

1.1 Den Igel kennen lernen

Thema: Igel

Stufe

Kindergarten

bis 4. Klasse

Ort

Schulzimmer oder draussen

Dauer

Eine Lektion

Lexikon

Pestizid: Chemisch hergestelltes Produkt zur Bekämpfung unerwünschter Insekten, Unkräuter oder Pilze. Pestizide schaden den Tieren und der Umwelt

Rasen: Rasenflächen bestehen nur aus wenigen Gräserarten. Die Artenvielfalt ist gering, denn Rasen sollen einheitlich aussehen, deshalb sind z.B. Blumen unerwünscht. Rasen benötigen Bewässerung und Dünger. Zudem werden sie oft mit Pestiziden behandelt und regelmässig geschnitten.

Asphalt: Strassenbelag.

Naturnahe Hecke: Dichte Reihe aus einheimischen Sträuchern oder Bäumen, natürlich entstanden oder gezielt angelegt. Sie bietet vielen Tieren Unterschlupf und erfüllt manchmal auch gestalterische Zwecke.

Kompetenz:

NMG.2.1: Die Schülerinnen und Schüler können Tiere und Pflanzen in ihren Lebensräumen erkunden und dokumentieren sowie das Zusammenwirken beschreiben.

Ablauf

Die Geschichte der Igelfamilie können Sie Ihrer Klasse vorlesen und das Verständnis mit den vorgeschlagenen Fragen prüfen. Das Arbeitsblatt zu der Geschichte kann von wwf.ch/pandamobil heruntergeladen werden. Dort können die Kinder ein Labyrinth lösen, wo die Igel nochmals alle Hindernisse, die in der Geschichte vorkommen, überwinden müssen.

Die Igelfamilie sucht ein neues Zuhause

Es war einmal eine Igelfamilie, die in einem schönen Garten mit einer herrlichen Blumenwiese und üppigen Gemüsebeeten lebte. Doch eines Tages wurde dieser Garten leider in einen mit **Pestiziden** behandelten **Rasen** verwandelt. Die Igelmutter machte sich Sorgen, dass eines ihrer Kinder auf die Idee kommen könnte, diese lustig aussehenden bunten Körner zu fressen. Denn die kleinen Igel konnten ja nicht wissen, dass es sich um giftige Schneckenkörner handelt. Im Sommer beschloss die Igelfamilie deshalb, wie viele andere Tiere auch, diese gefährlich und ungemütlich gewordene Umgebung zu verlassen.

Am Abend der Abreise herrschte bei den Igel grosser Aufregung. Als es dunkel wurde, machten sie sich erwartungsvoll auf den Weg. Doch schon nach wenigen Metern baute sich das erste Hindernis vor ihnen auf: der Gartenzaun. Sie wanderten dem Zaun entlang, und erst als sie ein Loch entdeckten, das der Fuchs gegraben hatte, konnte die Familie auf die andere Seite schlüpfen.

Überrascht, den Garten endlich hinter sich zu lassen, zogen sie weiter. Doch wie gross war der Schreck, als sie kurz darauf vor ihrem grössten Feind standen: der Strasse. Die Igelmutter musste in dieser kühlen Nacht all ihren Mut zusammennehmen und sich konzentrieren, um ihre Familie unverletzt zwischen den heranbrausenden Autos hindurch über den **Asphalt** zu führen.

Nachdem sie auch diese Hürde gemeistert hatten, wollten die Igel ihre nächtliche Reise zügig fortsetzen. Sie kamen aber nur langsam voran. Die Strassenlampen tauchten den Strassenrand in so helles Licht, dass die stacheligen Nachttiere sich ganz unsicher fühlten, so ohne den Schutz der Dunkelheit. Vorsichtig und möglichst leise suchte die scheue Igelfamilie einen günstigen Weg, um auf gar keinen Fall von ihrem Feind, dem Dachs, bemerkt zu werden.

Nach einer langen, abenteuerlichen Nacht gelangte die Familie endlich zu einem neuen Garten, der ihnen auf Anhieb gefiel. Es gab nicht nur Kürbisse, Karotten und viele einheimischen Blumen, sondern auch zahlreiche Insekten, die unsere kugeligen kleinen Freunde besonders gerne fressen. Nachdem sie satt waren, zogen sich die Igel in den frühen Morgenstunden in den Schutz einer prächtigen **naturnahen Hecke** zurück. Dort fielen sie erschöpft, aber erleichtert in einen tiefen Schlaf.

Fragen zur Geschichte:

Warum suchte sich die Igelfamilie ein neues Zuhause?

Welchen Hindernissen und Gefahren begegneten sie?

Warum gefiel der Igelfamilie ihr neues Heim?



Igel-Labyrinth von wwf.ch/pandamobil



Stufe

Kindergarten

bis 4. Klasse

Ort

Schulhof

Dauer

Eine Lektion

Kompetenz:

NMG.2.6: Die Schülerinnen und Schüler können Einflüsse des Menschen auf die Natur einschätzen und über eine nachhaltige Entwicklung nachdenken.

NMG.8.1: Die Schülerinnen und Schüler können räumliche Merkmale, Strukturen und Situationen der natürlichen und gebauten Umwelt wahrnehmen, beschreiben und einordnen.

Ablauf

Stellen Sie Ihrer Klasse den Igel vor und zeigen Sie die Bedürfnisse dieses Tieres auf.

Gehen Sie mit Ihrer Klasse in den Schulhof und machen dort gemeinsam einen Rundgang. Die Kinder sollen versuchen, die Umgebung durch die Augen eines Igels zu betrachten. Ältere Kinder können den Rundgang alleine machen.

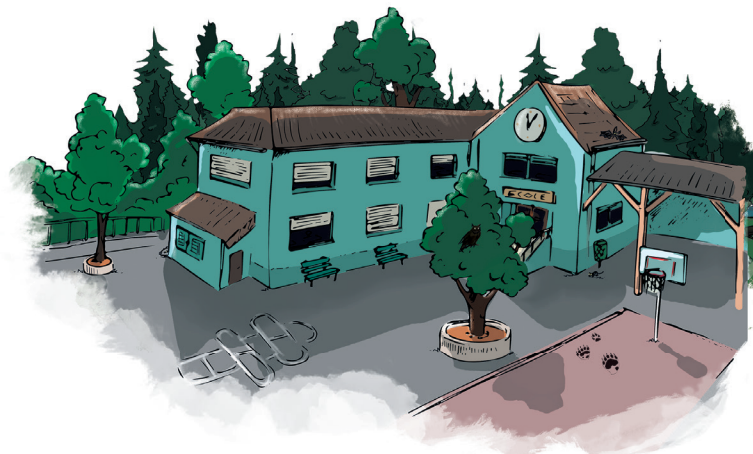
Die Kinder wählen einen Ort aus, an dem sie gerne leben würden, wenn sie ein Igel wären. Wenn sie keinen geeigneten Ort finden, können sie sich Massnahmen überlegen, damit sich der Igel wohlfühlen würde.

Zurück im Schulzimmer bitten Sie die Kinder, den idealen Ort für einen Igel-Unterschlupf zu zeichnen. Diskutieren Sie die verschiedenen Vorschläge der Schülerinnen und Schüler gemeinsam. Ältere Schüler tragen ihren Vorschlag anschliessend der Klasse vor.

Die Bedürfnisse des Igels

- Sein Unterschlupf sollte sich möglichst weit weg von der Strasse befinden, denn Autos sind für den Igel eine grosse Gefahr.
- Der Igel ist ein sehr scheues Tier und sucht gerne Deckung. Idealerweise befindet sich der Unterschlupf deshalb in der Nähe einer Hecke.
- Da sich der Igel bei seinen nächtlichen Aktivitäten rasch gestört und unsicher fühlt, sollte der Unterschlupf nicht zu nahe bei einer künstlichen Beleuchtung liegen.
- Der Igel frisst vor allem Insekten und ihre Larven. Sein Unterschlupf sollte also von Grünflächen umgeben sein, in welchen seine Beutetiere leben.
- Igel legen auf der Suche nach Nahrung grössere Strecken zurück. Ihre nächtlichen Ausflüge sollten nicht durch unüberwindbare Hindernisse wie Strassen behindert werden.

Weitere Informationen zum Igel finden Sie im Unterrichtsdossier auf Seite 9.



Stufe

Kindergarten

bis 4. Klasse

Ort

Schulhof

Material

Holzkruste, Rechen, Säge.

Mit den Kindern sammeln:

Laub, Zweige, Steine

Jahreszeit

Im Herbst vor dem Winterschlaf oder im Frühling für das Igelweibchen und seine Jungen

Dauer

Mehrere Lektionen

Kompetenz

TTG.2.D.1: Die Schülerinnen und Schüler können handwerkliche Verfahren ausführen und bewusst einsetzen.

TTG.2.E.1: Die Schülerinnen und Schüler kennen Materialien, Werkzeuge und Maschinen und können diese sachgerecht einsetzen.

NMG.8.3: Die Schülerinnen und Schüler können Veränderungen in Räumen erkennen, über Folgen von Veränderungen und die künftige Gestaltung und Entwicklung nachdenken.

Ablauf

Wählen Sie mit den Schülerinnen und Schülern einen geeigneten Standort für den Igel-Unterschlupf aus und holen beim Schulhausabwart die Erlaubnis ein, den Unterschlupf zu bauen.

Falls sich kein passender Ort findet, bitten Sie den Hauswart, Ihnen zu helfen, den Schulhof igelfreundlicher zu gestalten und zum Beispiel Hecken oder Wildblumen zu pflanzen. Vorschläge, wie man den Schulhof aufwerten kann, finden Sie auch bei der Unterrichtsidee 3.3 «Den Schulhof aufwerten» zum Thema Biodiversität.

Material

Unternehmen Sie mit der Klasse einen Ausflug in den Wald, in einen Park oder in den Schulhof. Dort sollen die Kinder in Gruppen Blätter, Steine und Äste sammeln.

Bau des Unterschlupfs

Die erste Gruppe der Kinder sägt mit der Unterstützung einer erwachsenen Person eine Öffnung von etwa zwölf mal zwölf Zentimeter in die Holzkruste und beschwert sie mit den gesammelten Steinen, um das Igelhaus zu stabilisieren.

Die zweite Gruppe schichtet die Blätter auf die Kruste und die dritte die Zweige.

Der Eingang sollte zur wetterabgewandten Seite (meist Richtung Südosten) ausgerichtet sein, damit der Wind nicht in den Unterschlupf bläst.

Der Igel baut sich sein kuschliges Nest gerne nach eigenem Gutdünken. Es ist also nicht nötig, Laub ins Innere der Kruste zu legen.



Mit Steinen beschwerte Holzkruste



Fertiger Igel-Unterschlupf



2.1 Nachttiere-Würfel

Thema: Hindernisse im Lebensraum

Stufe

1. bis 4. Klasse

Material

Bastelvorlage für den Würfel, Schere, Klebestift, Farbstifte

Ort

Schulzimmer

Dauer

Eine Lektion

Kompetenzen

NMG.8.3: Die Schülerinnen und Schüler können Veränderungen in Räumen erkennen, über Folgen von Veränderungen und die künftige Gestaltung und Entwicklung nachdenken.

Ablauf

Führen Sie die Kinder in das Thema Lichtverschmutzung und/oder der Zerstückelung der Landschaft ein und berichten Sie über die Auswirkungen für die Nachttiere. Informationen dazu finden Sie im Unterrichtsdossier auf Seite 18.

Vervielfältigen Sie die Bastelvorlage des Würfels, jedes Kind erhält eine Kopie.

Für die Kinder:

Male die Tierbilder aus und schneide die Vorlage entlang der gestrichelten Linie aus. Falte den Würfel und klebe die Ränder gemäss den Angaben auf der Schablone aufeinander.

Spielregeln

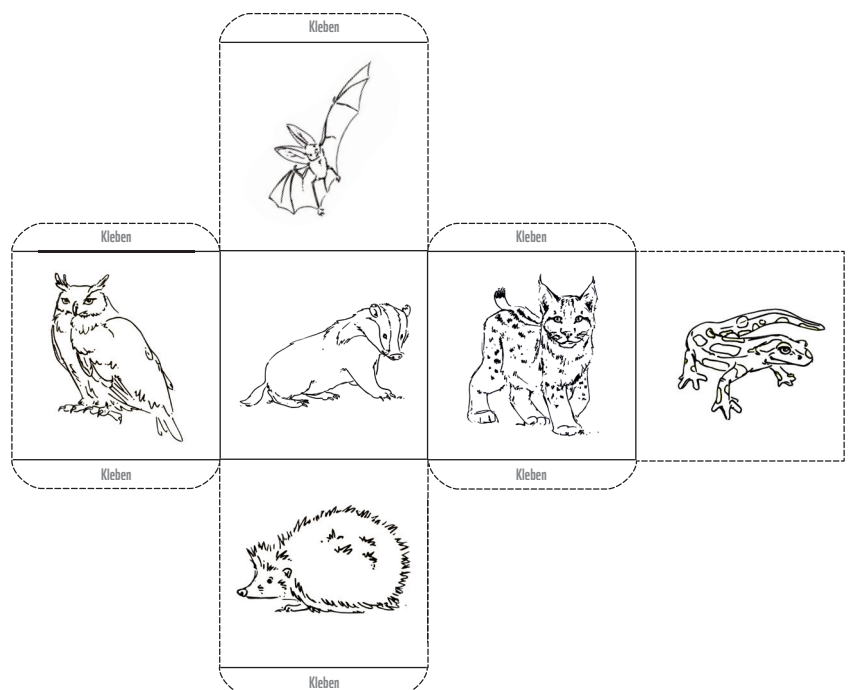
Bilde mit deinen Kameraden eine Vierer- oder Fünfergruppe, in der ihr abwechselungsweise würfelt.

Beantworte eine der folgenden Fragen zum Tier, das du gewürfelt hast.

- Wie ist das Tier an das Leben in der Nacht angepasst?
- Welche Spuren und Hinweise hinterlässt dieses Tier?

Zusatzfrage

Welchen Hindernissen begegnen die Tiere, wenn sie von einem Ort zu einem anderen anderen gelangen möchten?



2.2 Auf Lichterjagd

Thema: Hindernisse im Lebensraum

Stufe

1. bis 4. Klasse

Material

Arbeitsblatt 2.2
«Auf Lichterjagd»,
Bleistift und
Farbstifte,
eventuell
Kartenausschnitt
des Schulareals

Ort

Schulzimmer und
Schulhof

Dauer

Eine Lektion

Kompetenzen

NMG.2.6: Die Schülerinnen und Schüler können Einflüsse des Menschen auf die Natur einschätzen und über eine nachhaltige Entwicklung nachdenken.

NMG.8.1: Die Schülerinnen und Schüler können räumliche Merkmale, Strukturen und Situationen der natürlichen und gebauten Umwelt wahrnehmen, beschreiben und einordnen.

Ablauf

Drucken Sie das Arbeitsblatt von wwf.ch/pandamobil aus und geben Sie jedem Kind ein Exemplar. Gehen Sie mit Ihrer Klasse auf den Schulhof. In Zweiergruppen sollen die Kinder Lichtquellen suchen (Glühbirnen, Strassenlampen, Leuchtreklamen und andere Lichter), das Arbeitsblatt ausfüllen.

Nach der Rückkehr ins Schulzimmer diskutieren Sie mit der Klasse die unten vorgeschlagenen Fragen.

Variante

Drucken Sie aus dem Internet einen Ausschnitt einer Karte oder ein Luftbild der Schule aus und geben Sie jeder Zweiergruppe ein Exemplar. Auf dem Plan sollen die Kinder die verschiedenen Lichtquellen eintragen.



Warum werden Schulhöfe, Strassen und Städte nachts beleuchtet?

Wozu dienen die Leuchtreklamen an den grossen Geschäften?

Ist es sinnvoll, dass Strassenlampen auch nach oben strahlen?

Was bedeutet Lichtverschmutzung und warum ist sie für gewisse Tiere ein Problem?

Wie können wir Lichtverschmutzung reduzieren?

Nehmen Sie mit dem Abwart Kontakt auf, um zu erfahren, wann die Lichter im Schulhof an- und abgeschaltet werden.



WWF

Thema: Hindernisse im Lebensraum

Stufe

1. bis 4. Klasse

Material

A3-Blatt, Farb- oder Filzstifte

Ort

Schulzimmer und Schulhof

Dauer

Mehrere Lektionen

Kompetenzen

NMG.2.6: Die Schülerinnen und Schüler können Einflüsse des Menschen auf die Natur einschätzen und über eine nachhaltige Entwicklung nachdenken.

NMG.8.3: Die Schülerinnen und Schüler können Veränderungen in Räumen erkennen, über Folgen von Veränderungen und die künftige Gestaltung und Entwicklung nachdenken.

D.4.B.1: Die Schülerinnen und Schüler kennen vielfältige Textmuster und können sie entsprechend ihrem Schreibziel in Bezug auf Struktur, Inhalt, Sprache und Form für die eigene Textproduktion nutzen.

D.4.D.1: Die Schülerinnen und Schüler können ihre Ideen und Gedanken in eine sinnvolle und verständliche Abfolge bringen. Sie können in einen Schreibfluss kommen und ihre Formulierungen auf ihr Schreibziel ausrichten.

Ablauf

Da Sie und Ihre Klasse nun Experten in Sachen Lichtverschmutzung sind, können Sie die Öffentlichkeit aufklären! Entwerfen Sie mit Ihrer Klasse informative Plakate zur Sensibilisierung der Leute, die beim Schulhof vorbeikommen oder durch die Gänge des Schulhauses gehen.

In Gruppen gestalten die Kinder verschiedene Plakate zum Thema Nacht und Lichtverschmutzung. Vorschläge für Themen finden sie unten. Im Unterrichtsdossier finden Sie hilfreiche Informationen für die Schülerinnen und Schüler.

Hängen Sie die Plakate gemeinsam mit den Kindern im Schulhof oder in den Gängen auf.

Vorschläge für die Plakate für die Schülerinnen und Schüler

- Präsentiert die nächtliche Welt, indem jede Gruppe ein Nachttier vorstellt.
- Erklärt den Begriff Lichtverschmutzung und die Auswirkungen künstlicher Beleuchtung.
- Erklärt, welche negativen Auswirkungen Lichtverschmutzung auf die nachtaktiven Tiere hat.
- Schlägt Lösungen zur Reduzierung der Lichtverschmutzung vor.
- Erklärt, was eure Klasse getan hat, um den Lebensraum nachtaktiver Tiere aufzuwerten.

Variante

Sie können das Thema auch ausweiten auf weitere Hindernisse, denen Wildtiere in ihrem Lebensraum begegnen (siehe Unterrichtsdossier Seite 17).



Thema: Biodiversität

Stufe

1. bis 4. Klasse

Material

Lebensraum-Karten und Tier-Karten, Fadenknäuel

Ort

Im Schulzimmer oder draussen

Dauer

Eine Lektion

Kompetenzen

NMG.2.1: Die Schülerinnen und Schüler können Tiere und Pflanzen in ihren Lebensräumen erkunden und dokumentieren sowie das Zusammenwirken beschreiben.

Was bedeutet Biodiversität?

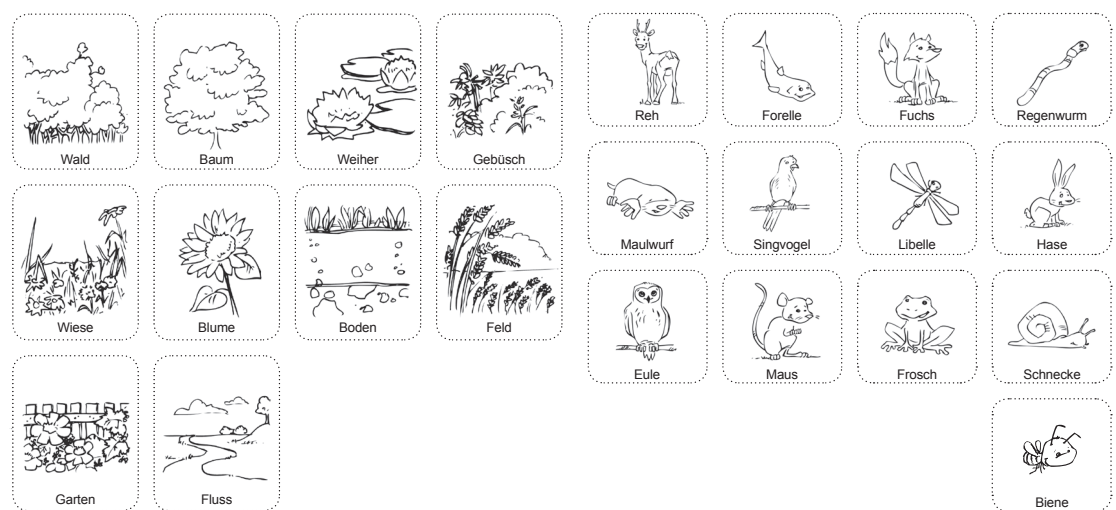
Mit diesem Spiel können Sie Ihrer Klasse den Begriff erklären.

Ablauf

Die Kinder stellen sich im Kreis auf, und jedes erhält eine Karte, auf der ein Lebensraum oder ein Tier abgebildet ist.

Ein Kind beginnt und erhält den Fadenknäuel. Während es das Ende des Fadens in der Hand hält, beschreibt es, welches Tier oder welchen Lebensraum auf seiner Karte abgebildet ist (z.B. Fluss) und zeigt sie anschliessend der Klasse und legt sie vor sich auf den Boden, damit alle sie sehen können. Ohne das Fadenende loszulassen, wirft oder übergibt das Kind den Knäuel einem anderen Kind, dessen Abbildung von seiner Karte abhängig ist (z.B. Forelle). Das Spiel geht so lange weiter, bis mit dem Faden ein Netz entstanden ist und alle Kinder an das Netz angeschlossen sind. Nun kann man den Kindern erklären, wie die Lebensräume und Lebewesen miteinander verbunden sind und voneinander abhängen.

Verschiedene Ereignisse können durchgespielt werden, zum Beispiel: «Der Fluss wird durch Abwasser verschmutzt.» Das Kind, das die Karte «Fluss» hat, lässt den Faden los. Oder: «Wegen Überfischung verschwinden die Forellen.» Das Kind, das die Karte «Wegen Überfischung verschwinden die Forellen.» hat, lässt den Faden los. Zusammen wird diskutiert, was passiert, wenn ein paar Schülerinnen und Schüler den Faden losgelassen haben. Was bedeutet das für die anderen Lebewesen oder Lebensräume? Rasch wird klar, dass das Verschwinden einer Art auch weitere Konsequenzen hat.



Thema: Biodiversität

Stufe

1. bis 4. Klasse

Material

Arbeitsblatt «Auf Spurensuche»,
Papier und Stifte,
eventuell ein
Buch zum Thema
Spuren und
Fährten und einen
Kartenausschnitt des
Schulareals

Ort

Schulhof

Dauer

Eine Lektion

Kompetenzen

NMG.2.1: Die Schülerinnen und Schüler können Tiere und Pflanzen in ihren Lebensräumen erkunden und dokumentieren sowie das Zusammenwirken beschreiben.

NMG.2.4: Die Schülerinnen und Schüler können die Artenvielfalt von Pflanzen und Tieren erkennen und sie kategorisieren.

NMG.8.4: Die Schülerinnen und Schüler können Elemente und Merkmale von Räumen in Darstellungsmitteln auffinden sowie raumbezogene Orientierungsraster aufbauen und anwenden.

Ablauf

Schicken Sie die Kinder auf Spurensuche. Welche Tiere kommen im Schulhof vor?

Drucken Sie das Arbeitsblatt 3.2 a «Auf Spurensuche» auf www.wwf.ch/pandamobil aus und verteilen Sie jedem Kind ein Exemplar.

Gehen Sie mit Ihrer Klasse auf den Schulhof. Zu zweit sollen die Kinder Spuren und Hinterlassenschaften von Tieren suchen und die Funde im Arbeitsblatt auflisten, zum Beispiel Fussabdrücke, Haare, Nahrungsreste, Ausscheidungen usw.

Nach der Rückkehr ins Schulzimmer bitten Sie die Kinder, die gefundenen Spuren, Hinweise und auch die entsprechenden Tiere zu zeichnen.

Diskutieren Sie mit der Klasse über die vorhandenen Tierarten und über den Zustand der Biodiversität in ihrem Schulhof. Was könnte man tun, um die natürliche Vielfalt zu erhöhen?

Variante

Drucken Sie aus dem Internet einen Ausschnitt einer Karte oder ein Luftbild der Schule aus und geben Sie jeder Zweiergruppe ein Exemplar. Dort tragen die Kinder mit einem Symbol ein, wo sie die Tiere, deren Spuren und Hinweise gefunden haben.

Lösung:

- Gewöll: Uhu
- Zerbrochenes Schneckenhäuschen: Igel
- Kothäufchen: Braunes Langohr
- Fussabdruck mit Krallen: Dachs
- Spur: Feuersalamander
- Fussabdruck ohne Krallen: Luchs

Tierspuren-Quiz

Welche Spur gehört zu welchem Tier?

Verbinde die Spuren mit den Tieren:



Das Tierspuren-Quiz kann auf bei den Arbeitsblättern auf www.wwf.ch/pandamobil heruntergeladen werden.



Stufe

Kindergarten bis

4. Primarklasse

Dauer

Eine oder mehrere
Lektionen

Kompetenzen

NMG.2.6: Die Schülerinnen und Schüler können Einflüsse des Menschen auf die Natur einschätzen und über eine nachhaltige Entwicklung nachdenken.

TTG.2.A.1: Die Schülerinnen und Schüler können eine gestalterische und technische Aufgabenstellung erfassen und dazu Ideen und Informationen sammeln, ordnen und bewerten.

TTG.2.A.3: Die Schülerinnen und Schüler können gestalterische und technische Produkte planen und herstellen..

A. Die Fensterbank schmücken

Material

Blumenkisten aus Ton, Erde,
Samen von einheimischen Blumen oder
Gewürzpflanzen

Ort

Schulzimmer



Bringen Sie mit Blumentöpfen Leben vors Fenster! Füllen Sie die Töpfe zu zwei Dritteln mit Erde, streuen Sie das Saatgut auf der Oberfläche aus und decken Sie die Samen mit 1 bis 2 Zentimeter Erde zu.

B. Baumrabatten begrünen

Material

Schaufel, Pflanzensamen

Ort

Schulhof



Mit den Schülerinnen und Schülern können Sie die Baumrabatten vorbereiten. Der Boden ist oft verdichtet und muss vorsichtig aufgelockert werden. Bitte darauf achten, dass die Wurzeln des Baumes nicht beschädigt werden. Danach können Sie gemeinsam Samen aussäen oder Blumenzwiebeln pflanzen. Idealerweise wird die Baumrabatte regelmässig gewässert, das freut auch den Baum.

C. Bau eines Wildbienen-Häuschen

Material

Bambus mit einem Innendurchmesser von 2 bis 15 mm,
Holzsäge, Schnur

Ort

Im Werkraum oder im Freien



Schneiden Sie die Bambusstangen bei den Knoten in Stücke.

Binden Sie die Röhren mit einer Schnur zusammen und hängen Sie das Bündel im Siedlungsraum in der Nähe einer Grünfläche auf.

D. Bau einer Ohrwurm-Wohnung

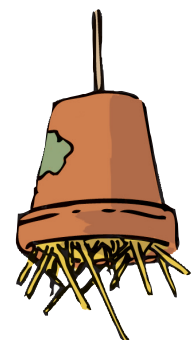
Material

Blumentöpfchen aus Ton, Stroh, Schnur, Nägel, Hammer

Ort

Schulhof

Füllen Sie den Tontopf mit Stroh. Hängen Sie den Topf mithilfe der Schnur so auf, dass die das obere Ende des Topfes nach unten zeigt.



E. Bau eines Igel-Unterschlupfs

Für den Bau eines Unterschlupfs für Igel siehe Unterrichtsidee 1.3.



HANDELN

Stufe

Kindergarten
bis 4. Klasse

Ort

Draussen

Stufe

Alle

Ort

Zeltplätze,
Tipis, Jurten,
Pfadhäuser, Berg-
oder Waldhütten

Nächtliche Ausflüge

Spaziergang im Mondschein

Wie wäre es, wenn Sie einen Schulausflug zum Thema Nacht organisieren würden? Wir schlagen Ihnen ein paar Aktivitäten vor, die nicht nur spannende Erlebnisse versprechen, sondern auch dafür sorgen, dass sich Kinder mit der Dunkelheit vertraut machen können.

Eine **Lichtfalle für Falter** aufstellen: Spannen Sie ein weisses Tuch vor einer Lampe auf und lassen Sie sich überraschen, wie viele Insekten herbeikrabbeln, -fliegen und -hüpfen, wenn Sie das Licht im Dunkeln anmachen. Nehmen Sie ein Bestimmungsbuch mit und versuchen Sie herauszufinden, um welche Arten es sich handelt.

Ein **Ködermittel** zubereiten: Stellen Sie eine besondere Futtermischung her, um nachtaktive Insekten anzulocken. Raffeln Sie einen Apfel in eine Schüssel und fügen Sie weitere Stücke von Früchten hinzu, die Sie gerade zur Hand haben. Geben Sie 1 dl Zucker, 1 dl Bier und 1 dl Rotwein dazu und mischen Sie das Ganze. Streichen Sie auf Ihrem nächtlichen Ausflug die Rinde mehrerer Bäume mit diesem Ködermittel ein. Die behandelte Fläche sollte auf Augenhöhe liegen und etwa einem Quadrat von 10 Zentimeter Seitenlänge entsprechen. Dank ihres hoch entwickelten Geruchssinns werden bald verschiedene Insekten beim Köder eintreffen, wo die kleinen Wesen dann ganz genau betrachtet werden können.

Fledermäuse beobachten: Organisieren Sie mit der Koordinationsstelle für Fledermausschutz (KOF) eine Exkursion in Ihrer Region. Die Stelle vermittelt Ausflüge, auf denen man viel über diese geheimnisvollen Tiere lernt und auch erfährt, was man zu ihrem Schutz beitragen kann.

Mit der **Geräuschkarte** unterwegs: Versuchen Sie, verschiedene Geräusche der Nacht auf einer Geräuschkarte festzuhalten. Bleiben Sie während ein paar Minuten ganz still im Dunkeln stehen und tragen Sie alle Geräusche, die Sie hören, auf der Karte ein. Sie kann unter folgender Adresse heruntergeladen werden: www.wwf.ch/schule.

Lichterpfad: Füllen Sie eine Schicht Sand oder Steinchen in leere Konservendosen, die Sie vorher mit Löchern versehen haben, und setzen Sie dann eine Rechaud-Kerze hinein. Markieren Sie mit diesen Lichtern mit einem Abstand von etwa 20 bis 50 Meter einen Weg durch den Wald, den Schulhof oder einen Park und ergreifen Sie die nötigen Vorsichtsmassnahmen, damit im Dunkeln keine Unfälle passieren, zum Beispiel bei unebenem Boden mehr Kerzen aufstellen und auf jeden Fall einen Notfalltreffpunkt abmachen. Die Kinder wagen sich in Dreier- oder Vierergruppen auf den Rundgang, je nach Alter in Begleitung einer erwachsenen Person.

Geniessen Sie am Schluss des Ausflugs gemeinsam mit den Eltern ein kleines Essen, zum Beispiel eine Suppe auf dem Holzfeuer.

Kurzlager zum Thema Nacht

Warum nicht ein kurzes Lager zum Thema Nacht veranstalten und dabei gleich ein paar der oben beschriebenen Ideen umsetzen? In einem solchen Mini-Lager bietet sich auch die Gelegenheit, unter den Sternen zu schlafen!



© ullmann.photography / WWF Schweiz



Arbeitsblatt 1.1 Labyrinth

Aufgabe:

Hilf der Igelfamilie zum Garten zu finden und die Hindernisse auf dem Weg zu überwinden.

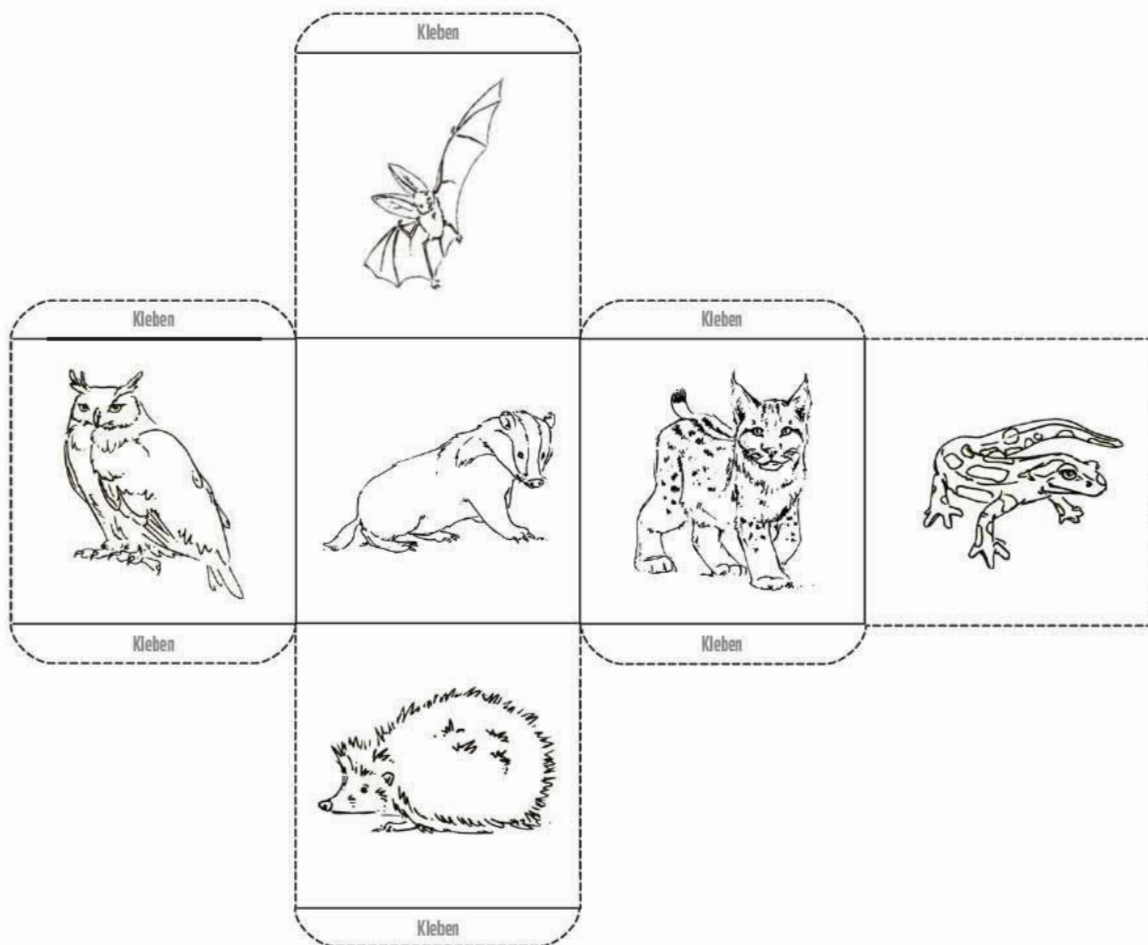


Arbeitsblatt 2.1 Nachttiere-Würfel

Aufgabe:

Male die Tierbilder aus und schneide den Würfel entlang der gestrichelten Linie aus.

Falte den Würfel und klebe ihn zusammen.



Spielregeln

Bilde mit deinen Kameraden eine Vierer- oder Fünfergruppe, in der ihr abwechselungsweise würfelt. Beantworte eine der folgenden Fragen zum Tier, das du gewürfelt hast.

- Wie ist das Tier an das Leben in der Nacht angepasst?
- Welche Spuren und Hinweise hinterlässt dieses Tier?

Zusatzfrage

Welchen Hindernissen begegnen die Tiere, wenn sie von einem Ort zu einem anderen gelangen möchten?



Name: _____

Arbeitsblatt 2.2 Auf Lichterjagd

Ablauf:

Suche auf dem Schulhof Lichtquellen (Glühbirnen, Strassenlampen, Leuchtreklamen etc.) und notiere sie auf diesem Blatt.

Welche verschiedenen Lichtquellen hast du gefunden?

- -----
- -----
- -----
- -----
- -----

- -----
- -----
- -----
- -----
- -----

Wie viele verschiedene Lichtquellen hast du gefunden?

- -----





Arbeitsblatt 3.1 Spiel „Netz der Biodiversität“

Spielkarten:





Name: _____

Arbeitsblatt 3.2 a Auf Spurensuche

Aufgabe:

Gehe durch den Schulhof und notiere dir folgendes:

- Spuren oder Hinweise von Tieren, die du gefunden hast
- Von welchem Tier könnten sie stammen?



Spuren und Hinweise	Tier

Arbeitsblatt 3.2 b Tierspuren-Quiz

Aufgabe:

Verbinde die Spuren und Hinweise mit dem passenden Tier.





Name: _____

Nächtliche Ausflüge

Geräuschkarte

vor mir

X
hier bin ich

hinter mir



Weitere Infos

Braunbrustigel

Steckbrief

Wissenschaftlicher Name	<i>Erinaceus europaeus</i>
Länge	24 bis 28 cm
Gewicht	800 bis 1500 g (Männchen schwerer als die Weibchen)
Klasse	Säugetier
Familie	Igel
Nahrung	Käfer, Raupen, Heuschrecken, Ohrwürmer, Regenwürmer usw.
Lebenserwartung	durchschnittlich 3 bis 4 Jahre, kann aber bis zu 7 bis 8 Jahre alt werden

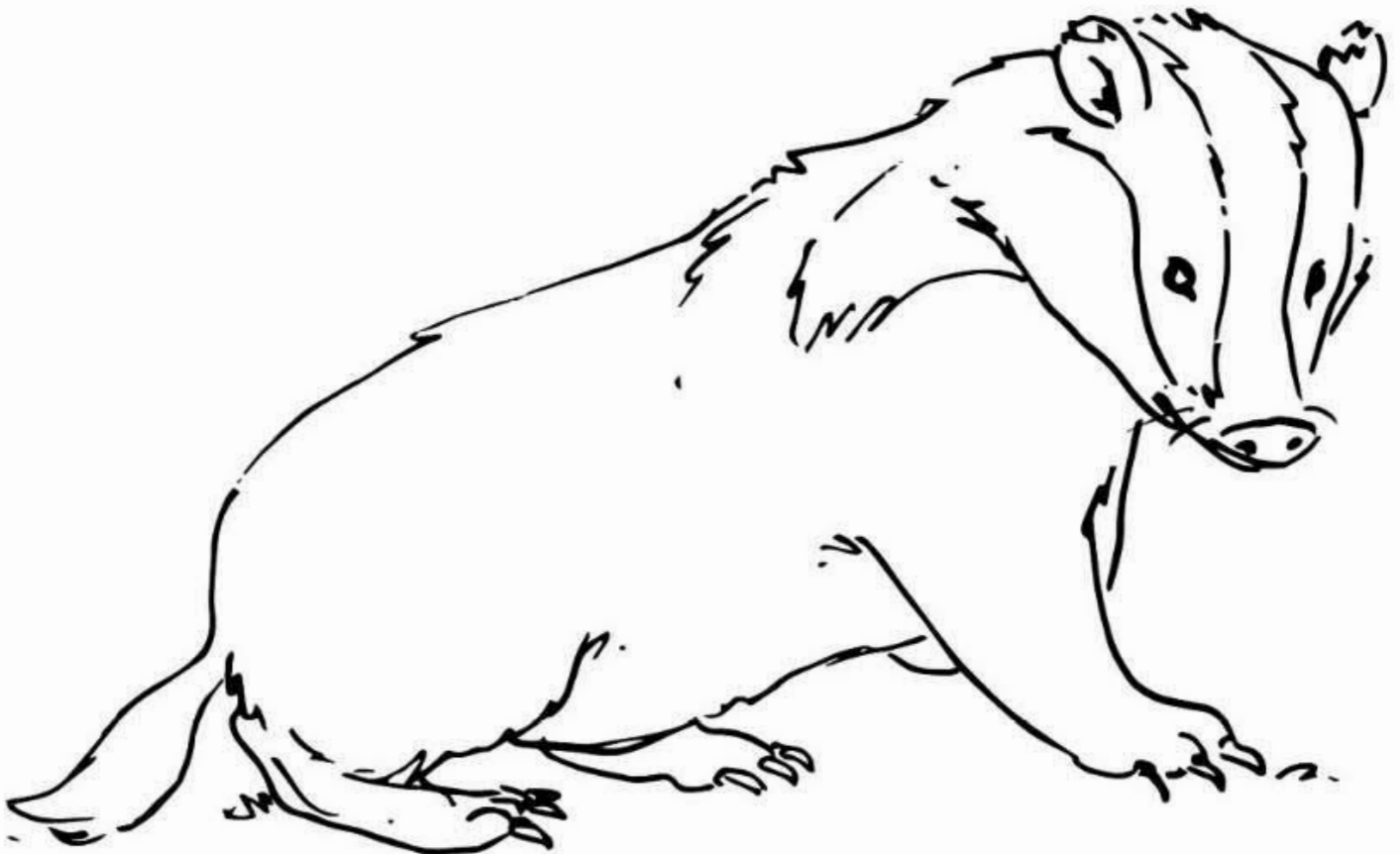




Europäischer Dachs

Steckbrief

Wissenschaftlicher Name	<i>Meles meles</i>
Grösse	60 bis 90 cm lang, - 25 bis 30 cm gross
Gewicht	11 bis 15 kg
Klasse	Säugetier
Familie	Marder
Nahrung	Regenwürmer, Insekten, Mäuse, Früchte, Getreide, Wurzeln, Pilze usw.
Lebenserwartung	durchschnittlich etwa 4 Jahre, kann aber bis zu 20 Jahre alt werden

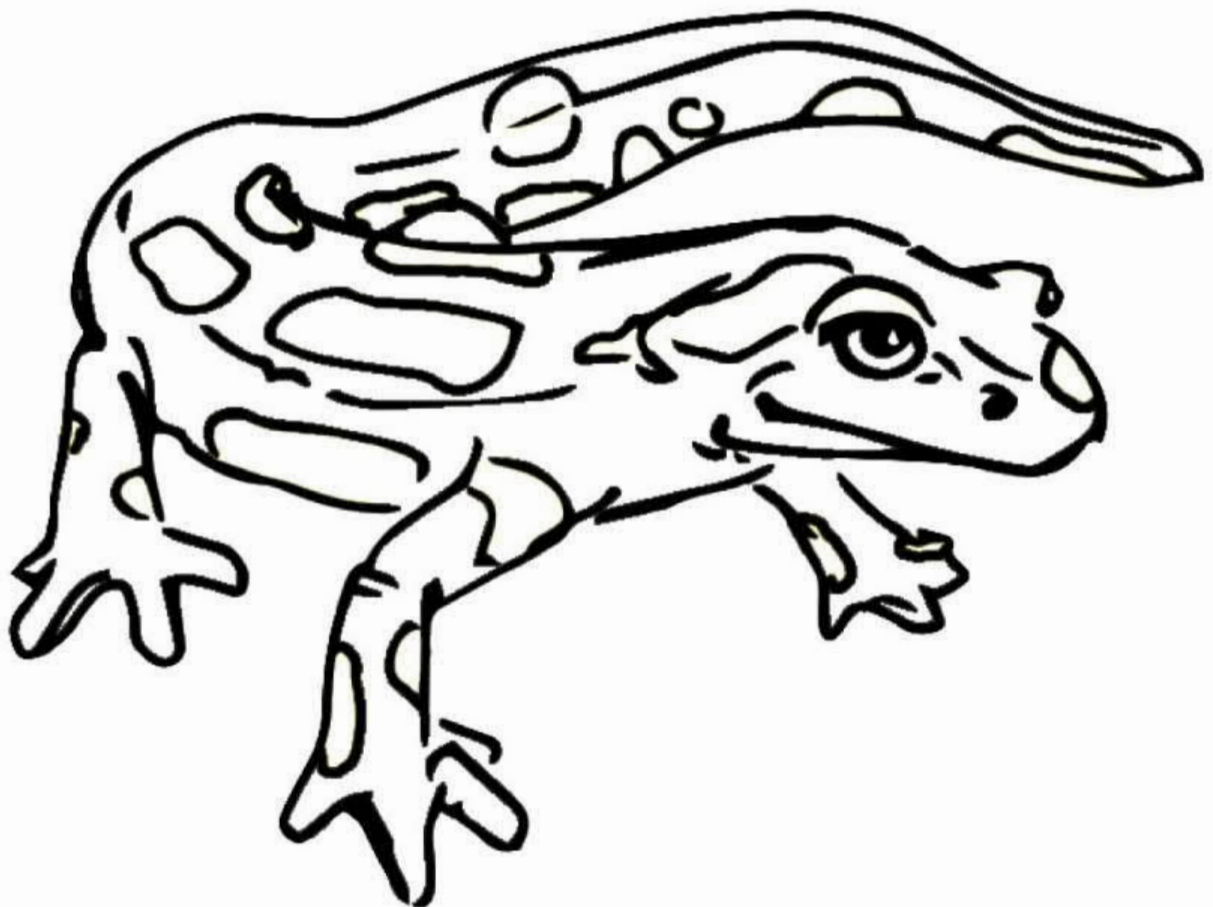




Feuersalamander

Steckbrief

Wissenschaftlicher Name	<i>Salamandra salamandra</i>
Länge	bis 20 cm
Gewicht	bis zu 50 g
Klasse	Amphibien (Lurche)
Familie	Echte Salamander (Lurche)
Nahrung	Wirbellose Tiere wie Tausendfüßler, Laufkäfer, Schnecken oder Asseln
Lebenserwartung	über 20 Jahre in der Natur, in Gefangenschaft bis 50 Jahre alt.

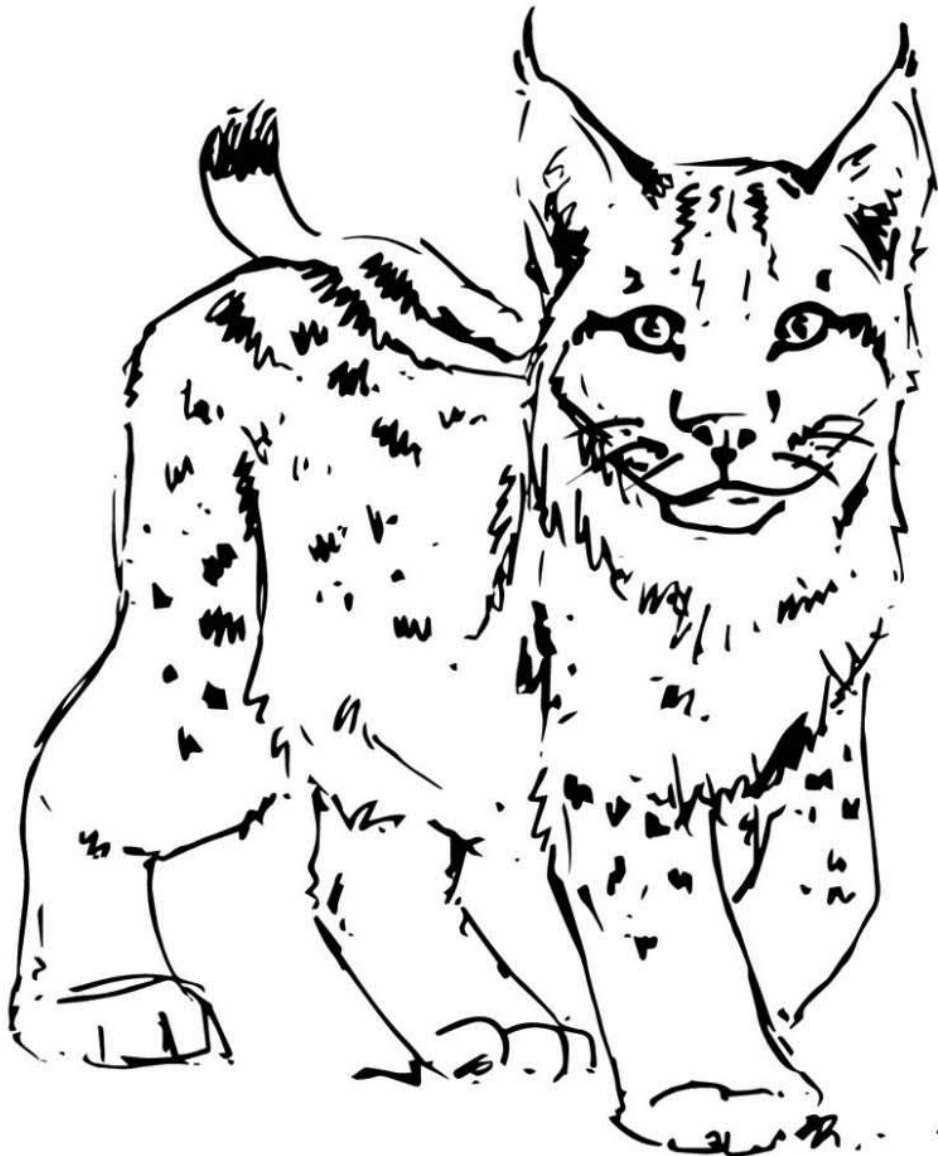




Eurasischer Luchs

Steckbrief

Wissenschaftlicher Name	<i>Lynx lynx</i>
Grösse	etwa 100 cm lang und 60 cm gross
Gewicht	17 bis 26 kg, die Männchen sind schwerer als die Weibchen
Klasse	Säugetier
Familie	Katzen
Nahrung	Rehe, Gämsen, Füchse, manchmal Nutztiere usw.
Lebenserwartung	etwa 10 bis 15 Jahre in der Natur, im Zoo oder Tierpark bis 25 Jahre





Uhu

Steckbrief

Wissenschaftlicher Name	<i>Bubo bubo</i>
Grösse	60 bis 75 cm
Flügelspannweite	160 bis 188 cm
Gewicht	1500 bis 3000 g (Weibchen schwerer als Männchen)
Klasse	Vögel
Familie	Eigentliche Eulen
Nahrung	Ratten, Mäuse, Hasen, Kaninchen, Igel, Amphibien, Vögel usw.
Lebenserwartung	etwa 20 Jahre, in Gefangenschaft über 60 Jahre





Weitere Infos

Braunes Langohr

Steckbrief

Wissenschaftlicher Name	<i>Plecotus auritus</i>
Flügelspannweite	24 bis 30 cm
Gewicht	6 bis 14 g
Klasse	Säugetier
Familie	Glattnasen
Nahrung	Nachtfalter, Raupen, Käfer, Schnaken, Spinnen usw.
Lebenserwartung	Ein Braunes Langohr das im Wallis (Col de Bretolet) gefangen wurde, war 31 Jahre alt.

