.

3. Reflexion

Wurden viele oder gar keine Quartiere gefunden? Was macht eine Fledermaus, wenn sie keinen geeigneten Quartier findet? Gibt es Quartiere in der Stadt? Was ist so ähnlich wie Spalten oder Höhlen? Gibt es Kinder, die Dachböden oder Keller kennen, die von Fledermäusen bewohnt wurden? Wie kommen sie da rein? Wie sieht es bei euch auf dem Dachboden oder im Keller aus? Könnten dort Fledermäuse den Tag verbringen?

4. Abhängen und Zusammenkuscheln

Was machen die Fledermäuse in ihrem Quartier? Wie ruhen sie sich aus? Bauen sie sich ein Bett aus Stroh und Heu? Fledermäuse können sich mit ihren Fußkrallen festhalten und ganz entspannt kopfüber hängen. Die Kinder können dies ausprobieren, indem sie sich von (starken) Ästen baumeln lassen, von (starken) Erzieherinnen an den Füßen festhalten lassen oder einfach mal den Kopf zwischen den Beinen baumeln lassen. Wie ist das?

Was machen Fledermäuse, damit ihnen nicht zu kalt wird? Was machen die Kinder? Wie können auch Menschen es ohne Decke warm werden? Alle dicht zusammen kuscheln!

Pause/Wegstrecke/Freispiel

bis zur nächsten Station

(Optional) 5. Station: Gemeinsamkeiten und Unterschiede mit dem Menschen

Für uns ist es nicht angenehm, lange den Kopf nach unten hängen zu lassen. So kann keiner schlafen. Aber es gibt Dinge, die sind bei uns ganz genauso, wie bei den Fledermäusen. Die Kinder werden gefragt, ob ihnen Gemeinsamkeiten mit den Fledermäusen einfallen. Oder fallen noch weitere Unterschiede auf?

Als Überlegungshilfen können Bilder von Fledermäusen (siehe unten) dienen. (Säugetiere = Milch trinken, im Mutterbauch wachsen; Zusammen kuscheln, damit es warm wird; meist nur ein Kind; gleiche Anzahl Gliedmaßen, Hände und Füße, Augen – Nase – Mund – Ohren, Behaarung.)

Pause/Wegstrecke/Freispiel
bis zur nächsten Station

6. Station: Ausklang**1. Wahrheit oder Lüge (Optional)**

Fledermaus Flauschebauch testet das Wissen der Kinder, indem sie verschiedene wahre und falsche Aussagen trifft. Kinder, die der Meinung sind, dass eine Aussage wahr ist, hüpfen hoch. Meinen sie, Flauschebauch hat Quatsch erzählt, hocken sie sich hin. Das hüpfen bzw. hocken kann durch Ausrufe (z.B. ein hohes „hu“ für wahr und ein tiefes „ho“ für falsch) untermalt werden. Sollten sich nicht alle Kinder einig sein, geht Flauschebauch kurz darauf ein.

Beispiele:

- Lüge: Fledermäuse kann man bei Sonnenschein besonders gut beobachten, Fledermäuse können sehr gut sehen, Fledermäuse essen gern Schokolade, Fledermäuse schlafen gern unter Kinderbetten
- Wahrheit: Fledermäuse schlafen tagsüber, Fledermäuse haben gute Ohren, Fledermäuse fressen gern Spinnen/Käfer/Mücken, Fledermäuse schlafen gern in alten Bäumen

2. Schatzsuche

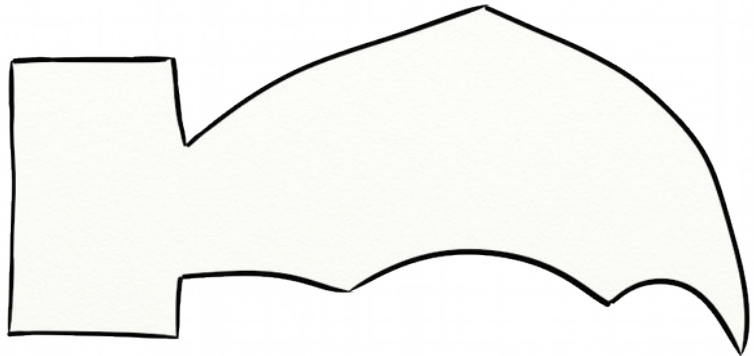
Die Kinder können sich nun im Wald etwas suchen, was sie an diesen Tag bzw. an Fledermäuse erinnert. Wer möchte, kann erzählen, was und warum es sich diesen Schatz ausgesucht hat. Fledermaus Flauschebauch verabschiedet sich mit dem Kommentar, dass sie nun wirklich schlafen gehen muss, damit sie nachts nicht viel zu langsam ist, um noch ein Insekt zu erwischen.

Bastelanleitung – Fledermaus Flauschebauch

Materialien: 2 Papprollen von Toilettenpapier, Wollreste

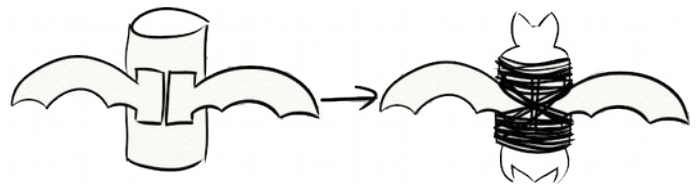
Werkzeuge: Schere, Stift

1. Erste Papprolle platt drücken.
Fledermausflügel mit Ansatzstreifen
gemäß Schablone aufmalen und
ausschneiden.



2. Fledermausflügel auf der Rückseite der 2. Rolle
platzieren, sodass sie waagrecht von der Rolle abstehen.

3. Mittelteil der Papprolle mit Wollknäuel
mehrfach umwickeln und Flügel damit fixieren.
Wenn Sie einen flauschigen Bauch erhalten
haben und die Flügel fest sitzen, Wollenden
verknöten.

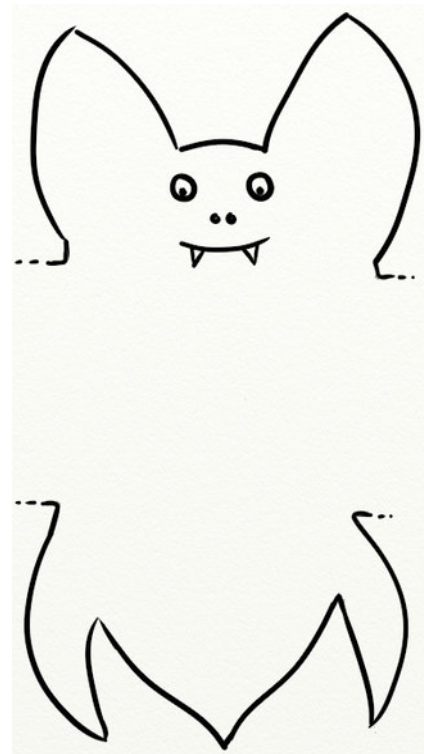


Arbeitsschritte 2 bis 4 (Rückseitenansicht)

4. Kopf und Ohren sowie Beine und Schwanz
aufmalen und restlichen Teil der Papprolle
wegschneiden.

5. Gesicht aufmalen.

Fertig ist Fledermaus Flauschebauch!



Fledermausbilder

(c) Eckhard Grimmberger



(c) Eckhard Grimmberger



(c) Eckhard Grimmberger





Literatur

Cornell, Joseph (2006): Mit Cornell die Natur erleben, Naturerfahrungsspiele für Kinder und Jugendliche, Sammelband, Mülheim an der Ruhr : Verlag an der Ruhr.