

# Ins Rollen bringen.....

## Offene Aktionen

### Fledermaus und Falter

#### Anzahl

Ab 15 Personen

#### Zeit

10 min und länger

#### Material

Augenbinden

#### Ziele

- Die Teilnehmer/innen schulen ihr Gehör.
- Die Teilnehmer/innen fördern ihre Reaktionsgeschwindigkeit.

#### Einstieg

Die Fledermaus ist ein ganz besonderes Tier. Es ist nicht nur ein Säugetier mit Fell, das fliegen kann, sondern sie kann auch bei absoluter Dunkelheit fliegen, wobei sie auch noch jagt. Die Fledermaus benutzt dazu das Echolot-System. D.h. sie stößt einen Laut aus und fängt dann das Echo wieder ein. Anhand des Echos kann die Fledermaus feste und bewegliche Hindernisse in der Luft und auch ihre Größe erkennen. Wie das funktioniert und wie schwer es für uns Menschen ist, wollen wir mit dem folgenden Spiel kennen lernen.

#### Spielanleitung

Die Gruppe bildet einen Kreis, hält sich an den Händen und stellt damit Bäume in einem Wald dar. Die Spielleitung bestimmt nun die Fledermaus, der mit einer Augenbinde die Augen verbunden werden. Nun werden je nach Größe des Kreises 3-5 Nachtfalter bestimmt. Auch diese stellen sich in den Kreis. Die blinde Fledermaus muss nun versuchen, so viele Falter wie möglich zu fangen. Ein Falter ist gefangen, wenn ihn die Fledermaus berührt. Damit die Fledermaus die Falter orten kann, müssen diese immer „Fledermaus“ antworten, wenn die Fledermaus „Falter“ ruft. Die restlichen Teilnehmer/innen achten darauf, dass kein Falter, aber auch nicht die Fledermaus, den Wald verlässt. Die Bäume dürfen keine Geräusche von sich geben.

#### Tipp

Wenn die Fledermaus nicht erfolgreich ist, sollte man den Kreis kleiner machen, um den Aktionsradius der Falter einzuschränken.

