

Fledermausspiel



Einstieg

Die Einleitung in das Spiel kann über das Naseweisspiel erfolgen.

Dazu muss die Fledermaus geraten werden.

Spielregeln für das Fledermausspiel

Alle Kinder und der Spielleiter sind im Kreis. Der Spielleiter/die Spielleiterin beschreibt Schritt für Schritt die verschiedenen Eigenschaften:

- Ich kann mit den Ohren sehen.
- Meine Stimme kann ein schrilles zetern, feines piepsen oder tiefes summen sein.
- Ich bin nachts auf Futtersuche.
- Ich ernähre mich von Insekten.
- Ich wohne in Baumhöhlen aber auch in Kellern, Dachböden oder Mauerspalt.
- Unsere kleinste Art wiegt 3 bis 8 g, die größte 20 bis 40g.
- Beim Schlafen hängt mein Kopf nach unten.
- Ich kann als einziges Säugetier aktiv fliegen.
- Ich halte einen Winterschlaf.
- Unsere Mütter schliessen sich in Wochenstuben zusammen.
- Ich werde 2 bis 5 Jahre alt.

Sobald ein Kind glaubt zu wissen um wen es sich handelt, soll es den Zeigefinger an die Nasenspitze legen. Wenn der Spielleiter/die Spielleiterin sieht, dass alle Kinder ihre Finger an der Nase haben, kann er sie fragen: »Ich bin ein ...?« Jetzt können alle Kinder im Chor die richtige Antwort sagen.

Dann werden Themen besprochen, wie z.B.

- Wie sehen Fledermäuse?
- Wie orientieren sie sich in der Dunkelheit?
- Wie jagen sie?

Spielverlauf

Nun werden die Kinder zu Fledermäusen. Hier werden die Schlafbrillen benötigt, da jede Fledermaus mit den Ohren sieht. Jeder Teilnehmer geht alleine einen möglichst abwechslungsreichen Weg, mit verbundenen Augen. Der Leiter/die Leiterin hilft nur bei Verletzungsgefahr.

Abwandlung

Vom Weg aus geht man 50 Meter ins Baumholz. Dort dreht man sich um, setzt die Schlafbrille auf und muss so den Weg wieder zurückfinden. Hierbei wird immer dem Ton des Leiters/der Leiterin gefolgt (Pfeife, Jagdhorn etc.).

Lernort Natur Waldspiele »Fledermausspiel«

Aktivität

Orientierung

Alter

ab 6 Jahren

Zeitbedarf

flexibel

Material

Schlafbrillen

Mitspieler*innen

ab 2 Personen



Foto: Görden/DJV