### Hallo Kinder!

Kennt ihr schon die Haselmaus? Den kalten Winter verbringt die Haselmaus im Winterschlaf. Sie liegt eingerollt an einem Baumstumpf, eingemummelt zwischen zwei Wurzeln im Laub. Ihr Herz schlägt ein Mal in der Minute und ihr Körper ist nur 4°C warm (wie im Kühlschrank!). So wartet sie auf den warmen Frühling, denn im Winter findet die Haselmaus nichts zu fressen.

Erst wenn die Buschwindröschen blühen, steckt sie vorsichtig ihre Nase aus dem Laub. Jetzt muss die Haselmaus unbedingt ihren Hunger stillen. Sechs Monate hat sie nichts gefressen, nur von ihrem Winterspeck gelebt! Sie sucht nach Blütenknospen, Pollen und Raupen. Wenn sie richtig satt ist, baut sie sich ein schönes Nest in einem Strauch, einer Astgabel hoch oben oder einer verlassenen Spechthöhle. Dazu webt die Haselmaus aus Laub und Gras eine feste Kugel mit seitlichem Eingang. Da drin ist es warm und trocken.

Im Mai, wenn die Sonne schon richtig wärmt, wird Hochzeit gefeiert. Mama Haselmaus muss jetzt ein besonders stabiles und warmes Nest bauen, schließlich brauchen die anfangs blinden und nackten, später aber quietschfidelen Jungtiere einen geschützten Platz. Die Haselmauskinder kommen drei Wochen nach der Hochzeit zur Welt und haben meist drei Geschwister. Die Haselmausmama hat dann viel zu tun und braucht nicht weit vom Nest viele Beeren und Früchte, damit sie reichlich Milch für die Kleinen hat. Nach sechs Wochen sucht sich der Nachwuchs ein neues Zuhause. Die Haselmausmama feiert vielleicht noch einmal Hochzeit und bekommt ein zweites Mal in diesem Sommer Kinder. Wenn der Herbst kommt, heißt es für alle: Speck anfressen. Das geht am besten mit Haselnüssen oder Eicheln. Die werden gleich an Ort und Stelle verzehrt. So viele und so schnell wie möglich. Denn nur wer ordentlich dick ist, kann die lange Winterzeit überstehen.

Wenn du wissen willst, in welchem Wald die Haselmaus zu Hause ist, kannst du auf die Suche nach den Haselnussschalen im Wald gehen. Wenn eine Haselmaus die Nuss gefressen hat, ist ein rundes Loch in der Schale zu sehen. Und wenn man ganz genau hinschaut, sieht man, wie die Haselmaus mit ihren Zähnen die Nuss aufgemacht hat – viele Zahnspuren am Rand des Loches sind zu entdecken. Bei der "Großen Nussjagd in Sachsen" haben uns viele Kinder auf der Suche nach der Haselmaus geholfen. So können wir die Haselmaus besser schützen. Und was gut ist für die Haselmaus, ist auch gut für viele andere Tiere und Pflanzen im Wald.

www.nussjagd.de



Stiftungsdirektor Bernd Dietmar Kammerschen

Neustädter Markt 19 01097 Dresden

Tel.: (0351) 8 14 16 - 774 Fax: (0351) 8 14 16 - 775

Poststelle@lanu.de www.lanu.de

SPENDENKONTO
Sächsische Landesstiftung
Natur und Umwelt
Konto: 2 000 802
BLZ: 600 501 01
Sachsen Bank





Metronom | Agentur für Kommunikation und Design GmbH, Leipzig Text und Grafik: Lothar Gabler Fachberatung: Sven Büchner

5. Auflage: 10.000 April 2010



UN-Dekade Bildung für nachhaltige Entwicklung

# Heh, du da, ja dich meine ich! 1ch bin's - der Bilch.

Eigentlich sind wir zu dritt in der Sächsisch-Böhmischen Schweiz unterwegs: der Siebenschläfer, der Gartenschläfer und die Haselmaus. Bei unseren Ausflügen durch die Natur haben wir schon die verrücktesten Sachen erlebt. Zum Beispiel können wir euch erzählen, warum aus dem Meeresgrund ein Gebirge aus Sandstein entstehen konnte

Besucht uns! Ich führe euch durch unser modernes Besucherzentrum. Hier gibt es eine Menge zu sehen und viele Spiele. Ihr werdet begeistert sein!

Nationalpark Zentrum
Sächsische Schweiz
Bad Schandau



#### KONTAKT Nationaln

Nationalparkzentrum Sächsische Schweiz 01814 Bad Schandau Dresdner Straße 2B Tel.: (03 50 22) 502-40 Fax: (03 50 22) 502-35 nationalparkzentrum@lanu.de www.lanu.de



Sächsische Landesstiftung
Natur und Umwelt





## Ein Jahr mit der Haselmaus Ein Würfelspiel für Kinder von 4 – 8 Jahren.

#### Spielregeln

 2 bis 4 Mitspieler können die kleine Haselmaus auf ihrer Jahresreise begleiten.
 3. Gebraucht wird ein Würfel und verschiedenfarbige Mensch-ärgere-dich-nicht-Spielfiguren.
 3. Jeder würfelt am Anfang dreimal. Wer eine 6 würfelt, darf beginnen.
 4. Hat jemand während des Spieles eine 6, darf er noch einmal würfeln. 5. Auf einem Feld dürfen zwei Figuren nebeneinander stehen, jeder weitere muss sich ein Feld dahinter aufstellen. 6. Wer auf ein dunkelgrünes oder rotes Feld kommt, muss befolgen, was dort geschrieben steht.
7. Gewonnen hat, wer zuerst auf das Zielfeld kommt!

