

Fledermauswochenprogramm

ICH BIN EINE FLEDERMAUS

Zielgruppe:

Kindergarten, 4 – 7 Jahre

Kurzbeschreibung:

Dieses Programm enthält fünf kurze Einheiten für eine Woche zum Thema Fledermäuse. Jeden Tag gibt es denselben Reim, ein Gespräch zur Reflexion, eine Aktivität und ein Spiel. Ziel ist es, die Kinder an Fledermäuse und deren Lebensweise heranzuführen, indem sie die Möglichkeit erhalten, sich in sie hineinzusetzen. Der inhaltliche Schwerpunkt liegt auf den Quartieren. Die Einheiten sollten nach Möglichkeit im Freien stattfinden, einige Teile eignen sich auch für Innenräume.

Zeitungfang:

ca. 1 – 2 Stunden pro Tag

Materialien:

Tag 1: Naturmaterialien (alternativ Ton oder Bienenwachs zum modellieren), Handbohrer, Schere, Draht, Schnüre und Bänder aus Naturfaser, Äste und Zweige für das Mobile, Stühle/Kissen/Platzmarkierungen (Stöcke/Steine) für das Spiel

Tag 2: Pappe (bestenfalls von einer Verpackung, können die Kinder evtl. von zu Hause mitbringen oder aber den im Kindergarten anfallenden Papiermüll nutzen), Scheren, Buntstifte oder Wasserfarben, Schnüre/Bänder aus Naturfaser, Tücher als Flügel, Stühle/Kissen/Platzmarkierungen wie an Tag 1

Tag 3: Verkleidungen, für die Höhle:

- draußen: ein Waldstück, in dem viele alte Äste und Zweige herumliegen, ggf. ein Seil
- drinnen: Tücher, Decken, Wäscheklammern, Bretter, Stühle und Tische

Tag 4: Verkleidungen, Fledermauskasten zur Demonstration, bestenfalls Werkraum/-schuppen mit Werkbank und Werkzeug, Bausätze für Fledermauskästen, ggf. Eltern, die beim gemeinsamen Bauen helfen, ggf. Stühle/Kissen/Platzmarkierungen

Tag 5: Verkleidungen, Brotteig, Backofen, Insektenkarte, ggf. Stühle/Kissen/Platzmarkierungen, Geschichte „Batty und Pitty“ (siehe Material im [Downloadbereich](#))

Tag 1

1. Reim

Illustrieren Sie den Reim (siehe unten/letzte Seite) durch Bewegungen. Der Reim wird jeden Tag wiederholt, sodass die Kinder, sobald sie wollen, mitmachen können.

2. Gespräch

Die Kinder werden gefragt, wie sie sich eine Fledermaus vorstellen. Die Kinder dürfen dabei ruhig ihrer Fantasie freien Lauf lassen und Hypothesen aufstellen.

Weiterführende Fragen können sein: Wie sieht eine Fledermaus aus? Wie leben Fledermäuse? Wo wohnen sie? Was fressen sie? Haben sie eine Familie?

3. Aktivität: Fledermaus basteln

Die Kinder sammeln draußen (vorzugsweise herumliegende) Naturmaterialien. Mithilfe von Bändern, Draht und Handbohrern können daraus kleine Fledermäuse gefertigt werden.

Alternativ kann auch mit Ton oder Bienenwachs modelliert werden. Die fertigen Fledermäuse können zu einem Mobile vereinigt werden, indem sie an miteinander verbundene Zweige angehängt werden. Das Mobile kann in gemeinsamen Räumen des Kindergartens oder im Gruppenraum aufgehängt werden.

4. Spiel: Fledermaus flieg nach Haus

Originalspiel: Stuhltanz / Reise nach Jerusalem

Spielvorbereitung: Stühle/Kissen/Platzmarkierungen mit Stöcken oder Steinen (einer weniger als Mitspieler) in einem Kreis platzieren

Spielverlauf: Die Mitspieler sind Fledermäuse und fliegen auf der Suche nach einem Quartier durch die Nacht (im Kreis herum). Sobald es Tag wird (wenn die Spielleiterin den Sonnenaufgang symbolisiert) muss sich jede Fledermaus schnell ein Quartier (einen freien Platz) suchen. Eine Fledermaus findet kein Quartier und scheidet aus. Nun wird ein weiteres Quartier (bspw. durch Abholzung oder Abriss) zerstört (es wird ein Platz entfernt) und die verbliebenen Teilnehmer spielen weitere Runden, bis in der letzten Runde nur noch ein Quartier und zwei Fledermäuse übrig sind.

Anmerkung: Dieses Spiel eignet sich sehr gut zum gemeinsamen Nachdenken und Reflektieren über den Verlust von Lebensräumen für wilde Tiere. An Tag 3 ist eine Gelegenheit eingeplant, darüber miteinander ins Gespräch zu kommen. Sollten die Kinder vorher Gesprächsbedarf haben, ziehen Sie die entsprechenden Fragen vor.

Tag 2

1. Reim

Illustriert durch Bewegungen (wie am Vortag).

2. Gespräch

Geben Sie den Kindern Gelegenheit weiterführende Gedanken zum Thema Fledermäuse zu entwickeln. Sind neue Fragen aufgetaucht? Wie sehen Fledermäuse genau aus? Haben sie Hände und Füße? Wie bewegen sie sich? Haben sie Fell? Sehen sie wirklich aus wie Mäuse?

Fragen Sie die Kinder, ob sie sich heute als Fledermaus verkleiden wollen. Was brauchen sie dazu?

3. Aktivität: Fledermausmaske basteln

Die Kinder können nun eine Fledermausmaske gestalten. Nutzen Sie dazu die im Kindergarten anfallenden Verpackungen aus Pappe: die Rückseiten können die Kinder mit Buntstiften oder Farben gestalten. Schließlich sollten Sie den Kindern dabei helfen, Löcher für die Augen auszuschneiden und Bänder zum Festbinden anzubringen.

Wenn die Masken fertig sind, kann sich jedes Kind auch noch mit Flughäuten (Tüchern) ausstatten. Wer hat Lust auf ein Fledermauswettfliegen?

4. Spiel: Fledermaus flieg nach Haus

Wie am Vortag wird das Spiel Fledermaus flieg nach Haus wiederholt, dieses Mal mit Verkleidung.

Tag 3

1. Reim

Wiederholen Sie den Reim genauso wie bisher oder lassen Sie die Kinder eigene Bewegungen erfinden. Gern können sie vorher ihre Fledermausverkleidung anlegen.

2. Gespräch

Gelegenheit zum Reflektieren des Vortags. Sind neue Gedanken/Fragen aufgetaucht? Was passiert, wenn es so ist wie in dem Spiel, dass die Fledermäuse kein Quartier finden? Wohnen Fledermäuse wirklich in Häusern? Wo können sie überall wohnen? Was brauchen sie noch, außer einem „Haus“, um an einem Ort bleiben zu können? Was umfasst der „Lebens-Raum“? Könnt ihr euch vorstellen, keinen Platz zum Leben zu haben? Wie kann es dazu kommen, dass Fledermäuse nicht genug Lebensraum haben?

3. Aktivität: Höhle bauen

Fledermausquartiere sind vielfältig. Manche Fledermäuse halten ihren Winterschlaf in großen Höhlen. Sie können sich diese nicht selbst bauen. Doch um auszuprobieren, wie es in einer Höhle sein könnte, haben die Kinder nun die Gelegenheit, eine Höhle zu bauen in die sie selbst (alle zusammen, mehrere kleine Gruppen oder Einzelquartiere) hinein passen. Bestenfalls draußen aus Ästen, Zweigen und Laub, eventuell aber auch in den Innenräumen mit Stühlen, Tischen und Decken, oder Sonstigem.

4. Spiel: Winter – Mücken – Mensch

Bei diesem Spiel kann die Höhle gleich Verwendung finden. Angelehnt an das bekannte Spiel Feuer – Wasser – Sturm, müssen die Kinder zu jedem Ausruf der Spielleiterin eine andere Position einnehmen. Wer es nicht (schnell genug) schafft, scheidet aus.

Die Fledermäuse fliegen wild herum (oder im Kreis), wenn der Spielleiter...

... „Winter“ ruft, müssen sich alle in der Höhle einfinden und Winterschlaf halten.

... „Mücken“ ruft, müssen sich die Kinder eine Mücke (ein anderes Kind) fangen.

... „Mensch“ ruft, müssen sie sich verstecken oder auf einen Baum klettern.

Tag 4

1. Reim

Mit Verkleidung, Bewegungen, Ideen der Kinder umsetzend.

2. Gespräch

Gestern haben wir uns eine Höhle gebaut. Wie war es für euch, ganz eng zusammen bzw. ganz allein in einer Höhle zu sein? Was meint ihr, machen Fledermäuse, damit sie im Winter nicht erfrieren? Warum halten sie Winterschlaf? Wann wachen sie wieder auf? Warum halten Menschen keinen Winterschlaf? Was macht ihr, um warm zu bleiben?

3. Aktivität: Fledermauskasten bauen

Die Fledermäuse, die bei uns leben, können sich ihre Quartiere nicht selbst bauen. Aber wir können ihnen helfen. Für Gegenden, in denen Fledermäuse kaum natürliche Tagesquartiere finden, haben Menschen den Fledermauskasten erfunden. Dieser kann an Bäume oder Häuser gehängt werden. Zeigen Sie einen oder mehrere Fledermauskästen in der Umgebung und schauen Sie sich gemeinsam die Standorte an.

Besorgen Sie sich mehrere [Bausätze für Fledermauskästen](#) oder bauen Sie sie mit den Kindern gemeinsam¹. Je nach Alter und Geschicklichkeit der Kinder, brauchen Sie evtl. Eltern oder andere Hilfspersonen, die beim gemeinsamen Bauen helfen.

4. Spiel: Fledermaus flieg nach Haus‘ oder Winter – Mücken – Mensch

Lassen Sie die Kinder entscheiden, welches Spiel sie lieber spielen wollen. Vielleicht haben sie auch eigene Fledermaus-Spielideen?

¹ Naturschutzbund (NABU) (n.d.): Mission Grün: Fledermausquartier, verfügbar unter: <https://www.nabu.de/downloads/praxistipps/fledermauskasten.pdf> (letzter Zugriff: 30.09.2017).

Tag 5

1. Reim

Wie an den vorhergehenden Tagen, mit Bewegungen und verkleideten Kindern.

2. Gespräch

Falls Sie bisher noch nicht darüber gesprochen haben, können Sie heute noch einmal auf den Speiseplan der Fledermäuse eingehen. Fragen Sie die Kinder, ob sie wissen, was Fledermäuse fressen. Warum muss man überhaupt etwas essen? Wofür brauchen die Fledermäuse Energie? Wie viele Insekten müssen sie wohl fangen, um ihren täglichen Energiebedarf zu decken?

3. Aktivität: Insekten backen

Bereiten Sie einen Brotteig Ihrer Wahl vor. Jedes Kind kann nun aus seinem Teil des Teiges mit viel Fantasie eine Mücke, einen Käfer oder ein Insekt seiner Wahl modellieren. Zum Backen des Brotes, müssten Sie nun in der Nähe des Kindergartens bzw. eines Backofens sein. Während das Brot bäckt und abkühlt, können die Kinder das nachfolgende Spiel spielen.

Alternative: Falls die Kästen am Vortag nicht fertig geworden sein sollten und einige Kinder lieber weiter bauen wollen, können sie auch das tun.

4. Spiel: Maus – Maus – Fledermaus

Zusätzlich zu den Spielen, die Sie bereits kennen, können Sie das Spiel Maus – Maus – Fledermaus spielen. Dafür müssen Sie eine „Insektenkarte“ vorbereiten, z.B. ein Bild von einem Falter, auf Pappe aufgemalt.

Ähnlich wie beim Spiel „Plumpsack“, setzen sich die Fledermäuse (Kinder) in einen Kreis, mit dem Gesicht nach innen gewandt. Nur eine Fledermaus bekommt die Insektenkarte und ist nun das Insekt. Es läuft außen um die Kinder herum. Es berührt jedes Kind am Kopf oder der Schulter und sagt „Maus“. Bis es ein Mal „Fledermaus“ sagt, und um den Kreis herum davon rennt. Die Fledermaus muss aufspringen und das Insekt fangen. Das Insekt versucht den freien Platz im Kreis zu erreichen, bevor es von der Fledermaus gefangen wird. Wenn es dies schafft, gibt es die Insektenkarte an das neue Insekt weiter. Wird das Insekt vorher jedoch gefangen, kann die Fledermaus wieder an ihren Platz und das Insekt versucht es noch einmal.

5. Geschichte

Um die Fledermauswoche zu beenden, wird nun zum gemeinsamen ‚Insektenfressen‘ die Geschichte „Batty und Pitty“, die von einer Fledermaus vom am anderen Ende der Welt handelt, erzählt.

6. Reflexion

Wie hat euch die Woche gefallen? Was hat euch beeindruckt oder nachdenklich gemacht? Was hat Spaß gemacht und was nicht? Habt ihr noch weitere Fragen über Fledermäuse, über die ihr gemeinsam nachdenken möchtet?

Wenn den Kindern die Fledermauswoche gefallen hat, implementieren Sie die nun bekannten Spiele ab und zu in Ihrem Alltag. Wenn die Geschichte Gefallen gefunden hat, lesen Sie sie noch ein paar Mal in den folgenden Wochen vor und geben Sie den Kindern Gelegenheit, ihre weiterführenden Gedanken zu den Fledermäusen auf verschiedene Art und Weise auszudrücken.

Reim

Es war einmal in einem Haus
eine kleine Fledermaus.

Wenn die Kinder schlafen geh'n
und den Mond am Himmel seh'n
Fliegt sie aus einem Spalt, nicht weit
hinaus in die Dunkelheit.

Draußen frisst die Fledermaus,
eine Mücke nach der andern auf.
Ihr Flügelschlag trägt sie geschwind
dahin, wo viele Insekten sind
Mit den Ohren hört sie den Flügelschlag
der Falter, die sie ganz besonders mag.

Wenn die erschöpfte Fledermaus
benötigt dringend eine Paus'
Hängt sie sich an einen Zweig,
sodass ihr Kopf nach unten zeigt
Doch großen Hunger hat sie immer,
drum hört sie auf zu fressen nimmer
Bis am Horizont die Sonne auftaucht
und die Fledermaus ihr Haus wieder braucht

(Text: Tabea Feldmann)

Mögliche Bewegungen dazu

Fingerspitzen zu einem Dach zusammenführen

Mit beiden Händen Flatterbewegungen machen

Kopf auf den Händen ablegen

Zum Himmel deuten, mit den Fingern einen Mond nachzeichnen

Mit Daumen und Zeigefinger einen kurzen Abstand andeuten

Mit einem Arm eine ausladende Bewegung machen

Hände zum Mund führen und Kaubewegungen machen

Mücken fangen und Hände abwechselnd zum Mund führen

Mit den Armen flattern

In eine Richtung weisen

Hände an die Ohren halten

Mit der Hand den Bauch streicheln

Handrücken an die Stirn halten und erschöpft tun

Mit dem Arm einen Zweig andeuten

Kopf zwischen die Beine fallen lassen

Den Zeigefinger erheben

Den Zeigefinger von Seite zu Seite bewegen

Beide Hände in weitem Bogen über dem Kopf zusammenführen

Fingerspitzen zu einem Dach zusammenführen

Literatur

Naturschutzbund (NABU) (n.d.): Mission Grün: Fledermausquartier, verfügbar unter:
<https://www.nabu.de/downloads/praxistipps/fledermauskasten.pdf> (letzter Zugriff: 30.09.2017).