# September

## Wie Fledermäuse „sehen“

Fledermäuse haben zwar Augen, mit denen sie auch sehen können, aber in der Nacht, wenn es dunkel ist, hilft ihnen bei der Orientierung etwas anderes, nämlich die Echo-Ortung. Mit ihrem Maul oder ihrer Nase senden sie ganz hohe, sehr kurze Töne aus. Treffen diese Töne auf ein Objekt, wie z. B. einen Baum oder ein Insekt, dann schallt es zurück zur Fledermaus. An der Art des Echos kann nun die Fledermaus erkennen, was in ihrer Nähe

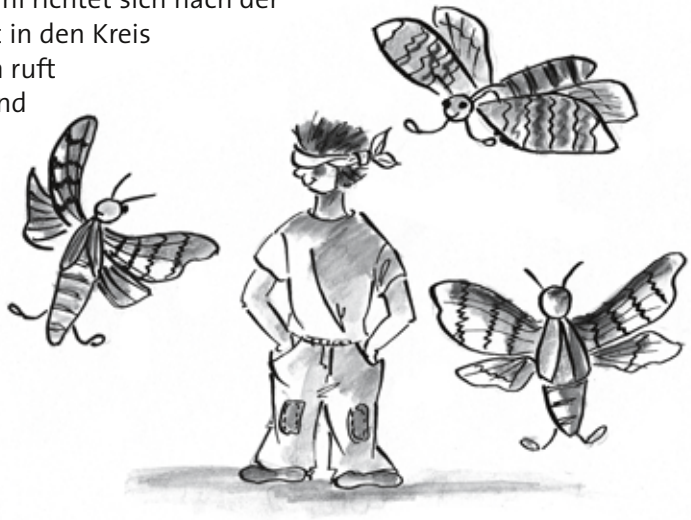


toepferbuch_04.indd 84 17.05.2006 13:20:50 Uhr

ist. Vor allem, wenn sie in der dunklen Nacht durch die Lüfte gleitet, muss sie ja z. B. Hindernissen, wie Bäumen, ausweichen oder Nahrung, wie Insekten, finden können. Die Menschen können diese Töne nicht hören, da sie für ihr Gehör zu hoch sind.
Die Ohren der Fledermäuse sind so groß, damit sie das Echo gut aufnehmen können. Manche Fledermäuse haben so große Ohren, dass sie sogar am Boden laufende Insekten hören können.

## Fledermaus und Nachtfalter

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf, und ein Spieler übernimmt die Rolle der Fledermaus. Er steht mit verbundenen Augen in der Kreismitte. Weitere Kinder – die Anzahl richtet sich nach der Gruppengröße – stellen sich mit in den Kreis und spielen die Nachtfalter. Nun ruft die Fledermaus „Fledermaus“, und die Nachtfalter antworten „Falter“. So kann sich die Fledermaus an der Rufrichtung orientieren und versuchen, ihre Beute zu fangen.
Bei jüngeren Kindern sollten die Nachtfalter an einer Stelle stehen bleiben, damit die Fledermaus auch eine Chance hat, die Falter zu fangen.





toepferbuch_04.indd 85 17.05.2006 13:20:57 Uhr

## Spuk um Mitternacht

*Material*

| | |
|---|---|
| Schlüsselbund | Rasseln |
| Besteck | etc. |
| Glöckchen | |

Der Raum sollte abgedunkelt sein, damit eine passende Atmosphäre entsteht.
Es ist Mitternacht, und ein Nachtgespenst huscht durch den Raum. Da aber alleine herumspuken langweilig ist, ruft sich das Nachtgespenst einen Freund, der in der gegenüberliegenden Ecke des Raumes steht. Vorsichtig, und nur mit einer Taschenlampe ausgestattet, macht sich das Gespenst auf den Weg zu seinem Freund. Aber was ist das? Überall im Raum verteilt, liegen Sachen herum und manche davon geben auch Geräusche von sich (Schlüsselbund, Besteck, Glöckchen, Rasseln und noch mehr). Nun hat das Nachtgespenst die Aufgabe, ohne viel Lärm zu machen, auf die andere Seite des Raumes zu gelangen. Dort wartet dann der Freund, mit dem es spielen kann.

Die Rollen sollten bei diesem Spiel öfter gewechselt werden.

toepferbuch_04.indd 86 17.05.2006 13:20:59 Uhr

## Zauberspruch für Gespenster

*„Nimm Entenfedern, Löwenzahn*
*und einen Löffel Lebertran.*
*Sprich: ‚Hunke – Munke – Mops‘ dabei*
*und mische einen dicken Brei.*
*Schmier dir die Nasenspitze ein*
*und stell dich in den Mondenschein.*
*Und schwebst du nun nicht in der Nacht,*
*dann hast du etwas falsch gemacht.“*
Max Kruse

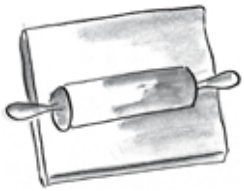
## Ritterburg und Fledermaus

*Material*

| | |
|---|---|
| weißer Ton | leere Chipsdose oder Papprolle |
| Küchenrolle | Engobe in Dunkelbraun |
| Zahnstocher, Messer | Transparentglasur |
| Kordel | |

**Ritterburg**

1. Ton ca. 1–1,5 cm dick ausrollen.

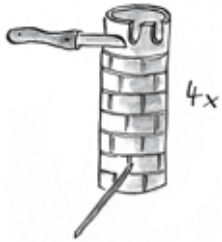




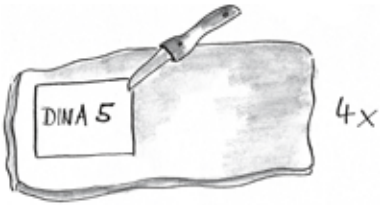
toepferbuch_04.indd 87 17.05.2006 13:21:04 Uhr

2. In der Höhe der Papprolle abschneiden, die Rolle damit umwickeln; den Ton ca. 1 cm überlappen lassen, gut anritzen, andrücken und verstreichen.

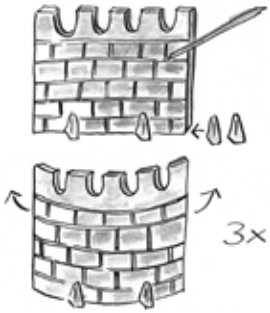
3. Den Burgturm etwas hart werden lassen, Papprolle vorsichtig entfernen und mit einem Messer die Zinnen ausschneiden; mit dem Zahnstocher die Mauersteine anritzen; für die Burg brauchen wir diesen Turm viermal.




4. Für die Mauern zwischen den Türmen neuen Ton 1,5 cm dick in der Größe eines DIN A5-Blattes ausrollen; auch dies viermal.



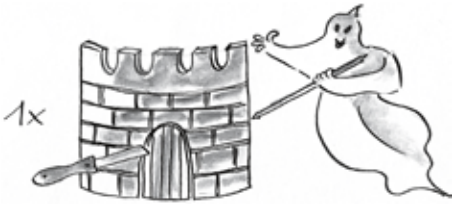

5. Mauer ebenfalls etwas antrocknen lassen, die Zinnen ausschneiden, mit dem Zahnstocher die Steine anzeichnen und am unteren Rand für den besseren Stand zwei Stützen anbringen; die Mauer etwas rund biegen, mit Zeitungspapier die Biegung beim Trocknen leicht unterstützen.



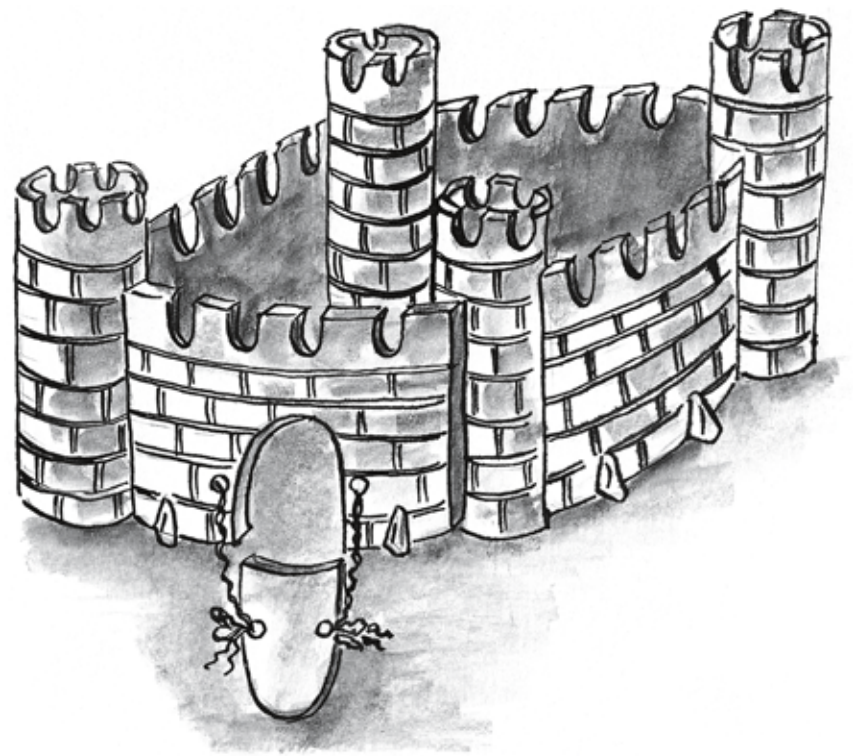



toepferbuch_04.indd 88 17.05.2006 13:21:09 Uhr

6. Eine Mauer wird mit einer Tür versehen; für die Zugbrücke ungefähr mittig einen Rundbogen ausschneiden, beiseite legen und in die Tür sowie in die Mauer seitlich zwei Löcher einstechen, durch die dann die Bändchen für die Zugbrücke gezogen werden.




7. Alle Teile gut trocknen lassen und bei 900 °C brennen.

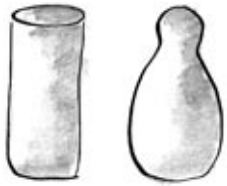




toepferbuch_04.indd 89 17.05.2006 13:21:15 Uhr

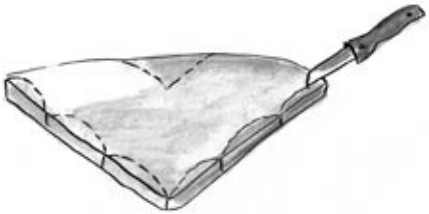
**Fledermaus**

1. Für den Körper eine Rolle formen, Kopf und Körper herausmodellieren.

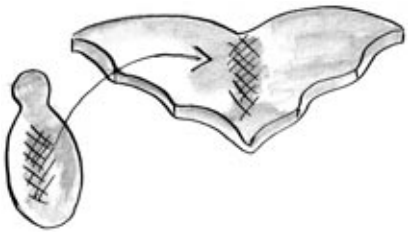


2. Ton ca. 1 cm dick ausrollen und für die Flügel ein Dreieck ausschneiden, Größe im Verhältnis zum Körper.

3. Den Flügeln Form geben, d. h. oben mittig eine kleine Ecke ausschneiden und an den beiden schrägen Seiten Wellen einschneiden.



4. Körper aufsetzen, Ansatzstellen anritzen, anfeuchten und verschmieren; zwei kleine Ohren aus dem Kopf herausarbeiten; die kleinen Füße aus dem Körper ziehen und mit dem Zahnstocher Augen, Nase, Mund und Zähne andeuten bzw. einritzen; die Flügel bekommen jeweils auf jeder Seite zwei Senkrechtlinien mit dem Zahnstocher.





toepferbuch_04.indd 90 17.05.2006 13:21:22 Uhr

5. Auf jeder Seite im Flügel ein Loch einstechen, damit man die Fledermaus später an einem Faden aufhängen kann.

6. Gut trocknen lassen und mit brauner Engobe bemalen.

7. Transparentglasur auftragen, bei 1020 °C brennen.

8. Evtl. mit der Heißklebepistole etwas Filzwolle an den Bauch kleben.



toepferbuch_04.indd 91 17.05.2006 13:21:26 Uhr