

SPIELEZYKLUS STREUOBSTWIESE

Spechthöhlen und natürliche Höhlen- wer könnte hier als Nachmieter einziehen?

Einleitung zum Thema Streuobstwiese.

Über natürliche Baumhöhlen zum Thema „Nachmieter“ (Hornissen, Siebenschläfer, ...) überleiten.

Danach folgt ein Besuch bei den Fledermäuse (besonders beliebtes Thema bei den Jungs): Spiele, Experimente, Versuche und Anschauungsmaterial.

Danach folgt die Aufteilung in den Gruppen-Parcours. Als Abschluss wäre noch ein Übergang vom Apfelwickler zum wurmige Apfel zu Schwärmern (Schmetterlingen) denkbar. So braucht der Totenkopfschwärmer z.B. „Sprit“ in Form von Honig, um 500 km pro Nacht fliegen zu können.

Fledermaus

Zeitablauf:	Nov- März :	schlafen
	April:	essen
	Juni/Juli/August:	Wochenstube (nur Weibchen, auf 1m ² bis zu 600 Tieren!)
	Juni/Juli:	Geburt der Jungen
	August:	in Paarungsquartiere
	Oktober:	Schlafquartiere (z.T. Wanderung von 1.000 km) Überwintern in alten Bierkellern, Höhlen und Felsspalten

Kleinste Fledermaus: Zwergfledermaus (etwa Streichholzlang)

Größte Art: großer Abendsegler (Flügelspannweite über 40 cm)

Frage: Wovon ernähren sich Fledermäuse?

Material: Anschauungsmaterial: Kot, Schale, Plastikfledermaus, Lupe, Handwaschmöglichkeit (Wasser, Handtuch), großes Tuch oder Hemd, Beutetiere (Schokokäfer, Gummibärchen, etc.)

Zeitaufwand: 30 min.

Ort: Wiese, Wald

Alter: 6-12 Jahre

Wetter: unabhängig

Tipps: einige Fledermausarten ernähren sich überwiegend von Laufkäfern mit einem harten Chitinpanzer, andere erbeuten Nachtfalter, Libellen usw. Jede Fledermausart jagt in einem anderen Gebiet.

Hufeisennase hängt am Ast, wartet bis etwas vorbeifliegt, ortet mit Echolot

graues Langohr sammelt Blätter ab, können wie Kolibris in der Luft „stehen“

großes Mausohr jagt regelmäßig am Boden (Laufkäfer)

Abendsegler jagen in großen Höhen große Fluginsekten

Wasserfledermäuse fliegen dicht über der Wasseroberfläche und sammeln dort Insekten auf.

Zuerst werden die Orientier- und Jagdtechniken der Fledermäuse erklärt. An dem Kot können dann die gefressenen Beutetiere untersucht werden (Spuren von Chitinpanzer, Flügelresten, etc. weisen auf die verschiedenen Insekten hin).

Frage: Wie fangen Fledermäuse Ihre Beute?

Experiment: Je nach Anzahl der Kinder 2 Gruppen bilden. Gruppe 1 beobachtet Gruppe 2 und gibt Verbesserungsvorschläge ab- oder versucht es durch die Beobachtung später besser zu machen...Die Kinder stehen in einer Reihe. Der Spielleiter wirft ihnen Gummibärchen oder Apfelfringe zu.

Aufgabe Nr. 1: Versucht die Beute mit dem Mund zu fangen (geht sehr schwer)

Aufgabe Nr. 2: Überlegt euch, wie es einfacher gehen könnte.

(oft gegebene Antwort- mit den Händen greifen)

Hinweis: Die „Hände“ braucht die Fledermaus zum Fliegen- Flughaut...
Evtl. Stoff bereitlegen- oder einen Schirm...=Kescher!

Antwort: Einige Arten erbeuten die Nahrung sofort mit dem Mund, andere „keschern“ sie mit der Flughaut und sammeln sie dort ein.
Ortung per Ultraschall- Fledermäuse können aber auch sehen!

Frage: Wie sieht eine Fledermaus im Dunkeln?

Fledermaus und Motte

Material: 1 Augenbinde
Zeitaufwand: 20 min.
Ort: ebenes Gelände, ohne Hindernisse, auch drinnen
Alter: 4-12 Jahre
Wetter: unabhängig
Tipps: ab 8 Teilnehmern, Kreis nicht zu groß wählen
Intention: akustische Wahrnehmung schärfen, Jagdtechnik von Fledermäusen kennen lernen

Zuerst werden die Orientier- und Jagdtechniken der Fledermäuse erklärt. Fledermäuse nutzen nachts die ökologische Nische der Tagvögel aus. Da das Fliegen eine schnelle Fortbewegungsweise ist, muss man entweder extrem große lichtempfindliche Augen (Eulen) oder ein lichtunabhängiges System wie das Echolot benutzen. Dabei werden durch Mund oder Nase sehr hochfrequentierte Schreie (Schallwellen) ausgestoßen, die an Hindernissen und also auch von der Beute reflektiert werden. Die zurückkommenden Schallwellen werden mit den Ohren wahrgenommen und verarbeitet. So kann sich die Fledermaus jederzeit in ihrer Umgebung orientieren. Manche Nachtfalter haben einen dichten Pelz, der den Schall schlechter reflektiert oder senden sogar Störgeräusche, um die Fledermaus zu irritieren.

Zuerst wird die Jagdstrategie der Fledermaus erklärt. Dann wird ein Teilnehmer zur Fledermaus erklärt und bekommt die Augen verbunden, 1-2 weitere spielen die Beute der Fledermaus. Der Rest der Gruppe bildet einen Kreis in dem sich die Jagd abspielt. Die blinde Fledermaus ruft dabei „Fledi“. Da die Falter von den Schallwellen getroffen werden, antworten sie sofort mit „Falter, Falter“. Anhand dieser Antworten versucht nun die Fledermaus die Falter zu lokalisieren und zu erwischen oder abzuschlagen. Kommen die Spieler dabei zu nahe an den Rand des Kreises werden sie von den außenstehenden Teilnehmern vorsichtig in den Kreis zurückgeschoben.

Parcours

Station 1 Apfelschälwettbewerb, wer schält die längste Apfelschale am Stück ?

Material: verschiedene Apfelsorten, Schälmesser, Zentimeterband oder Wolle und Meterstab
Zeitaufwand: 20 min.
Ort: Wald, Wiese, auch drinnen
Alter: 6-12 Jahre
Wetter: unabhängig

In Rahmen eines Wettbewerbes oder auch ohne Konkurrenzdruck sollen die Äpfel so geschält werden, dass eine möglichst lange durchgängiges Apfel-Rindenstück entsteht. Am Schluss wird dann gemessen wie lang es ist. Es kann einen Hauptschäler geben oder die Kleingruppen wechseln sich ab beim Schälen.

Variante: Schätzfrage: wie viele km ein Apfel aus Neuseeland hinter sich hat, bis er in unserem Obstkorb liegt?

Station 2 Duftzuordnungsspiel

Material:	10 unterschiedliche Düfte in doppelter Ausführung (z.B.: 2x Bärlauchblätter, 2x Johannisbeeräste, 2x Apfelblüten, 2x Moos, 2x Erde, 2x Kohle, etc.) Augenbinden
Zeitaufwand:	20 min.
Ort:	Wald, Wiese, auch drinnen
Alter:	6-12 Jahre
Wetter:	unabhängig
Tipp:	Viele Tiere orientieren sich an Duftmerkmalen, z.B. erkennen Bienen ihren Stock am Geruch, Nachtfalter können „Ihre“ Weibchen teilweise in 10 km Entfernung riechen..., männliche Falter und Käfer haben oft ausgeprägtere Duftantennen als die Weibchen (siehe Maikäfer). Achtung bei zu großen Gruppen riecht man irgendwann kaum noch etwas

Die Kleingruppe soll sich in 2 Gruppen aufteilen (evtl. durchzählen lassen 1, 2, 3, ...) alle Geraden in eine Gruppe, alle ungeraden „ in die andere Gruppe. Die Teilnehmer der Gruppen stellen sich mit etwas Abstand auf und jeder darf sich aus einer Box einen Duft heraussuchen. In die Hand nehmen und mit geschlossenen Augen daran riechen.

Gruppe 1 stellen sich mit geschlossenen Augen oder mit einer durch eine Augenbinde abgedeckten Augen in eine Reihe auf. Der Duftgegenstand wird in der Hand auf dem Rücken versteckt. Gruppe 2 mischt sich und tritt der Reihe nach mit ihrem Duftbeispiel erst zu Person 1 aus Gruppe 1, dann zu Person 2 in der Reihe durch bis zum Ende schnuppern lassen. Um den blinden Riecher nicht zu erschrecken, wird ihm zuvor die Hand auf die Schulter gelegt. Erkennt ein Spieler seinen Geruch, legt er seine Hand auf die Schulter des Duftgebers. Der Duftgeber geht trotzdem in der Reihe weiter, bis alle der Gruppe 1 alles von der Gruppe 2 gerochen haben. Haben alle ihren Duft erkannt wechseln die Gruppen.

Station 3 Brüllstation

Material:	Vorbereitete Zettel mit Wörtern (z.B. Laut, Kuckuck, Apfelwickler,...), evtl. Lärmmessgerät
Zeitaufwand:	20 min.
Ort:	Wald, Wiese, auch drinnen
Alter:	6-12 Jahre
Wetter:	unabhängig
Tipp:	Lärm ist inzwischen die Todesursache Nr. 1 in Deutschland (Herzerkrankung durch Stress) . Doch Lärm ist sehr subjektiv- was für den einen eine Belastung ist, freut den anderen. Daher wird hier gebrüllt- aber auch geflüstert. Wie ist das bei den Tieren? Wie markieren Vögel ihr Revier? Katzen setzen Duftmarken- das können Vögel nicht- sie singen. Um zu verdeutlichen, warum manche Vögel sehr früh singen, andere später (Vogeluhr) wird im Brüllversuch deutlich. Wenn alle gleichzeitig „ singen“ versteht das Männchen kein Wort mehr. Beim Flüstertest versuchen wir an unsere Hörgrenzen zu gehen und verdeutlichen, warum Fledermäuse so komische Ohren haben (Schalltrichter).

Gruppe 1 bestimmt einen Freiwilligen, den „Ruf er“ und einen, der gut hört - der „Horcher“. Der Horcher der Gruppe 1 geht hinter eine markierte Linie- der „Ruf er“ ist in mitten der Gruppe 2 und soll seinem Partner sein Geheimwort zurufen. Gruppe 2 versucht dies durch eigenes Rufen zu verhindern. Der Spielleiter zeigt dem „Ruf er“ (ohne Sicht möglichkeit für die Störer) einen Begriff nach dem anderen. Sind alle Begriffe erraten wechseln die Gruppen. Bei der Auswertung kann auf den Vogelgesang verwiesen werden: warum Vögel nicht alle um 7 Uhr am Morgen ihr Revierlied erklingen lassen.

Variante: Messen der Zeit, wie viele Begriffe geraten wurden.

Variante: das Ganze als Flüsterspiel: erst ohne Hilfsmittel- dann zum Vergleich mit Hörrohr

Station 4 Honigblase

Material: Personenwaage, Stift, Papier, Rucksäcke
Zeitaufwand: 20 min.
Ort: Wald, Wiese, auch drinnen
Alter: 6- 12 Jahre
Wetter: unabhängig
Tipp: Ohne Bienen und Wildbienen keine Äpfel (Bestäubung der Obstkulturen zu 76,7 % von Bienen)

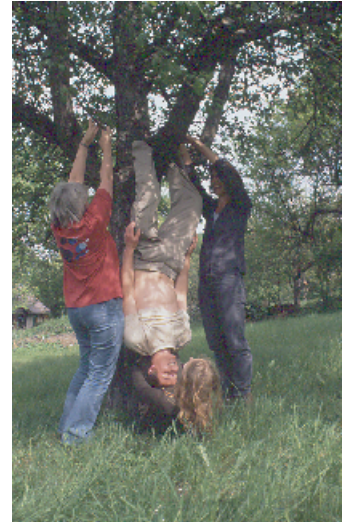
Berechnet werden soll der 3te Teil des Körpergewichtes. Füllt damit einen Rucksack und fliegt mit dieser vollen Honigblase 3x um die Erde (abgestecktes Gebiet).

Tierpantomime

Material: Karten mit Tiersymbolen
Zeitaufwand: 15 min.
Ort: beliebig, auch drinnen
Alter: 4- 12 Jahre
Wetter: unabhängig
Intention: Interaktives Arbeiten

Die Gruppe wird in Kleingruppen zu mind. 4 Personen aufgeteilt. Jede zieht eine Karte mit einem Tier (Wildschwein, Hirsch, Kröte, etc.) . Die Gruppen bekommen nun etwas Zeit, um ungesehen das Tier gemeinsam zu proben und stellen es danach pantomimisch der jeweils anderen Gruppe vor, die es erraten sollen.

Variante: Naturphänomene (wie z.B. Vulkanausbruch, wachsender Baum, Sonne, etc.)



Quelle: Kindergruppenleiterlehrgang des AK Kinder und Natur in Kirchheim Teck
Referentinnen: Anita Köhler (NAJU) und Birgit Eschenlohr (BUND) 2004

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.