



Forscherkarte 1.1

ab 3 Jahren 30 Minuten Bewegung

Fledermauskostüm

Verkleide dich als Fledermaus!



Forscherkarte 1.3

ab 7 Jahren 30 Minuten Bewegung

Fledermäuse auf Beutefang

Bei diesem Spiel versucht ihr, euer Essen so zu fangen wie die Fledermäuse. Das Einzige, was ihr dazu benötigt, sind viele Gummibärchen. Stellt euch alle in einer Reihe auf. Nur ein Kind stellt sich euch gegenüber auf. Es wirft jedem von euch ein Gummibärchen zu, und ihr müsst versuchen, dieses zu fangen. In der ersten Runde dürft ihr das Gummibärchen nur mit dem Mund fangen. In der zweiten Runde dürft ihr auch die Hände benutzen. In der dritten Runde lauft ihr alle durcheinander und versucht, die Gummibärchen mit Händen und Mund zu fangen. Für jedes Gummibärchen, das ihr gefangen habt, macht ihr einen Strich unten in der Liste.

1. So viele Gummibärchen haben wir mit dem Mund gefangen: _____
2. So viele Gummibärchen haben wir mit den Händen gefangen: _____
3. So viele Gummibärchen haben wir gefangen, als wir herumgelaufen sind: _____

Mit welcher Methode wart ihr am erfolgreichsten?



Forscherkarte 1.2

ab 7 Jahren 15 Minuten Forschen

Schallwellen kann man sehen

Wie erreichen Töne unser Ohr? Mit diesem Experiment kannst du das herausfinden. Das brauchst du dafür: eine Schüssel mit Wasser, eine Stimmgabel.

1. Nimm die Stimmgabel an ihrem Griff in die Hand und schlage mit einem der beiden Enden auf die Tischkante! Schreibe auf, was passiert.

2. Nimm noch einmal die Stimmgabel, schlage mit einem der Enden auf die Tischkante und halte beide Enden gleich danach in die Wasserschüssel. Du darfst die Stimmgabel aber höchstens bis zur Hälfte eintauchen. Schreibe auf, was passiert.

In der Luft breiten sich Töne wie im Wasser wellenartig aus, bis sie unser Ohr erreichen.



Forscherkarte 1.4

ab 10 Jahren 2 Stunden Beobachten, mit allen Sinnen

Nachfaltertour

Gehe bei gutem Wetter in der Dämmerung raus und hänge ein weißes Bettlaken in den Garten oder Park. Jetzt leuchte mit einer starken Taschenlampe auf das weiße Tuch. Es wird nicht lange dauern, und die ersten Insekten tummeln sich auf dem Tuch. Schau sie dir genau an. Mit Hilfe von Bestimmungsbüchern und Bildern kannst du vielleicht die Namen mancher Tiere herausfinden. Trage sie hier ein:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

All diese Tiere stehen auf dem Speiseplan der Fledermaus, die ebenfalls in der Dämmerung und nachts unterwegs ist.



Forscherkarte 2.1



ab 4 Jahren



30 Minuten

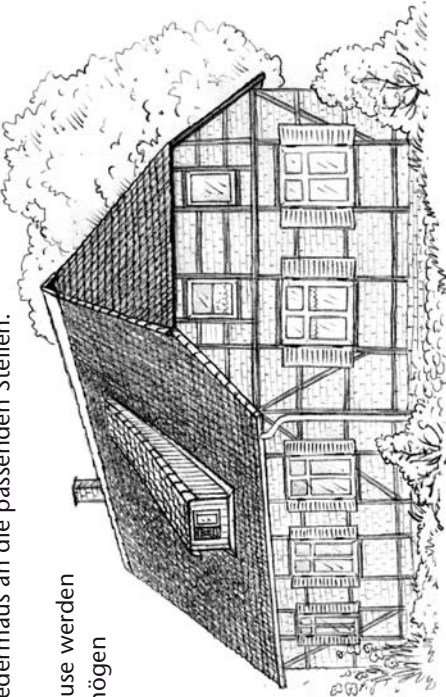


Malen

Untermieterin Zwergfledermaus

Wo findet die Zwergfledermaus ein Quartier in eurem Haus? Male jeweils eine kleine Fledermaus an die passenden Stellen.

Ein kleiner Tipp: Fledermäuse werden nicht gerne gestört und mögen deshalb geschützte Orte.



Forscherkarte 2.3



ab 7 Jahren



1 Stunde



Forschen

Blütenmeer schützt Fledermaus

Duftende Pflanzen, die in der Nacht blühen, locken viele Nachtfalter und andere Insekten – die Lieblingsnahrung der Fledermäuse – an. Wenn du solche Pflanzen in ein Beet im Garten oder in einen Blumenkasten pflanzt, hilfst du der Zwergfledermaus, nachts etwas zu fressen zu finden. Lies in Büchern oder im Internet nach, welche Pflanzen sich besonders für ein Fledermausbeet eignen und trage ihre Namen hier ein.

1. _____ 4. _____

2. _____ 5. _____

3. _____ 6. _____



Bitte kopieren, entlang dieser Linie ausschneiden und auf DIN A4 vergrößern!



Forscherkarte 2.2



ab 7 Jahren



30 Minuten



Rätseln

Fledermaus-Quiz

Kreuze die richtigen Antworten an. Die Buchstaben hinter den richtigen Antworten ergeben ein Lösungswort.

1. Eine Zwergfledermaus ist so schwer wie

- ein Stück Würfelzucker (M)
- ein Apfel (W)

3. Im Winterschlaf schlägt das Herz der Zwergfledermaus

- schneller (R)
- langsamer (N)

2. Fledermäuse gehören zu den

- Vögeln (E)
- Säugetieren (O)

4. Fledermäuse lassen sich gut

- tagsüber beobachten (F)
- in der Dämmerung beobachten (D)

Das Lösungswort lautet: _____



Forscherkarte 2.4



ab 10 Jahren



2 Stunden



Beobachten

Wunschzettel für ein Zwergfledermausquartier

Welcher Ort in deiner Umgebung erfüllt die meisten Quartierwünsche eines Zwergfledermausweibchens? Hier wird sie vielleicht schon bald ihre Jungen großziehen. Kreuze an!

- Hier gibt es passende Orte, an denen die Zwergfledermaus ihr Quartier beziehen kann (in Hohlräume unter Dachziegeln, hinter Fassadenverkleidungen, Einfluglöcher im Dachgiebel, in Rolladenkästen, hinter Fensterläden, in Mauerhohlräumen und -spalten, auf dem Dachboden etc.).

- Das Quartier liegt so verborgen, dass kein Mensch, keine Katze und kein Marder die Zwergfledermaus und ihre Jungen dort stören.

- Die Zwergfledermaus findet in der Umgebung genügend Insekten als Nahrung (zum Beispiel in Gärten, Parks, am Waldrand, am Ufer von Seen, Bächen und Flüssen).



Forscherkarte 3.1

ab 3 Jahren 2 Stunden Forschen

Heimliche Nachbarn

Welche Tiere leben wie die Zwergfledermaus in deinem Dorf bzw. in deiner Stadt? Gehe raus und mach dich auf die Suche nach ihnen! Wo haben sie ihre Quartiere? Wo finden sie ihre Nahrung?



Forscherkarte 3.3

ab 8 Jahren 2 Stunden mit allen Sinnen

Wohlfühl-Oasen

Mach es dir an deinem Lieblingsplatz draußen bequem. Warum gefällt es dir hier so gut? Notiere deine Beobachtungen und beschreibe dein kleines Paradies: Was siehst du? Was hörst du? Wie fühlt sich der Untergrund an?

Wiederhole diese Aktion an einem Platz, der dir gar nicht gefällt, und vergleiche deine Ergebnisse.



Forscherkarte 3.2

ab 8 Jahren 3 Stunden Werkeln

Fledermaus-Traumhaus bauen

Überlegt euch gemeinsam, wie ein Traumhaus für Zwergfledermaus und Mensch aussehen sollte. Hier könnt ihr eure Ideen notieren.

Fledermäuse wünschen sich ...

Menschen wünschen sich ...



Forscherkarte 3.4

ab 10 Jahren 2 bis 3 Tage Forschen

Landschaft im Wandel

Viele Tiere, auch die Fledermaus, gibt es bei uns immer seltener, weil sie kaum noch etwas zu fressen oder keinen Unterschlupf finden. Wie sah es in deinem Dorf bzw. deiner Stadt und in der Umgebung vor fünfzig Jahren aus? Suche in Büchern nach alten Fotos oder befrage ältere Menschen, was sich in den letzten fünfzig Jahren verändert hat. Hier kannst du aufschreiben, was du herausgefunden hast:
