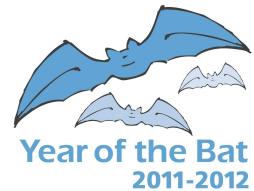


## Gestörter Winterschlaf

nach Sabine MARKA, Heike WEFING, Ruth WEICHSELMANN



Versteckspiel für draußen: Beim Winterschlaf gestörte Fledermäuse verbrauchen ihre Fettreserven, Fledermausschützer versuchen zu helfen. Für Kinder von 10 bis 12 Jahren, 8 bis 30 Kinder, Spieldauer 60 - 90 Minuten.

Material: 1 Stift pro 2 Kinder, 2-3 Erdnüsse pro Teilnehmer, 1 kleines Knäuel Wolle pro 4 Kinder, Karteikarten, Gelände mit Versteckmöglichkeiten.

Hintergrundwissen: Im Oktober, wenn die Insekten weniger werden, ziehen sich die Fledermäuse in ihre Winterquartiere zurück. Sie benötigen feuchte, frostfreie Orte mit gleichmäßigen Temperaturen, z.B. Höhlen oder hohle Baumstämme. Dort halten sie Winterschlaf und zehren von den Fettreserven. Bei Störungen oder ungünstigen Bedingungen wachen sie auf und ziehen manchmal sogar um. Dabei verbrauchen sie extrem viel Energie. Wenn sie zu oft aufwachen, reicht ihr Fettpolster nicht und sie verhungern. Fledermausschützer versuchen deshalb, Störungen zu verhindern, indem sie die Leute informieren oder Höhleneingänge für Menschen unzugänglich machen.



Durchführung: Die Kinder teilen sich in 2 Gruppen: Fledermäuse und Menschen. Anschließend teilen sich die Menschen in zwei Gruppen: Fotografen und Fledermausschützer. Die Fledermäuse erhalten Nüsse (mindestens eine Nuss weniger als die Anzahl der Fotografen) und einen Stift. Sie bekommen einen Vorsprung und suchen sich ein Versteck für den anbrechenden Winter. Sie können sich alleine oder auch zu mehreren verstecken. Jedes Quartier gibt sich einen Namen.

Die Fotografen suchen nach den Fledermausquartieren, denn sie möchten so viele Fledermausquartiere wie möglich fotografieren. Wenn sie ein Quartier finden, machen sie ein Foto, indem sie den Namen des Quartiers und ihren eigenen auf ihre Karteikarte schreiben. Die Fledermäuse dieses Quartiers müssen je eine Nuss essen, da sie durch die Störung Fettreserven verbrauchen. Die Fotografen bringen ihren „Film“ (Karteikarte) sofort zum Entwickeln, d.h. sie geben die Karteikarte bei der Spielleitung ab und erhalten eine neue. Die Fledermäuse dürfen inzwischen, wenn sie wollen, in ein neues Versteck umziehen. Die Fledermausschützer versuchen ebenfalls Fledermausquartiere zu finden, um Störungen zu verhindern. Wenn sie eines entdeckt haben, sperren sie es mit

einem Wollfaden so ab, dass die Fledermäuse nicht mehr berührt werden können. Die Fotografen dürfen die Absperrung nicht überqueren.

Das Spiel endet mit Frühlingsbeginn. Der Fotograf mit den meisten Quartierfunden ist der Starreporter. Alle Fledermäuse, die keine Energievorräte mehr haben, sind verhungert. Die Naturschützer haben gewonnen, wenn (fast) alle Fledermäuse überlebt haben.

Hinweise: Wenn ein Naturschützer vor Ort bei der Arbeit ist, darf der Reporter nicht fotografieren. Wenn der Fotoreporter später eine Fledermaus über die Absperrung hinweg berühren kann, ohne am Faden zu wackeln, hat er sein Foto; Die Naturschützer haben ihre Arbeit nicht gut genug gemacht. Die Fledermäuse im Winterquartier dürfen nicht ausweichen oder die Naturschützer zu Hilfe rufen - sie schlafen!