

Fledermaus und Motte

nach Joseph CORNELL



Lustiges Bewegungsspiel, bei dem die Beutesuche per Echoortung nachgespielt wird. Für Kinder ab 6 Jahren, ab 10 Kindern, Spieldauer mindestens 15 Minuten.

Material: Augenbinden, evtl. 2 Gegenstände zum Aufeinanderklopfen wie Steine, Stöcke

Hintergrundwissen: Fledermäuse orientieren sich mittels eines Ultraschalltons, den sie während des Flugs in kurzen Abständen je nach Art über Mund oder Nase aussenden. Anhand der Reflexion des Schalls kann die Fledermaus den Raum und darin sich bewegende Objekte, wie z.B. Nachtfalter, welche zu ihren Beutetieren gehören, sondieren.



Große Hufeisennase beim Falterfang

Durchführung: Alle stehen im Kreis. Der Spielleiter erzählt eine Spielgeschichte. Zum Beispiel: „Stellt euch vor, dies ist das Dachgewölbe eines uralten Schlosses. Es ist kurz vor Mitternacht. Welche Lebewesen gibt es in diesem Dachgewölbe? Was kommt dort vor? Was passiert dort?“ Es kommen dann viele Antworten

und möglicherweise ist die Fledermaus schon dabei. Falls nicht, muss der Spielleiter selbst die Fledermaus und den Nachtfalter einbringen. Er fragt, wie eine Fledermaus sieht, erklärt das Ultraschallsystem und bestimmt dann eine Fledermaus, der die Augen verbunden werden. Nachdem die Fledermaus die Augen verbunden hat, wird der Nachtfalter unter den Spielern ausgewählt (eventuell auch mehrere Nachtfalter möglich!). Alle anderen stehen im Kreis und bilden das Dachgewölbe des alten Schlosses, in dem sich das Ganze abspielt. Sie müssen dafür sorgen, dass die Fledermaus nicht irrtümlich aus dem Dachgewölbe hinausfliegt.

Die Fledermaus beginnt ihre Töne auszusenden, indem sie in die Hände klatscht oder „Piep“ ruft. Die Töne werden vom Nachtfalter sofort (das ist enorm wichtig, unbedingt sofort!) reflektiert (sie antworten ebenfalls mit Klatschen oder „Piep“). Daran versucht die Fledermaus sie zu orten und zu erwischen. Der Nachtfalter versucht natürlich zu entweichen, eine wilde Jagd beginnt.

Tipp:

Beim Jagen werden die Ortungsrufe der Fledermaus umso schneller, je näher sie der Beute kommt. So wird die Feinortung vorgenommen. Auch im Spiel ist die

Fledermaus eher erfolgreich, wenn sie die Motten mit schnell aufeinander folgenden Rufen in die Enge treibt. Manche Falter lassen sich einfach fallen, wenn sie den Ultraschallruf hören. Vielleicht ducken sich auch die Kinder oder werfen sich zu Boden.

Varianten:

- Sowohl Fledermaus als auch Nachtfalter bekommen die Augen verbunden.
- Das Aussenden des Signals erfolgt durch das Aufeinanderklopfen zweier Gegenstände.
- Die Fledermaus darf insgesamt nur fünfmal klopfen, wenn sie bis dahin den Falter nicht gefangen hat, muss sie verhungern. So verläuft das Spiel wesentlich ruhiger.
- Wenn die Fledermaus sich schwer tut, den Nachtfalter zu erwischen, kann der Kreis verkleinert werden. Wenn der Falter zu leicht erwischt wird, vergrößert sich der Kreis.
- Die Jagd kann sich auch auf einer Lichtung im Wald abspielen. Der Kreis stellt dann die umstehenden Bäume dar, welche das Jagdgebiet begrenzen.