

Hallo Kinder!

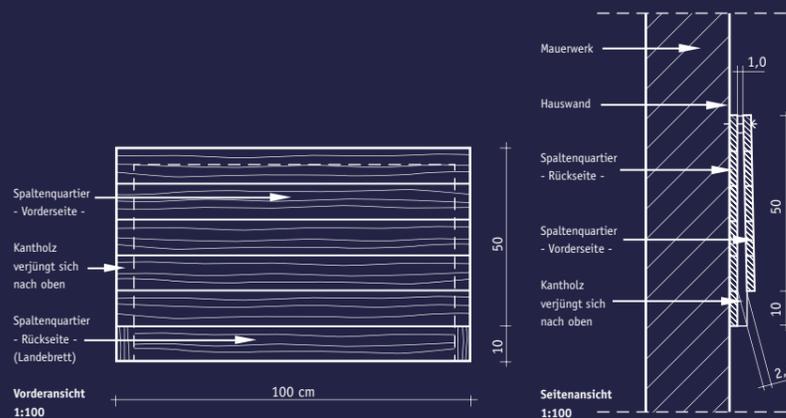
Mit diesem Würfelspiel könnt ihr die Erlebnisse einer Fledermaus während einer ganzen Nacht verfolgen. Unsere Fledermaus hat besonders lange Ohren und wird deshalb Langohr genannt.

Fledermäuse sind sehr versteckt lebende Tiere. Sie werden erst munter, wenn ihr schon lange eingeschlafen seid. Tagsüber ruhen sie sich in Baumhöhlen oder Dachböden aus. Hier werden auch die Fledermauskinder geboren und großgezogen.

In der Abenddämmerung verlassen die Fledermäuse ihr Quartier und jagen Mücken, Käfer und Nachtfalter. Sobald sie im Herbst keine Nahrung mehr finden, verkriechen sie sich in Höhlen und Kellergewölben, um zu schlafen.

Fledermäuse stehen unter Naturschutz und dürfen von uns Menschen nicht gestört werden. Wenn ihr ihnen helfen wollt, dann baut mit euren Eltern und Freunden ein Fledermausbrett für den Kindergarten oder euer Wohnhaus. Mit etwas Glück ziehen Fledermäuse dort ein, und ihr könnt sie sogar beobachten.

Abb. Bauanleitung für Fledermausbrett mit folgender Quellenangabe: nach DIETZ, M. & M. WEBER (2000): Baubuch Fledermäuse, Gießen.



Sächsische Landesstiftung
Natur und Umwelt
Naturschutzfonds



Stiftungsdirektor
Bernd Dietmar Kammerchen

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 Fachberatung: Christiane Schmidt
Illustration: Christine Kurth

5. Auflage: 10.000
April 2010



UN-Dekade Bildung für
nachhaltige Entwicklung
2005-2014

Sächsische Landesstiftung
Natur und Umwelt

Naturschutzfonds



Langohrs Abenteuer

Ein Würfelspiel für Kinder von 4 – 8 Jahren.

Spielregeln:

1. 2 bis 4 Mitspieler können die kleine Fledermaus auf ihrer Reise durch die Nacht begleiten. 2. 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

Spiels 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 rotes Feld kommt, muss befolgen, was dort geschrieben steht. 7. Gewonnen hat, wer zuerst auf das Zielfeld kommt!



Meh, du da, ja dich meine ich!
Ich 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!

NationalparkZentrum
Sächsische Schweiz
Bad Schandau



KONTAKT
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

