

Fledermausjahresprogramm

einmal durchs Jahr mit der Fledermaus

Zielgruppe:

Kindergarten, 5 – 7 Jahre

Kurzbeschreibung:

Dieses Programm enthält vier Einheiten – eine für jede Jahreszeit. Die Einheiten sollten jeweils in der entsprechenden Jahreszeit durchgeführt werden. Ziel ist es, den Jahresverlauf im Leben der Fledermäuse nachzuempfinden. Inhaltliche Schwerpunkte sind im Frühling die Insekten, im Sommer die Jungenaufzucht, im Herbst die Vorbereitung auf den Winter und im Winter das Winterquartier und der Winterschlaf.

Die Programme sollten möglichst im Freien durchgeführt werden. Sie können auch mit einer Wanderung verbunden werden.

Zeitumfang:

ca. 2 Stunden pro Tag

Materialien:

- Frühling: Papier und Stifte, ggf. Bestimmungsbuch für Insekten und Spinnen
- Sommer: drei verschiedene Naturmaterialien (z.B. Baumfrüchte und Steine) jeweils 1/3 der Anzahl der Kinder, ggf. Bestimmungsbuch für Wiesenkräuter, Wasser zum Abwaschen der Kräuter, ggf. Schüssel und Messer, Brot und Butter oder Quark
- Herbst: kleine Pappkartons, Gläser
- Winter: ggf. Tücher zum Augenverbinden, feste Schnur/Seil, Schaufel

Frühling

Im Frühling erwachen die Fledermäuse aus dem Winterschlaf. Sie ziehen von ihrem Winterquartier in ihr Sommerquartier bzw. in Tagesquartiere um. Sie können und müssen nun wieder täglich Insekten jagen.

1. Nasenraten¹

Die Spielleiterin erzählt nach und nach interessante Fakten über ein Tier. Die Kinder müssen versuchen zu erraten, um welches Tier es sich handelt (die Fledermaus). Sie dürfen es aber noch nicht verraten, wenn sie meinen, es zu wissen. Stattdessen sollten sie dann einen Zeigefinger auf ihre Nase legen. Die Hinweise werden immer deutlicher, sodass es am Ende bestimmt alle Kinder wissen. Zwischen den Hinweisen sollte jeweils eine kurze Pause gemacht werden.

1. Hinweis: Mich gibt es fast überall auf der Welt. Nur dort, wo es das ganze Jahr über sehr kalt oder sehr trocken ist und in den Meeren findet ihr mich nicht.
 2. Hinweis: Ich kann ziemlich alt werden - manche von uns werden mehr als 30 Jahre alt. Und das, obwohl ich ziemlich klein bin.
 3. Hinweis: Ich kann sehr gut hören. Das ist wichtig, denn wenn ich unterwegs bin, ist es schon dunkel.
 4. Hinweis: Im Frühling, Sommer und Herbst, jage ich Insekten. Davon gibt es leider immer weniger, deshalb habe ich nicht mehr so viele Verwandte.
 5. Hinweis: Mit meinen Flügeln bin ich flink und wendig unterwegs.
 6. Hinweis: Im Winter finde ich kaum etwas zu fressen, deshalb halte ich Winterschlaf.
 7. Hinweis: Jedes Jahr bekomme ich ein Junges. Genauso wie ich, hängt es meist mit dem Kopf nach unten. Das Festkrallen mit den Füßen bereitet uns gar keine Mühe.
- Nun wird aufgelöst. Alle Kinder rufen auf drei, um welches Tier es sich handelt.

2. Insekten und Spinnen erkunden

Im Frühling erwachen die Fledermäuse aus dem Winterschlaf. Warum erwachen sie? Es wird wärmer und die Insekten schlüpfen aus ihren Eiern. Die Fledermäuse finden wieder Nahrung. Wie viele (verschiedene) Insekten und Spinnen könnt ihr finden?

Die Kinder suchen sich nun jeweils einen Platz aus, in dessen Umkreis sie nach Insekten und Spinnen Ausschau halten. Dazu müssen sie vielleicht auf dem Boden kriechen oder den Stamm eines Baumes absuchen. Die Kinder sollten nun ermutigt werden, die Insekten und Spinnen genau zu betrachten, vielleicht auch vorsichtig über ihre Hände krabbeln zu lassen. Es kann auch ein bebildertes Bestimmungsbuch angeboten werden, mithilfe

¹ Nach Cornell (2006): „Nasenspiel“, S. 82f.

dessen die Kinder ihre Entdeckungen bestimmen können. Jedes Kind bekommt ein Blatt Papier, auf das es die entdeckten Tierchen in ihrer Einzigartigkeit aufzeichnen kann, damit es sich bei der Auswertung an sie erinnert. Nach gewisser Zeit erfolgt die Auswertung: wie viele Insekten habt ihr gefunden? Was meint ihr, warum gibt es immer weniger Insekten? Mögt ihr Mücken, Spinnen, Grashüpfer, Ohrwürmer? Warum bzw. warum nicht?

3. Den Frühlingsduft entdecken

Woran kann man den Frühling erkennen, wenn man nicht sehen kann? Die Kinder können nun auf die Suche nach dem Frühling gehen. Woran können sie ihn erkennen? Kann man ihn sehen, riechen, fühlen oder gar schmecken? Gibt es besondere Frühlingsdüfte und Gerüche? Die Kinder können ermutigt werden, an allem zu riechen, was es in der Umgebung gibt. Sie können Blätter zerreiben, eine Hand voll Erde ausbuddeln, an Blüten schnuppern. Was von dem, was wir wahrnehmen, können auch Fledermäuse wahrnehmen? Was nicht? Können sie dafür etwas anderes wahrnehmen, was uns verborgen bleibt?

4. Fantasiereise²

Die Kinder sollten sich nun in Hörweite einen Platz suchen, an dem sie sich hinlegen oder hinsetzen wollen. Dann wird ruhig, andächtig und mit vielen Pausen folgende Fantasiereise erzählt:

Stell dir vor, du bist eine kleine Fledermaus. Du hast weiches Fell auf dem Bauch, am Rücken, im Nacken und auf dem Kopf. Deine Ohren sind ziemlich groß. Manche von euch haben größere, andere kleinere Ohren. Sie schauen aus dem Fell heraus. Sie sind sehr wichtig für dich, denn mit ihnen hörst du sogar das Krabbeln der Käfer und den Flügelschlag der Nachtfalter. Doch es ist noch nicht Zeit für dich, hinaus zu fliegen. Du bist noch müde und schläfst. Damit du nicht frierst, hast du dich in deine Flughäute eingehüllt. Deine Arme sind sehr kräftig. Deine Finger sind sehr lang. Die Flughäute reichen von deinen Händen und Armen bis zu deinen Füßen. Mit den Krallen an deinen Zehen hältst du dich mühelos an einem Baum fest. Dein Schlafplatz ist in einer verlassenen Spechthöhle in einem sehr alten Baum.

Heute ist ein schöner Frühlingstag. Die Sonne scheint und wärmt auch dein schattiges Plätzchen im Baum ein wenig. Du hörst Stimmen von Kindern, die auf einer Wanderung an deinem Baum heran kommen. Dann entfernen sie sich wieder. Die Stimmen werden leiser. Die Sonne geht langsam unter und verschwindet am Horizont. Du hast deine Augen zwar geschlossen, aber du merkst, wie Ruhe einkehrt und dass es etwas kühler wird. Das macht dich erst ein bisschen munter und dann immer wacher. Denn nun merkst du auch, dass du

² Nach Cornell (2006): „Fantasiereisen“, S. 248. Gilt auch für alle folgenden Fantasiereisen.

Hunger hast. Du blinzelst und schlägst die Augen auf, aber viel siehst du nicht. Du spreizt die Krallen an deinen Füßen weit auseinander. Deine Füße lösen sich vom Holz im Baum. Du fällst herunter und lässt eine Sekunde die Schwerkraft auf dich wirken. Dann breitest du deine Flügel aus und wedelst kräftig mit den Armen und Händen. Sie tragen dich durch den Nachthimmel. Du fliegst entlang von Hecken, die schnurgerade angepflanzt sind. Dann kommt eine Allee von hohen Bäumen und dann hörst du immer deutlicher die Flügelschläge von Mücken und Faltern. Im Zickzack fliegst du über einen kleinen Teich und sammelst mit deiner länglichen Schnauze die frisch geschlüpften Frühlingsmücken ein. Lecker, sie schmecken sehr gut: etwas nussig aber trotzdem weich. Es fühlt sich gut an, etwas im Magen zu haben. Aber jetzt hast du nur noch mehr Appetit bekommen. Du fliegst entlang der Büsche und Bäume, deren Blätter noch ganz zart sind. Hier und da hörst du ein paar Käfer krabbeln und – schwupps – landen auch sie in deinem Mund.

Da dein Magen schon etwas voller ist, hängst du dich zum Ausruhen kurz an einen Baum. Doch dann geht es weiter. Die ganze Nacht fliegst du entlang der Bäume, Hecken, Zäune, Flüsse und Bäche und sammelst ein, was du zu fressen findest. Dann merkst du, dass du erschöpft bist und satt. Langsam wird der Himmel auch schon ein bisschen heller. Bevor die Sonne aufgeht, fliegst du zurück zu deiner Baumhöhle. Doch dort hängt schon eine andere Fledermaus. Glücklicherweise ist genug Platz für euch beide, sodass du dich einfach daneben hängst. Du schläfst friedlich ein.

Sommer

Im Sommer bekommen die Fledermäuse Junge. Die Weibchen haben sich in Wochenstubenkolonien zusammen geschlossen. Nachts gehen sie allein auf die Jagd. Die Weibchen jagen in der Nähe und kommen häufig zurück, um ihren Nachwuchs zu säugen.

1. Guten Morgen Fledermaus!

Entlang einer Ziellinie baut sich jedes Kind ein kleines Fledermausquartier. 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.

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

2. Nachwuchs versorgen

Im Sommer bekommen die Fledermäuse ihren Nachwuchs. Was brauchen Fledermausjunge? Was müssen die erwachsenen Fledermäuse tun, um sie zu versorgen? Zunächst erfolgt die Einteilung in drei Gruppen. Dazu stellen sich die Kinder in einem Kreis auf und öffnen die Hände auf dem Rücken. Die Spielleiterin verteilt je ein Element der natürlichen Umgebung an jedes Kind. Dies können Früchte von Bäumen sein, z.B. Zapfen oder Bucheckern oder auch Steine oder Baumrinde. Das Material muss so abgezählt sein, dass sich die Kinder in drei gleich starken Gruppen zusammenfinden können. Es finden sich z.B. jeweils die Kinder mit den Steinen, Zapfen und Bucheckern zusammen. Nun muss ein Spielfeld von ca. fünf Metern abgesteckt werden: an einem Ende stellen sich die drei Gruppen auf. Am anderen Ende steht die Spielleiterin. Vor ihr wird ein Haufen mit den eben verteilten Materialien aufgeschichtet und mit anderen Naturmaterialien, z.B. Blättern und Stöcken vermischt. Die drei Naturmaterialien von der Gruppeneinteilung stellen nun

verschiedene Insekten dar. Beispielsweise sind die Steine Käfer, die Bucheckern Nachtfalter und die Zapfen Mücken.

Die Kinder sind die Fledermausmütter, die aus ihren Wochenstuben ausfliegen müssen, um die Insekten zu fangen. Sie müssen dies jedoch so schnell wie möglich tun, damit sie zurück können, um ihre Jungen zu säugen. Je eine Fledermausmutter aus jeder Gruppe fliegt aus, um aus dem Haufen ein Insekt zu „fangen“. Dabei dürfen die Fledermäuse der ersten Gruppe alle Insekten fangen. Die Fledermäuse der zweiten Gruppe dürfen nur Mücken und Nachtfalter fangen und die dritte Gruppe darf nur Nachtfalter herausuchen. Ist die Fledermausmutter wieder im Quartier, kann die nächste ausfliegen. Die Gruppe, in der als erste alle eine Runde ausgeflogen sind, ruft laut „Sommer aus!“ und hat gewonnen. In den anderen Gruppen wird ausgezählt, wie viele Jungtiere überlebt haben: nur so viele wie Insekten gefunden wurden.

Reflexion: In diesem Spiel wird deutlich, wie sehr die Nahrungsspezialisten von bestimmten Insekten abhängen, dass also zunächst die hoch spezialisierten Tiere Probleme haben, zu überleben. Geben Sie den Kindern Gelegenheit, darüber nachzudenken, warum bestimmte Fledermaus- und Tierarten weniger werden und wie dies im Zusammenhang mit unserem Leben steht. Inwiefern tragen wir dazu bei, dass die Fledermäuse weniger Nahrung finden?

3. Der Geschmack des Sommers – Wiesenkräuter

Jetzt kann zunächst das saisonale Auftreten bestimmter Nahrung für Menschen und Fledermäuse thematisiert werden: Ist euch schon einmal aufgefallen, dass es zu jeder Jahreszeit anderes Obst und Gemüse gibt? Wann gibt es beispielsweise Erdbeeren? Spargel? Äpfel? In welcher Jahreszeit kann das meiste und verschiedenste Obst und Gemüse geerntet werden? Wie ist das bei den Fledermäusen? Ist das Nahrungsangebot stets dasselbe? Wann habt ihr besonders viele Mückenstiche? Warum haben der Maikäfer und der Junikäfer Monatsnamen? Wann gibt es besonders viele Insekten?

Nun sollte eine Wiese in der Umgebung sein, auf der Kräuter zu finden sind. Einige findet man das ganze Jahr über, andere wachsen nur im Sommer. Es können den Kindern essbare Wiesenkräuter gezeigt werden, die sie dann ebenfalls suchen können. Einige Kinder kennen sich vielleicht auch schon gut damit aus. Meistens sind Gänseblümchen, Wegerich, Labkraut, Vogelmiere, Wicken, Löwenzahn, Habichtskraut und Taubnessel anzutreffen. Es sollten nur die Kräuter gepflückt werden, die sicher bestimmt werden können. Die gesammelten Kräuter können dann abgewaschen und entweder einfach so,

oder als Kräuterbutter/-quark auf dem Brot probiert werden. Außerdem können mit den Kräutern fantasievolle Insekten gestaltet werden.

Und weil wir die Mücken nicht essen können, bevor sie uns piksen, können wir die Blätter des Spitzwegerichs knüllen und zur Linderung von Juckreiz auf die Mückenstiche geben.³

4. Fantasiereise

Die Kinder suchen sich einen bequemen Platz, an dem sie der Fantasiereise entspannt folgen können – am besten mit geschlossenen Augen.

Stell dir vor, du bist eine kleine Fledermaus. Im Frühling hast du viele Insekten gefangen und dich recht gut ernährt. Du fühlst dich kräftig. Vor deinem Bauch hängt eine kleine Baby-Fledermaus. Sie ist noch ziemlich nackt, deshalb braucht sie deine Wärme. Um dich herum hängen viele weitere Fledermausmütter mit ihren Jungen. Aber dein Junges weiß genau, dass du seine Mama bist. Es erkennt dich an deinem Geruch und ruft nach dir. Wenn du ausfliegst, um Insekten zu fangen, weißt du, dass du bald wieder zurück musst. Dein Kleines braucht deinen Schutz, deine Wärme und deine Milch. Wenn du zurück in die Kolonie kommst, erkennst du dein Kind unter vielen anderen. Es ruft nach dir und klettert auf deinen Bauch. Du hilfst ihm, deine Zitzen zu finden, sodass es daran trinken kann. Es kann noch nicht selbst ausfliegen und Insekten fangen. Mit deiner Milch wird es so stark, dass es am Ende des Sommers auch Insekten fangen können wird. Das ständige Heraus- und Hereinfliegen ist ganz schön anstrengend. Im Sommer sind die Nächte kurz. Trotzdem bist du am Ende der Nacht sehr müde und hängst entspannt inmitten vieler anderer Fledermäuse. Ihr hängt in dem Schacht unter einer Brücke, denn dort ist es schön dunkel und ihr seid alle gut geschützt. Gefahr durch Marder oder Eulen, braucht ihr hier nicht zu erwarten. Auch, dass Menschen euch mit Taschenlampen aufsuchen, ist eher unwahrscheinlich. So könnt ihr den Tag ruhig schlafend verbringen. Natürlich wacht dein Junges und somit auch du tagsüber öfter auf. Aber die Luft des Sommers ist warm, wenn auch nicht zu warm, sodass ihr nicht viel Energie braucht, um euch warm zu halten. So können die Insekten, die du jede Nacht vertilgst, direkt dazu beitragen, dass dein Junges größer und stärker wird.

Der Sommer schreitet voran, die Nächte werden wieder länger. Dein Kleines bekommt ein dichtes Fell. Bald wird es aussehen wie du selbst. Es wird auch immer schwerer. Das merkst du, wenn es an deinem Bauch hängt. Aber die Insekten, die du nachts fängst, geben dir Kraft und Energie. Es dauert auch nicht mehr lange, dann fängt dein Junges an, selbst zu fliegen. Du merkst, dass es immer kühler und feuchter wird. Dein Junges braucht dich nicht mehr ganz so sehr und du kannst nun wieder länger ausfliegen, um zu fressen.

³ Nach Langer&Fladt (2000): „Wiesenapotheke“, S. 34.

Der Sommer neigt sich dem Ende. Selbst im Brückenschacht spürst du, dass die Sonnenstrahlen nicht mehr so viel Wärme mitbringen. Doch noch gibt es reichlich Nahrung. Das musst du nutzen, um dir ein Fettpolster anzufressen. Nur so wirst du es schaffen, den langen Winter zu überstehen. Nach einer letzten Mahlzeit, fliegst du wieder zurück in dein Quartier, kuschelst dich an dein Junges und schläfst in den Tag hinein.

Herbst

Im Herbst werden die Jungtiere selbstständig. Die Wochenstubenkolonien lösen sich auf. Für viele beginnt die Suche nach einem Partner zur Paarung. Alle müssen sich ein Fettpolster für den Winter anfressen und sich auf die Suche nach einem Winterquartier machen.

1. Wer hat Angst vor der Autobahn?

Gemäß des Originalspiels „Wer hat Angst vorm wilden Mann“ wird ein Spielfeld mit Start- und Ziellinie festgelegt. Ein Kind übernimmt die Rolle eines großen Autos und positioniert sich in der Mitte des Feldes, das die Autobahn symbolisiert. Alle anderen Kinder symbolisieren Fledermäuse und versammeln sich an einer „Straßenseite“ (Startlinie). Das Spiel beginnt, indem das Auto-Kind ruft: „Wer hat Angst vor der Autobahn?“. Die Fledermaus-Kinder antworten: „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.

Reflexion: Im Herbst sind die Fledermausjungen flugfähig und suchen sich eigene Quartiere. Einige Fledermäuse müssen bis zu ihrem Winterquartier große Strecken zurücklegen. Nicht nur auf diesem Weg können die Fledermäuse auf Gefahren treffen, wie z.B. die Autobahn. Tieffliegende Fledermäuse sind davon besonders betroffen. Überlegen Sie gemeinsam, wann dieses Problem besonders auftritt (z.B. Lebensraumfragmentierung durch Autobahnbau). Welche Gefahren und Bedrohungen gibt es außerdem (Windräder, Krankheiten, Störungen durch den Menschen)? Warum können Fledermäuse die Autos und Rotorblätter der Windenergieanlagen nicht rechtzeitig hören?

Denken Sie gemeinsam darüber nach, welche Lösungen es für dieses Problem gibt oder geben könnte (z.B. Fledermaustunnel unter den Autobahnen).

2. Herbstgeräusche

Normalerweise haben Fledermäuse sehr gute Ohren. Sie können sogar die Käfer auf den Blättern krabbeln hören. Wie ist es bei euch? Meint ihr, ihr könnt den Herbst hören? Die Kinder legen sich nun still für sich an einen Platz ihrer Wahl und achten ganz auf ihre akustischen Wahrnehmungen. Wie hört sich der Herbst an? Herab fallende Blätter? Raschelndes Laub? Wind, der durch die Baumkronen und Hecken zieht? Geben Sie Ihnen mehrere Minuten Zeit, um still zu lauschen.

Nun kann sich jedes Kind selbst überlegen, wie es Geräusche mit der Natur machen kann. Sie können Stöcker aneinander schlagen, mit Blättern rascheln, über einen (toten) Baumstamm ratschen oder auch Kastanien und Eicheln sammeln und diese in Gläser oder Pappkisten füllen. Es sollte versucht werden, ein breites Spektrum an Geräuschen zu erzeugen. Die Kinder sollten die Möglichkeit haben, erfinderisch zu sein. Folgendes Fledermauslied zur Melodie von „Ein Männlein steht im Walde“ kann gesungen und begleitet werden.

Ein Tierlein hängt im Baume ganz still und stumm,
Es hat ein kuschlig-flauschiges Pelzlein um.
Sagt, wer mag das Tierlein sein,
Das da hängt im Baum allein
Mit dem kuschlig-flauschigen Pelzelein.

Das Tierlein hängt im Baume an sein' Füßlein,
Und hat an seinen Händen Flughäute fein,
Sagt, wer mag das Tierlein sein,
Das da hängt im Baum allein
Mit seinem schwarzen Flughäutelein?

(Gesprochen)

Das Tierlein dort im Baume
Mit seinem kuscheligen Flaume
Und seinem schwarzen Flughäutlein
Kann nur ein Fledermäuschen sein.

(Melodie: Volkslied – Ein Männlein steht im Walde

Text: Tabea Feldmann)

3. Fantasie-Bewegungs-Reise

Da es im Herbst feucht und kühl sein kann, ist diese Fantasiereise mit Bewegungen verbunden. Daher stellen sich alle Teilnehmenden in einem Kreis auf, die Spielleiterin erzählt und gibt die Bewegungen vor.

Stell dir vor, du bist eine junge Fledermaus, die erst in diesem Jahr das Licht der Welt erblickt hat. Du hast gerade erst das Fliegen gelernt. Aber es macht dir großen Spaß, im Zickzack durch die Luft zu fliegen.

→ Alle rennen Zickzack im Kreis hintereinander oder durcheinander.

Das ist natürlich auch ganz schön anstrengend, deshalb brauchst du ab und zu eine Verschnaufpause. Dazu lässt du den Kopf und die Arme nach unten hängen.

→ **Beine ausbreiten, Kopf, Arme und Rumpf nach vorn fallen lassen bzw. beugen.**

Du hast großen Hunger – schließlich steht dein allererster Winter vor der Tür. Eine weite Reise zum Winterquartier liegt vor dir und eine lange Zeit ohne Insekten. Deshalb fliegst du wieder los, wieder im Zickzack und dieses Mal mit weit aufgesperrtem Mund. Du fängst so viele Insekten, wie du kriegen kannst.

→ **Zickzack rennen und die Arme wie einen Mund auf und zu bewegen.**

Bald geht die Sonne auf. Du spürst schon die Müdigkeit in deinen Knochen. Du musst aber noch ein Quartier für den Tag finden! Darin bist du noch nicht so geübt, deshalb suchst du dir schnell eine andere Fledermaus, mit der du gemeinsam ein Tagesquartier suchst.

→ **Ein anderes Kind bei der Hand nehmen und gemeinsam verstecken.**

Jetzt hängst du mit der anderen Fledermaus gemütlich in deinem Tagesquartier, während die Sonne aufgeht und in den Tautropfen funkelt. Doch das kannst du als Fledermaus gar nicht sehen. In deinem Quartier hörst du den Wind pfeifen und die Vögel zwitschern, während du langsam einschläfst. Doch plötzlich gibt es ein lautes Geräusch und es ruckelt an deinem Baum. Du wackelst unsanft hin und her.

→ **Zappel- und Wackelbewegungen**

Du erschreckst gewaltig, lässt dich fallen, fliegst aus deinem Unterschlupf hinaus ins Tageslicht und krallst dich an einem der umliegenden Bäume fest.

→ **Wild umher flattern und Festkrallbewegungen machen.**

Jetzt hörst du einen dumpfen Aufprall. Der Baum, der eben noch dein Tagesquartier war, liegt nun am Boden. Sein Aufprall wurde vom Laub abgefedert. Das laute Geräusch war eine Kettensäge. Der alte Baum musste entfernt werden, weil er drohte umzukippen. Nun musst du dir schnell ein anderes Quartier suchen! Kneife dabei deine Augen zusammen, denn das Tageslicht bist du nicht gewohnt!

→ **Herumflattern und ein neues Versteck suchen.**

Das war ganz schön aufregend. Zum Glück hast du einen Fledermauskasten im Garten eines Hauses gefunden. Müde und geschafft schläfst du ein. Noch bevor es richtig dunkel ist, wachst du schon wieder auf. Denn der morgendliche Umzug hat dich viel Kraft gekostet! Du spürst ein ziemliches Knurren im Magen und hast Appetit auf Insekten! Weil du so ungeduldig bist, machst du ein bisschen „Frühspott“! Du krallst dich nur noch mit einem Fuß fest, während du den entgegengesetzten Flügel ausbreitest.

→ **Jeweils ein Bein hoch nehmen und den entgegengesetzten Arm ausstrecken. Dies mehrmals im Wechsel, mal langsamer, mal schneller hintereinander.**

Jetzt geht endlich die Sonne unter. Hungrig fliegst du aus und fängst alles, was dir vor die Nase fliegt. Dieses Mal probierst du Schlangenlinien zu fliegen, anstelle des Zickzacks.

→ **Alle fliegen in Schlangenlinien durch die Gegend.**

Das ist die letzte Nacht, bevor du auf eine lange Reise gehst, um ein passendes Winterquartier zu finden. Der Herbst geht zu Ende und du merkst, dass es immer weniger Insekten gibt. Du weißt noch nicht, wie sich der Winter anfühlt. Aber du weißt jetzt, dass der Herbst die Suche nach dem letzten Insekt und der letzten Spinne bedeutet. Der Morgen graut und du schläfst ein.

→ Wenn möglich auf den Boden legen und die Beine in den Himmel strecken. Dann schwungvoll rollend aufstehen.

Winter

Im Winter finden sich die Fledermäuse in ihrem Winterquartier ein. Der Stoffwechsel wird stark verlangsamt. Die Herz- und Atemfrequenz verringern sich stark. Die Fledermäuse brauchen nun Ruhe, um Energie zu sparen, damit sie mit ihren Fettreserven über den Winter kommen.

1. Käfer – Winter – Licht

Für dieses Spiel wird zunächst ein geeignetes Spielfeld ausgewählt. Gemäß des Originalspiels Feuer – Wasser – Sturm, werden die Kinder damit vertraut gemacht, welche Aktionen sie als Fledermäuse auf bestimmte Kommandos hin ausführen sollen:

Bei dem Wort „Käfer“ legen sich alle Fledermaus-Kinder flach auf den Boden (bei nassem Boden oder Schnee: Hinhocken), um Käfer zu fressen. Ruft die Spielleiterin „Winter“, finden sich alle in Paaren zusammen, um nicht zu frieren. Wird „Licht“ ausgerufen, verstecken sich alle schnell in ihren Fledermausquartieren.

Das Spiel beginnt, indem alle Fledermäuse auf dem Spielfeld umherfliegen, am besten in einem großen Kreis oder auch entlang einer Strecke. Die Spielleiterin bzw. ein ausgewähltes Kind ruft die Kommandos, wer die Aktion nicht korrekt oder nicht schnell genug ausführt, scheidet aus. Die Fledermäuse, die zuletzt übrig sind, haben das Spiel gewonnen.

2. Winter fühlen

Im Winter finden sich die Fledermäuse in einem Winterquartier ein, manche sind allein, andere hängen ganz dicht zusammen. Was meint ihr, wie die Fledermäuse merken, dass es Winter wird? Könnt ihr den Winter fühlen? Wie fühlt er sich an?

(1) Zuerst wird ausprobiert, wie sich der Winter unter den Füßen anfühlt. Dazu ziehen alle Kinder Schuhe und Strümpfe aus, bekommen die Augen verbunden und fassen sich, hintereinander stehend, an den Schultern. Sie werden nun ein kurzes Stück über unterschiedliches Material geführt. Dann ziehen sie die Schuhe wieder an (ggf. kleine Handtücher zum Füße-Sauber-Machen mitnehmen) und spüren nach, wie die Wärme in die Füße zurück kehrt. Dann können die Kinder erzählen, was sie meinen, wo sie lang gelaufen sind. Welcher Untergrund war eher warm, welcher eher kalt? Wie hat es sich angefühlt? *(Sollten die Kinder Strumpfhosen tragen, können sie mit den Händen die verschiedenen Materialien fühlen und ihre Eindrücke schildern.)*⁴

(2) Für die nächste Aktion finden sich die Kinder in Paaren zusammen. Je ein Kind lässt sich die Augen verbinden. Das andere Kind führt es zu einem Baum. Dieser soll von dem Kind mit den verbundenen Augen abgetastet werden. Dann kommen sie wieder zurück zum

4 Nach Cornell (2006): „Ausflug einer Raupe“ und „Mit den Händen sehen“, S. 200f.

Ausgangspunkt und raten, welcher Baum es gewesen sein könnte. Geht noch einmal hin, um nachzufühlen, ob es wirklich dieser Baum war. Dann wird getauscht.⁵

Achtung! Achten Sie darauf, dass die Kinder auf dem Weg mit den verbundenen Augen nicht stolpern können und sich ganz langsam und vorsichtig bewegen.

Reflexion: Mit den Augen können wir sehen, mit der Nase riechen, mit den Ohren hören. Mit welchem Organ können wir fühlen? Was meint ihr, fühlen Fledermäuse? Wie fühlt sich der Winter an?

3. Winterquartier bauen

Manche Fledermäuse suchen sich eine große Höhle, um dort den Winter zu verbringen. Die Kinder können ausprobieren, wie es sich anfühlt, dicht zusammengedrängt in einer Höhle zu sein. Dazu bauen sie gemeinsam eine Höhle aus Ästen und Zweigen. Als Hilfsmittel können eine feste Schnur bzw. ein Seil und eine Schaufel dienen, um etwas Stabilität zu erreichen. Sollte eine Höhle zu klein für alle Kinder sein, können auch mehrere Höhlen gebaut werden.

4. Fantasie-Bewegungs-Reise

Stell dir vor, du bist eine kleine Fledermaus und es ist Winter. Es ist sehr kalt, aber es liegt noch kein Schnee. Du hast eine lange Reise hinter dir und bist nun endlich in deinem Winterquartier angekommen. An jeder Station hast du vermutlich die letzten herumfliegenden Insekten verspeist. Glücklicherweise hast du es geschafft, dir ein dickes Winterpolster anzufressen. Dein Winterfett im Nacken und am Bauch kann dich durch die kalte Jahreszeit bringen. Du hängst jetzt, inmitten von vielen anderen Fledermäusen in einer Höhle. Das hält alle warm.

→ Alle kommen ganz nah zusammen.

Deine Bewegungen sind schon ganz langsam geworden, denn du bereitest dich auf den Winterschlaf vor. So sparst du Energie.

→ Ganz langsam Arme und Beine bewegend, ein Stückchen im Kreis oder vor und zurück gehen.

Es ist ganz schön kalt, aber im Winterschlaf merkst du das eigentlich nicht so sehr. Zu Anfang war es in dieser Höhle ganz schön laut. Denn es überwintern in dieser Höhle noch andere Fledermausarten und alle haben durcheinander geschrien.

→ Alle machen hohe Fieptöne und flattern dabei mit ihren Flügeln/Armen.

5 Nach Cornell (2006): „Einem Baum begegnen“, S. 209.

Ein Glück, dass die Menschen das nicht hören können. Es würde wohl täglich Besuch von interessierten Forschern und neugierigen Kindern kommen. Wir Fledermäuse sind ja auch sehr interessante Wesen, bei denen es viel zu entdecken gibt. Es gibt zum Beispiel eine Art, die vergräbt sich im Geröll auf dem Boden der Höhle, um Winterschlaf zu halten. Hast du das gewusst? Oder bist du sogar diese Fledermaus?

→ Alle kauern sich auf dem Boden bzw. in Bodennähe zusammen.

Jedenfalls ist es jetzt ganz ruhig. Und auch du bist ruhig. Dein Herz schlägt nur noch ganz langsam. Auch dein Atem steht fast still. Viele andere Lebewesen sind entweder in wärmere Gebiete gezogen, erstarrt oder sie schlafen. Deshalb ist auch außerhalb der Höhle kaum etwas los. Ab und zu hörst du ein paar Krähen, die dicht am Höhleneingang vorbei fliegen und auch mal kurz herein schauen.

→ Alle nehmen die Hände auf den Rücken, hüpfen wie eine neugierige Krähe im Kreis herum und machen „krah-krah“.

Für dich ist nun Zeit zum träumen. Wovon träumst du wohl? Vom Frühlingsduft, der dich nach dem langen Winter wecken wird? Oder vielleicht von einem Fledermauskasten, als sicheres Sommerquartier? Vielleicht träumst du auch vom vergangenen Sommer, von deinen ersten Flugübungen oder von deiner Reise zum Winterquartier?

In jedem Fall freust du dich darauf, bald wieder ganz geschwind herum fliegen zu können. In Schlangenlinien oder im Zickzack.

→ Alle fliegen wild durcheinander.

Nach einer sehr langen Zeit, spürst du, dass es in der Höhle immer wärmer wird. Von draußen dringen immer mehr Geräusche hinein. Es könnte sein, dass du sogar die Blüten und Blätter an den Pflanzen wachsen hörst. Und dann ist er da – der Frühlingsduft. Er sagt dir, dass du es geschafft hast. Du hast den Winter überstanden. Jetzt kannst du wieder hinaus, Insekten fangen und dich auf den Sommer freuen.

Literatur

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

Langer, Silvia&Fladt, Traude; Blessing, Karin (Hrsg.) (2000): Natur erlernen mit Kindern, 2. Auflage, Stuttgart (Hohenheim) : Ulmer.