
UNTERWEGS
MIT DEN
TIEREN
DER NACHT



UNTERWEGS MIT DEN TIEREN DER NACHT

Im Rahmen einer Kooperation mit der Stadt Wels entwickelte Buch.Zeit einen Stationenbetrieb zum Thema Nachttiere für Kinder im Alter von 8 bis 12 Jahren. Kinder und Jugendliche haben damit die Möglichkeit sich forschend, kreativ und spielerisch mit der faszinierenden Welt der nachtaktiven Tiere auseinanderzusetzen.

Die Materialien können von Lehrkräften sowie Schulbibliothekarinnen und Schulbibliothekaren flexibel eingesetzt werden: entweder als vollständiger Stationenbetrieb (etwa im Rahmen einer Lesenacht oder eines fächerübergreifenden Projekttag) oder in ausgewählten Teilen für Unterrichts- oder Bibliotheksstunden. Für einen vollständigen Durchlauf empfehlen wir, mindestens zwei Stunden einzuplanen. Optimal ist eine Gruppengröße von drei bis vier Schüler:innen pro Station.

Zur Gruppeneinteilung stehen Kärtchen mit unterschiedlichen Schattentieren zur Verfügung. Zusätzlich wird ein fertig gestalteter Stationspass bereitgestellt, auf dem die Kinder ihre absolvierten Stationen mithilfe von Stickern, Stempeln oder Markierungen festhalten können.



Nachfolgend finden Sie einen ersten Überblick über die Stationen mit allen zusätzlich benötigten Materialien und Büchern sowie sämtliche ausgearbeitete Vorlagen.


Überblick über die Stationen

STATION: BRING FARBE IN DIE NACHT!

VS+SEK1



Benötigtes Material:

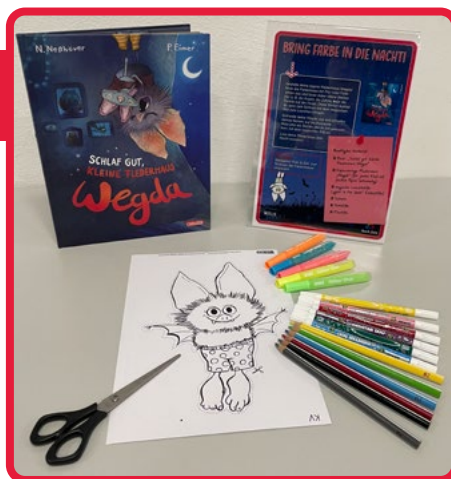
Buch: „Eine Nacht in der Savanne“, Magellan Verlag
Kratzbilder in Gruppenstärke
Schaber
Stationskarte 

Ausgehend vom eindrucksvollen Buch gestalten die Schüler:innen ein persönliches Savannen-Kunstwerk. Sie wählen ein Motiv oder Tier aus dem Buch aus und übertragen es auf ein Kratzbild.





Der Magellan Verlag stellt zu diesem Buch kostenfrei ein Bilderbuchkino zur Verfügung.

VS



Benötigtes Material:

Buch: „Schlaf gut, kleine Fledermaus Wegda“, Carlsen Verlag
Kopiervorlage „Fledermaus Wegda“ (für jedes Kind auf festem Papier notwendig) 
magische Leuchtstifte („glow in the dark“ Klebestifte)
Schere
Farbstifte
Filzstifte
Stationskarte 

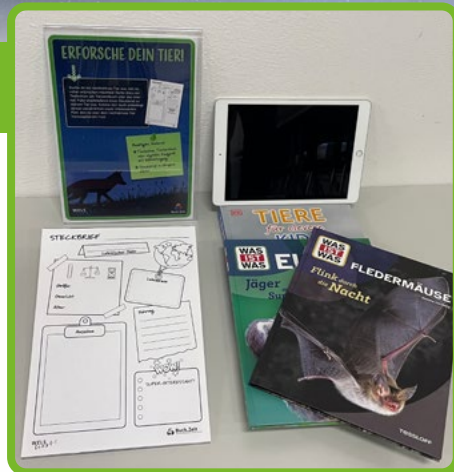
Ausgehend vom liebevoll illustrierten Bilderbuch „Schlaf gut, kleine Fledermaus Wegda!“ gestalten die Kinder ihre eigene Fledermaus Wegda und bringen zum Schluss mit magischen Stiften kleine Details zum Leuchten.



Der Carlsen Verlag stellt zu diesem Buch kostenfrei ein Bilderbuchkino zur Verfügung, das sich auch perfekt für eine Lesenacht eignen würde.

STATION: ERFORSCH DEIN TIER!

VS+SEK1



Benötigtes Material:
Tierlexikon, Tiersachbuch
oder digitales Endgerät
mit Internetzugang
Steckbrief in Gruppen-
stärke
Stationskarte

Die Schüler:innen sammeln aus Büchern oder über Online-Recherche verschiedene Informationen zu einem nachtaktiven Tier und halten diese in einem vorgefertigten Steckbrief fest.

Dafür können geeignete Lexika bzw. Tiersachbücher aus dem Bibliotheksbestand genutzt werden.
Bsp. für Online-Recherche: www.tierchenwelt.de, www.natuva.de/tierlexikon, www.wwf.at/tierlexikon

STATION: SCHUHU, WEN HÖRST DU?

VS+SEK1



Benötigtes Material:
Vorlage mit QR Codes
(Tierstimmen)
digitales Endgerät zum
Lesen der QR-Codes
12x Tierbilder
Fliegenklatschen (optional)
Stationskarte


Die Schüler:innen entdecken bei dieser Station unterschiedliche Tierstimmen.

Eine Person wählt aus der Vorlage ein Tier aus und scannt verborgen den QR-Code. Die anderen hören aufmerksam zu und raten mithilfe von aufgelegten Tierkarten, welches Tier gemeint ist.

STATION: AUF DIE SUCHE, FERTIG, LOS!


VS+SEK1



Benötigtes Material:
Buch: „Can you spot?
Night time“,
Usborne Verlag
Stationskarte 

VS



Benötigtes Material:
Buch (entnommen aus dem
Set Puzzle & Buch „In der
Nacht“), Usborne Verlag
Stationskarte 

In einem bunten Wimmelheft entdecken die Kinder wimmelige Bilder voller Details. Sie lesen die Suchaufträge in den Sprechblasen und spüren die versteckten Dinge und Tiere im Bild auf.

STATION: TIERISCH GUT IM BLICK!

VS+SEK1



Benötigtes Material:
Buch: „Wer schläft, wer wacht in der Nacht?“,
Rotfuchs Verlag
oder digitales Endgerät
mit Internetzugang
FACT OR FAKE-Karte
+ Lösungstreifen,
laminiert ☑
wasserlöslicher Folienstift
Stationskarte ☑

Auf einer vorgefertigten Karte finden die Schüler:innen erstaunliche Aussagen zu nachtaktiven Tieren. Sie entscheiden in einem ersten Schritt, ob es sich dabei um einen Fakt oder einen Fake handelt und notieren ihre Vermutung. Im Anschluss recherchieren sie die Lösung mithilfe des passenden Buches oder des Internets. Für die Kontrolle ist ein Lösungstreifen vorhanden.

VS



Benötigtes Material:
Buch: Licht an!
„Tiere der Nacht“ inkl.
magischer Taschenlampe,
Saverländer Verlag
Suchauftragskarte ☑
Für die Selbstkontrolle:
Rote Folie oder
Lösungslupe ☑
Stationskarte ☑

Mit einem Buch aus der bekannten Reihe „Licht an!“ entdecken die Kinder spannende Geheimnisse der Nacht. Mit der Taschenlampe aus dem Buch lösen sie Suchaufträge auf den verdunkelten Seiten und kontrollieren ihre Antworten mit einer Lösungslupe auf der Rückseite.

STATION: A, B ODER C?

VS+SEK1



Benötigtes Material:

Kartenspiel: „50 Tiere der Nacht erkennen & bestimmen“, Moses Verlag

3x Buchstabenkreise (A, B und C)

Taschenlampe (optional)

Muggelsteine o.Ä. zum Sammeln von Punkten für die richtigen Antworten

Sammelbox

1x Schätzliste (optional)

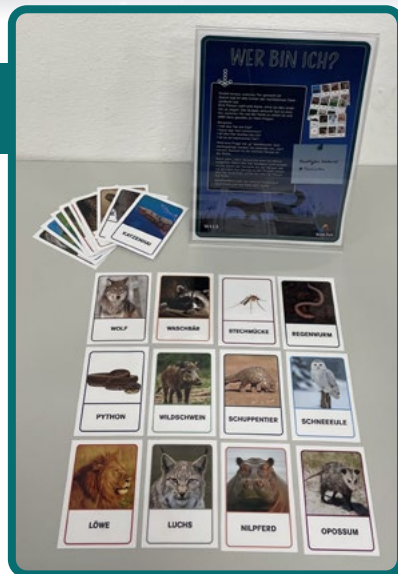
Stationskarte

Mit spannenden Quizkarten spielen die Schüler:innen das bekannte Spiel „1, 2 oder 3“. Sie hören eine Frage, wählen zwischen drei Antwortmöglichkeiten und erfahren gleich, ob sie wirklich richtig liegen und „das Licht“ angeht. Für jede richtige Antwort sammelt die Klasse gemeinsam Punkte (z. B. Muggelsteine).

Zum Abschluss könnte mit allen gesammelten Punkten ein Schätzspiel durchgeführt werden. Die Schüler:innen tragen dazu ihre Schätzungen in eine vorgefertigte Liste ein. Wer wird Schätzkönig:in?

STATION: WER BIN ICH?

VS+SEK1



Benötigtes Material:

Tierkarten 

Stationskarte 

Bei diesem Ratespiel müssen die Schüler:innen durch geschickte Ja-Nein-Fragen verschiedene nachtaktive Tiere erraten.


VS



Benötigtes Material:

Buch: „Was schleicht durch die Nacht?“, Edition Nilpferd im G&G Verlag

Kartensets:

2 Schwierigkeitsstufen
(dunkelgrün-knifflig,
hellblau-einfacher) 

Stationskarte 

Hier sind Kombinationsgabe und Wissen gefragt: Die Kinder suchen mithilfe eines Sachbuches jeweils drei Kärtchen, die zusammenpassen – den Namen des Tieres, sein Schattenbild und die passenden Fakten. Eine Selbstkontrolle steht auf der Rückseite der Kärtchen zur Verfügung.

STATION: FUCHS DICH REIN!

VS+SEK1



Mit einer Schritt-für-Schritt-Anleitung basteln die Kinder ein praktisches Lesezeichen in Form des nachtaktiven Fuchses.

Benötigtes Material:

Schritt-für-Schritt-Anleitung 

Vorlage für die Wangen & Ohren 

Origami Papier (orange),
15 x 15 (für jedes Kind)

Kleber

Schere

Fineliner schwarz

Farbstift weiß

Farbstift rosa

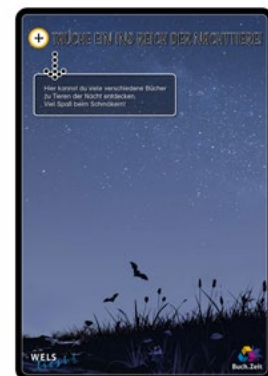
Stationskarte 

ZUSATZ-STATION: TAUCHE EIN INS REICH DER NACHTTIERE!

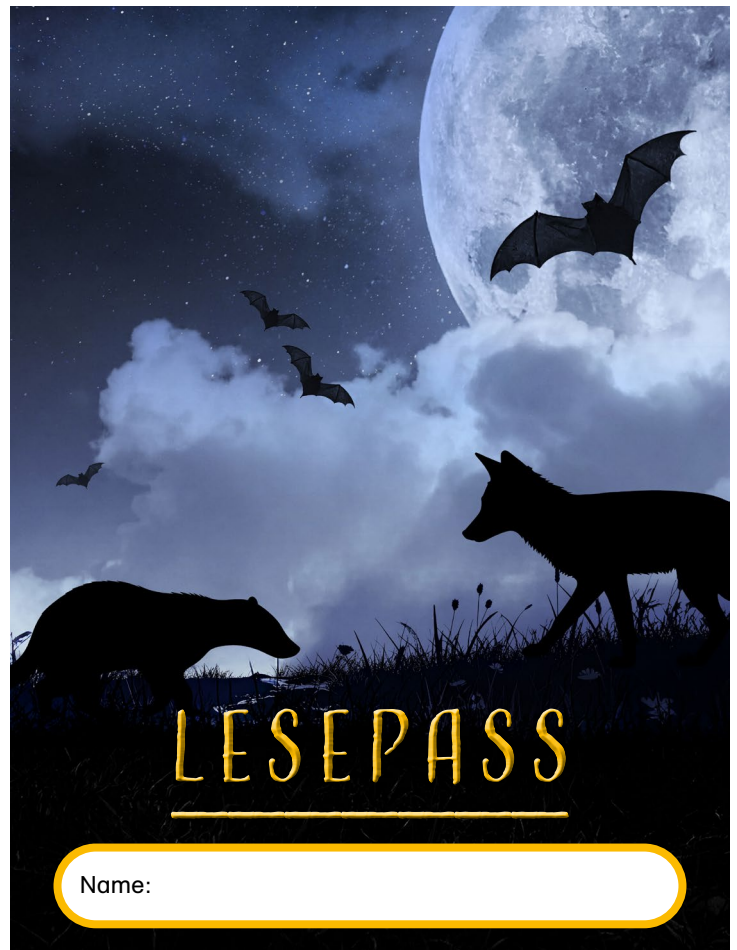
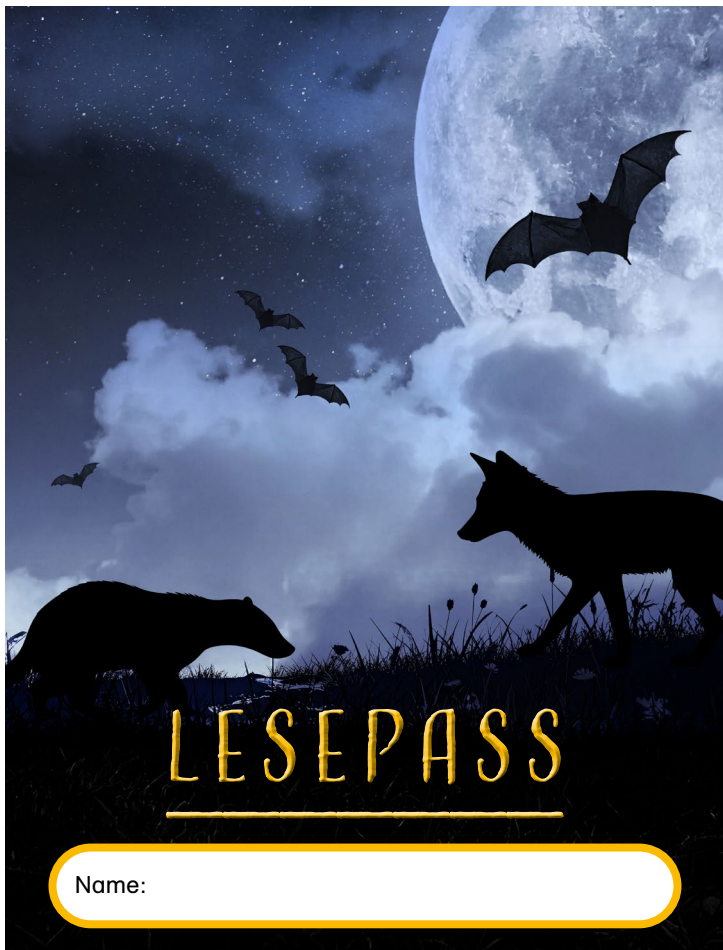
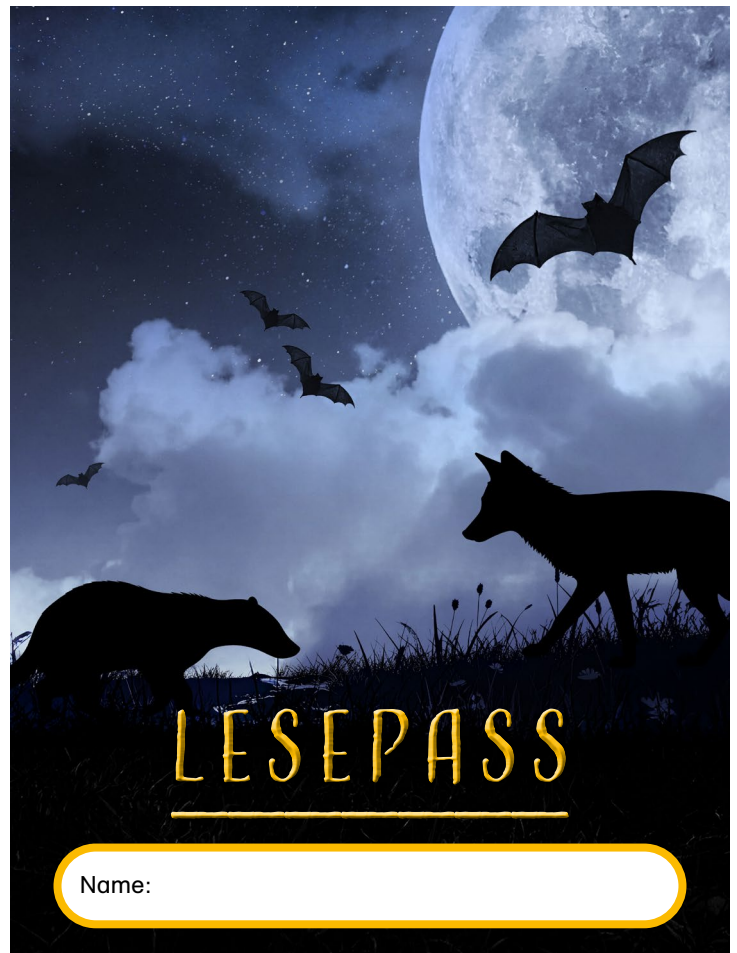
SEK1

VS

BLANKOVORLAGE



Bei dieser Station können die Schüler:innen verschiedene Bücher zum Thema „Tiere der Nacht“ in allen möglichen Lebensräumen entdecken. Von Sachbüchern bis zur Belletristik sollte für alle Lesegeschmäcker und Lesestufen etwas dabei sein. Literaturempfehlungen sowohl für die VS als auch für die Sek1 finden Sie auf den entsprechenden Stationskarten. Für eine eigene Auswahl aus dem Bestand der Bibliothek steht eine Blankovorlage zur Verfügung.



UNTERWEGS MIT DEN TIEREN DER NACHT

BRING FARBE IN DIE NACHT!

ERFORSCH DEIN TIER!

SCHUHU, WEN HÖRST DU?

AUF DIE SUCHE, FERTIG, LOS!

TIERISCH GUT IM BLICK!

A, B, ODER C?

WER BIN ICH?

FUCHS DICH REIN!

 TAUCHE EIN INS REICH DER NACHTTIERE

UNTERWEGS MIT DEN TIEREN DER NACHT

BRING FARBE IN DIE NACHT!

ERFORSCH DEIN TIER!

SCHUHU, WEN HÖRST DU?

AUF DIE SUCHE, FERTIG, LOS!

TIERISCH GUT IM BLICK!

A, B, ODER C?

WER BIN ICH?

FUCHS DICH REIN!

 TAUCHE EIN INS REICH DER NACHTTIERE

UNTERWEGS MIT DEN TIEREN DER NACHT

BRING FARBE IN DIE NACHT!

ERFORSCH DEIN TIER!

SCHUHU, WEN HÖRST DU?

AUF DIE SUCHE, FERTIG, LOS!

TIERISCH GUT IM BLICK!

A, B, ODER C?

WER BIN ICH?

FUCHS DICH REIN!

 TAUCHE EIN INS REICH DER NACHTTIERE

UNTERWEGS MIT DEN TIEREN DER NACHT

BRING FARBE IN DIE NACHT!

ERFORSCH DEIN TIER!

SCHUHU, WEN HÖRST DU?

AUF DIE SUCHE, FERTIG, LOS!

TIERISCH GUT IM BLICK!

A, B, ODER C?

WER BIN ICH?

FUCHS DICH REIN!

 TAUCHE EIN INS REICH DER NACHTTIERE

BRING FARBE IN DIE NACHT!



Gestalte dein eigenes Savannen-Bild!
Wähle ein Motiv oder Tier aus dem
Buch aus und übertrage es auf das
Kratzbild.



© Magellan



Benötigtes Material:

Buch: „Eine Nacht in der
Savanne“

Kratzbilder in Gruppenstärke

Schaber

BRING FARBE IN DIE NACHT!



Gestalte deine eigene Fledermaus Wegda! Male die Fledermaus mit Filz- oder Farbstiften aus und lasse dabei kleine Stellen frei (z. B. die Augen, die Zähne, oder die Punkte auf der Hose). Diese Stellen kannst du ganz zum Schluss mit dem magischen Stift zum Leuchten bringen.

Schneide deine Wegda aus und schreibe deinen Namen auf die Rückseite. Male jetzt die Stellen, die du frei gelassen hast, mit dem magischen Stift an.

Lass deine Fledermaus über Nacht trocknen!



© Carlsen

ACHTUNG!

Genügend Platz & Zeit zum Trocknen der Fledermäuse einplanen!



Benötigtes Material:

Buch: „Schlaf gut, kleine Fledermaus Wegda“

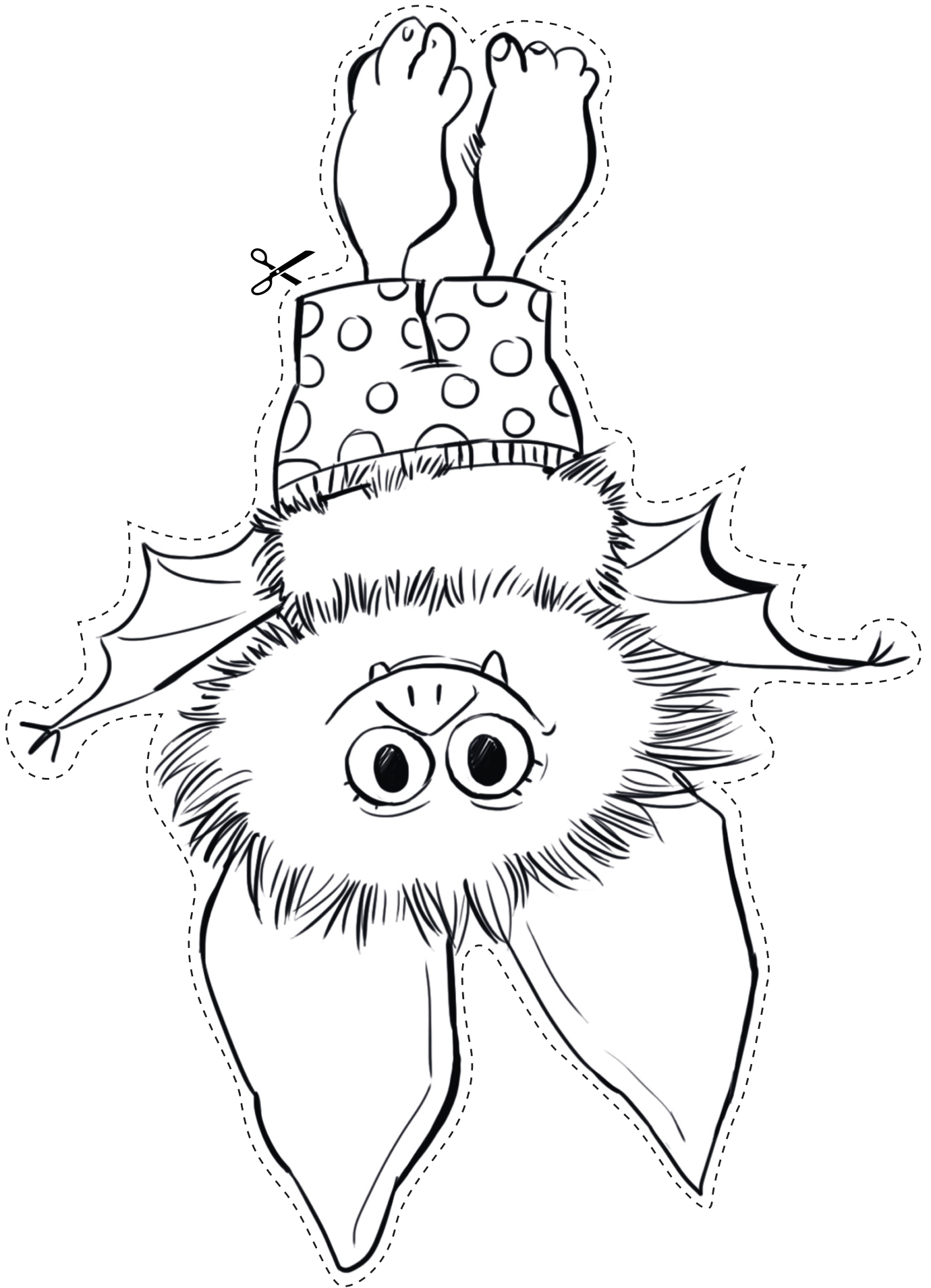
Kopiervorlage „Fledermaus Wegda“ (für jedes Kind auf festem Papier notwendig)

magische Leuchtstifte („glow in the dark“ Klebestifte)

Schere

Farbstifte

Filzstifte



ERFORSCH DEIN TIER!



Suche dir ein nachtaktives Tier aus, das du näher erforschen möchtest. Nutze dazu ein Tierlexikon, ein Tiersachbuch oder das Internet. Fülle anschließend einen Steckbrief zu deinem Tier aus. Notiere dort auch unbedingt deinen persönlichen super interessanten Fakt, den du über dein nachtaktives Tier herausgefunden hast.

Benötigtes Material:

Tierlexikon, Tiersachbuch
oder digitales Endgerät
mit Internetzugang

Steckbrief in Gruppen-
stärke



STECKBRIEF

Lateinischer Name



Größe:

Gewicht:

Alter:

Lebensraum

Nahrung

Aussehen

WOW!

SUPER-INTERESSANT!

SCHUHU, WEN HÖRST DU?



Legt die Tierbilder gut verteilt auf einen Tisch oder auf den Boden.

Bestimmt jemanden aus eurer Gruppe, der das Spiel leitet und die Tierstimmen erklingen lässt. Alle anderen setzen sich rund um die Tierbilder.

Die Spielleiterin oder der Spielleiter hat die Vorlage mit den QR-Codes der Tierstimmen und scannt verdeckt einen Code.

Die anderen versuchen das Tier zu erraten und so schnell wie möglich auf das entsprechende Tierbild zu schlagen.

Wer am schnellsten ist und richtig liegt, darf das Kärtchen vor sich hinlegen.

Gewonnen hat, wer am Ende des Spiels die meisten Tierbilder sammeln konnte. Bleibt noch Zeit, könnt ihr das Spiel noch einmal spielen und die Rollen tauschen.



Benötigtes Material:
Vorlage mit QR Codes
(Tierstimmen)
digitales Endgerät zum
Lesen der QR-Codes
12x Tierbilder
Fliegenklatschen
(optional)

SCHUHU, WEN HÖRST DU?

Nachtigall



Dachs



Grünes Heupferd



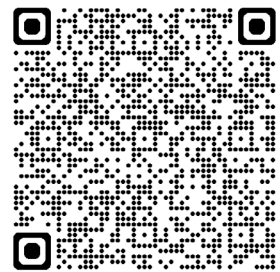
Wildkatze



Waldkauz



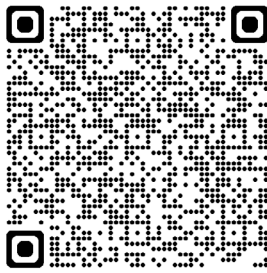
Grasfrosch



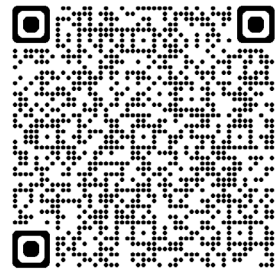
Schleiereule



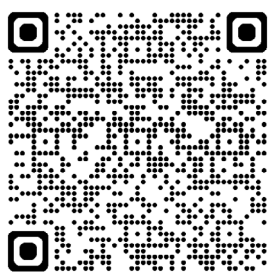
Braunbrustigel



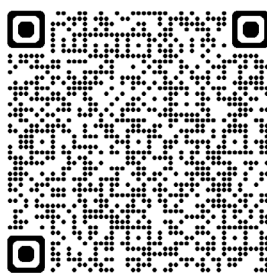
Waschbär



Rotfuchs



Steinkauz



Rothirsch





Nachtigall



Dachs



Grünes Heupferd



Wildkatze



Waldkauz



Grasfrosch

Schleiereule



Braunbrustigel



Waschbär



Rotfuchs



Steinkauz



Rothirsch



AUF DIE SUCHE, FERTIG, LOS!



In diesem Buch könnt ihr viele wimmelige Bilder entdecken.

Sucht euch verschiedene Seiten aus und lest die Sprechblasen. Findet ihr die versteckten Dinge und Tiere im Bild?



© Usborne

Benötigtes Material:

Buch: „Can you spot?
Night time“



WELS
liest!

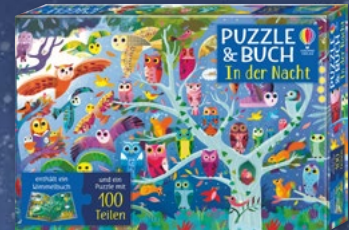

Buch.Zeit

AUF DIE SUCHE, FERTIG, LOS!



In diesem Buch könnt ihr viele wimmelige Bilder entdecken.

Sucht euch verschiedene Seiten aus und lest die Sprechblasen. Findet ihr die versteckten Dinge und Tiere im Bild?



© Usborne

Benötigtes Material:

Buch (entnommen aus dem Set Puzzle & Buch „In der Nacht“)



WELS
liest!


Buch.Zeit

TIERISCH GUT IM BLICK!



Was glaubst du: FACT ✓ OR FAKE ✗ ?

Lies die Aussagen auf der Karte und trage deine Vermutungen ein.

Recherchiere dann die Fakten! Nutze dazu das Buch oder seriöse Quellen im Internet und trage die Ergebnisse in die 2. Spalte ein.

Kontrolliere mit dem Lösungstreifen!



© Rotfuchs

Benötigtes Material:

Buch: „Wer schläft, wer wacht in der Nacht?“
oder digitales Endgerät
mit Internetzugang

FACT OR FAKE-Karte,
laminiert

wasserlöslicher Folienstift

FACT ✓ OR FAKE X?



Bei Delfinen schläft eine Hälfte des Gehirns. Ein Auge ist geschlossen, das andere passt auf.

VERMUTUNG

RECHERCHE



Das Jagdrevier des Luchses ist so groß wie 56 000 Fußballplätze.



Pottwale treiben vertikal im Wasser, wenn sie schlafen. Es sieht aus, als würden sie im Schlaf auf ihrer Schwanzflosse stehen.



Der Uhu hat gut sichtbare Ohren.



Flusspferde sind mit dem Wal verwandt.



Ein schlafender Krake verändert ständig seine Farbe.



Sobald die Sonne untergegangen ist, fangen die Koboldmakis für ungefähr zwei Minuten zu singen an.



Erwachsene Meeresschildkröten werden bis zu 200 kg schwer. Bei ihrer Geburt wiegen sie hingegen nur etwa 60 g. Das entspricht dem Gewicht einer Zitrone.



LÖSUNG

TIERISCH GUT IM BLICK!



Lest die Suchaufträge und findet mit der magischen Taschenlampe (die im Buch enthalten ist) die Lösungen auf den dunklen Seiten im Buch.

Geht der Reihe nach vor!

Kontrolliert eure Lösung nach jedem Auftrag auf der Rückseite der Karte mit der Lösungslupe.



© Sauerländer

Benötigtes Material:

Buch: Licht an!
„Tiere der Nacht“ inkl.
magischer Taschenlampe

Suchauftragskarte

Für die Selbstkontrolle:
Rote Folie oder
Lösungslupe

LICHT AN!

Finde mit der Taschenlampe die richtige Antwort **auf den dunklen Seiten!**



Wie viele Kühe findest du?

15
08
10



Zähle die Katzen!
Wie viele Beine haben sie gemeinsam?

15
08
10



Wer lauert auf die Falter?

15
08
10
17
18



Wie viele Falter können von den Fledermäusen erbeutet werden?

07
08
16
17
18



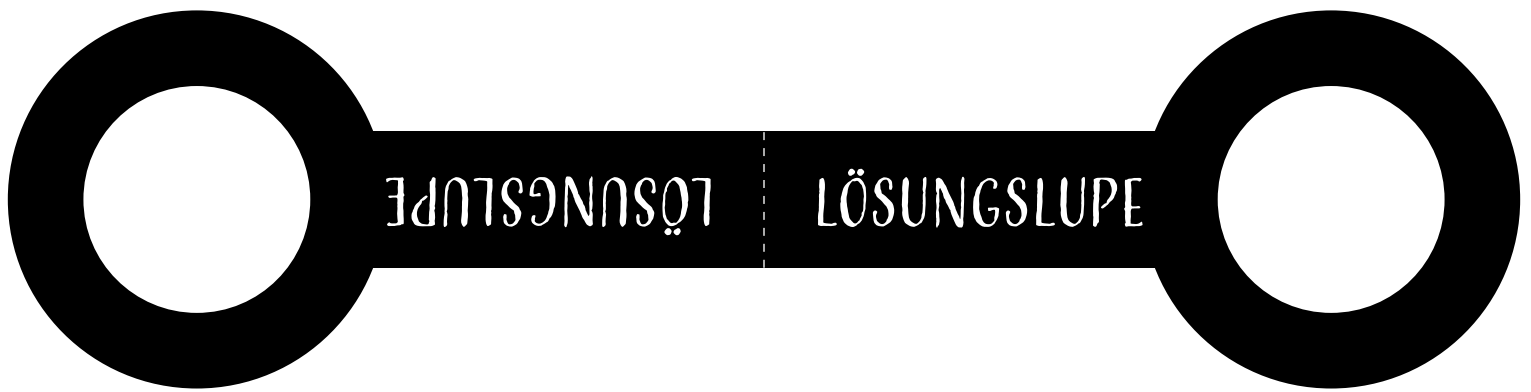
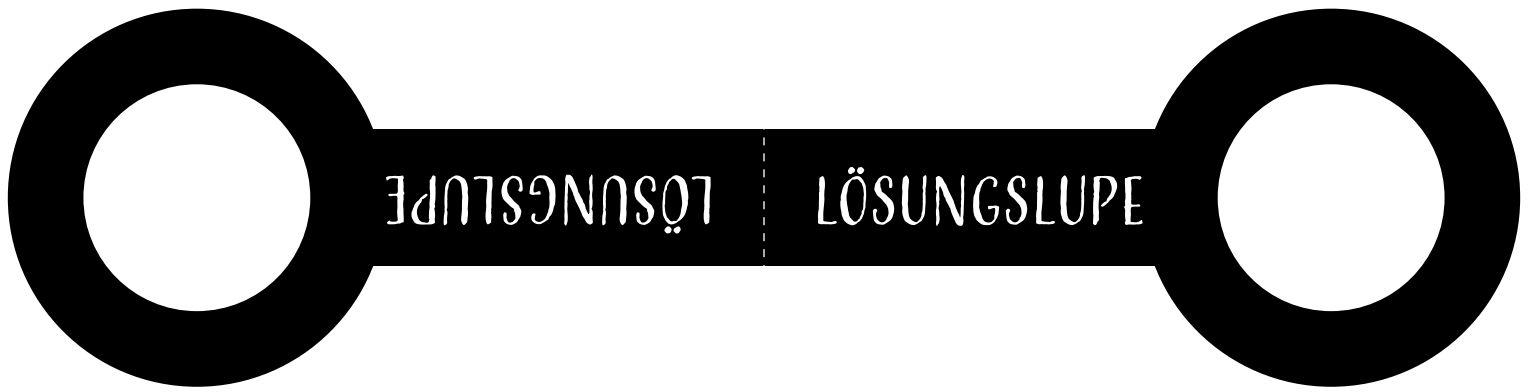
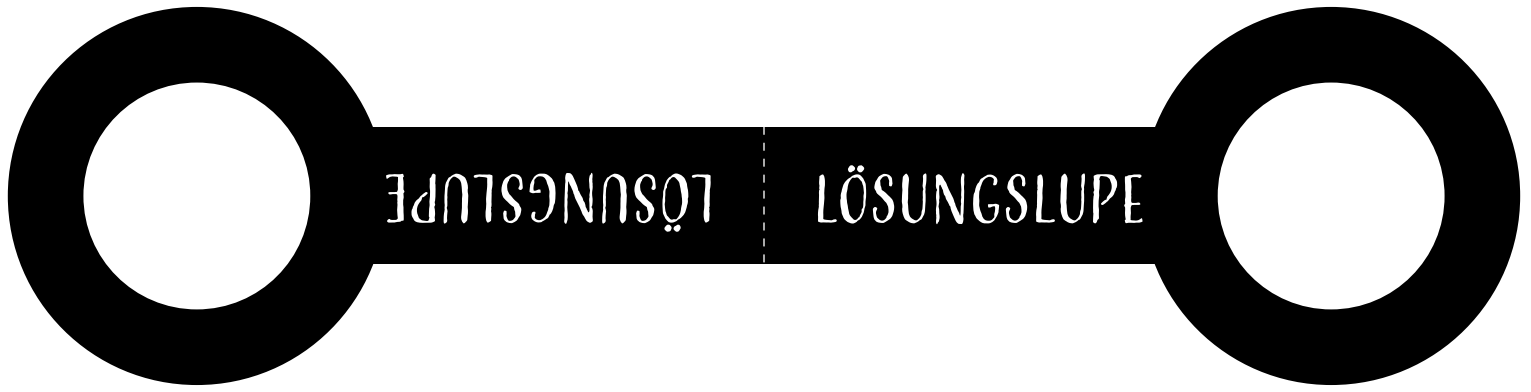
Wie viele Mäuse kannst du insgesamt entdecken?

07
08
16
17
18



Welche Gefahr droht den Igeln?

07
08
16
17
18
19



A, B ODER C?

Spielt gemeinsam ein spannendes Quiz!

Legt die drei Buchstabenkreise A, B und C mit etwas Abstand nebeneinander auf den Boden. Nun dürft ihr nacheinander je 3 Fragen aus dem Kartenspiel stellen.

Dazu nimmt der erste Quizmaster 3 Karten aus dem Spiel und stellt der Reihe nach eine Frage. Hinweis: Die Frage befindet sich auf jeder Karte im weißen Kreis.

Der Quizmaster liest die Frage laut und deutlich vor und nennt auch die 3 Antwortmöglichkeiten A, B oder C. Die anderen müssen sich für eine Antwort entscheiden und stellen sich hinter die Buchstabenkreise A, B oder C.

Die richtige Lösung befindet sich auf der Rückseite der Karte, wieder in einem weißen Kreis.

Der Quizmaster verrät die Lösung, indem er den entsprechenden Buchstaben nennt oder mit einer Taschenlampe darauf leuchtet.

Alle Personen, die hinter dem richtigen Buchstaben stehen, haben gewonnen und dürfen einen Punkt in einer Box sammeln.

Wie viele Punkte erreicht ihr?



© Moses

Benötigtes Material:

Kartenspiel:

„50 Tiere der Nacht erkennen & bestimmen“

3x Buchstabenkreise (A, B und C)

Taschenlampe (optional)

Muggelsteine o.Ä. zum

Sammeln von Punkten für die richtigen Antworten

Sammelbox

1x Schätzliste (optional)



B



WER BIN ICH?



Findet heraus, welches Tier gemeint ist!
Zuerst legt ihr alle Karten der nachtaktiven Tiere verdeckt auf.

Eine Person zieht eine Karte, ohne sie den anderen zu zeigen. Die Gruppe versucht nun zu erraten, welches Tier auf der Karte zu sehen ist und stellt dazu gezielte Ja-/Nein-Fragen.

Beispiele:

- Hat das Tier ein Fell?
- Kann das Tier schwimmen?
- Ist das Tier leichter als ich?
- Ist es ein heimisches Tier?

Wird eine Frage mit „ja“ beantwortet, darf weitergefragt werden, bis erstmals ein „nein“ kommt. Danach ist die nächste Person an der Reihe.

Nach zehn „nein“-Antworten wird das Rätsel aufgelöst. Wenn das Tier bis dahin nicht erraten wurde, bleibt die Tierkarte bei der Person, die sie gezogen hat. Gelingt es der Gruppe vorher, das Tier zu erraten, erhält die ratende Person die Karte.

Anschließend zieht die nächste Person eine neue Karte und das Spiel geht weiter.



Benötigtes Material:
Tierkarten



BIBER



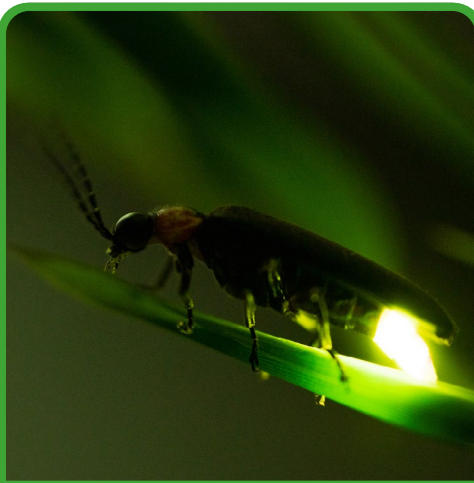
DACHS



**FEUER-
SALAMANDER**



FLEDERMAUS



**GLÜH-
WÜRMCHEN**



HEUSCHRECKE



HIRSCH



KÄNGURU



KATZENHAI



KOALA



KRÖTE



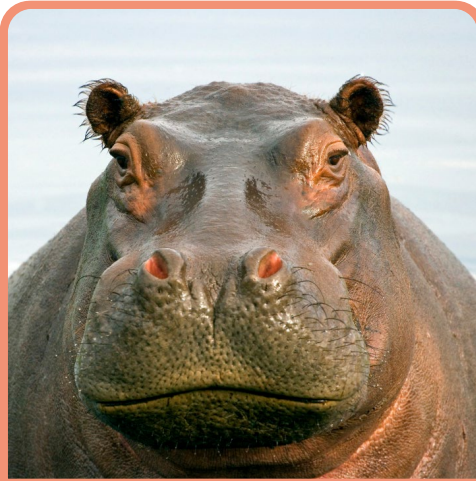
LEOPARD



LÖWE



LUCHS



NILPFERD



OPOSSUM



PYTHON



REGENWURM



SCHNEEEEULE



SCHUPPENTIER



STECHEMÜCKE



WASCHBÄR



WILDSCHWEIN



WOLF

WER BIN ICH?



Findet heraus, welches Tier gemeint ist!
Wählt ein Kartenset und legt die Kärtchen gut verteilt so auf den Tisch oder auf den Boden, dass ihr sie lesen könnt.
Immer drei Kärtchen gehören zusammen:
Tiername – passendes Schattenbild – kurzer Text.
Findet diese und legt sie jeweils nebeneinander auf!

Das Buch „Was schleicht durch die Nacht?“ hilft euch dabei. Sucht euer Schattentier im Inhaltsverzeichnis und blättert auf die angegebene Doppelseite. Dort könnt ihr Hinweise finden, die euch weiterhelfen.

Wenn ihr fertig seid, dreht jeweils die 3er-Kärtchen um. Ihr könnt sofort sehen, ob alles stimmt.



© Edition Nilpferd

Benötigtes Material:

Buch: „Was schleicht durch die Nacht?“

Kartensets:
2 Schwierigkeitsstufen
(dunkelgrün-knifflig,
hellblau-einfacher)

Der Feldhamster



Alle erwachsenen Tiere sind Einzelgänger und bewohnen einen eigenen Bau.

Die Fledermaus



Mit ihren spitzen Zähnen fangen diese Tiere Nachtfalter. Sie fliegen in Höhen von etwa 10 bis 50 Metern. Ihre Flugweise ist schnell und geradlinig, bevor sie im Sturzflug in die Tiefe sausen.

Der Igel



Diese Tiere suchen zwischen welken Blättern eifrig nach Würmern und Käfern. Den Tag verbringen diese Tiere in ihren Nestern unter Büschen, in Hecken oder in Laubhaufen.

Der Rotfuchs



In Futternäpfen von Haustieren, in Mülleimern, Komposthaufen und Vorgärten finden diese Tiere ihre Nahrung. Auf dem Speiseplan stehen auch Nagetiere.

Der Waschbär



Auf der Suche nach Nahrung kriecht dieses Tier in Mülltonnen. Es stammt ursprünglich aus Nordamerika, lebt aber inzwischen auch bei uns. Tagsüber ruht es in Baumhöhlen, Sträuchern oder in alten Bauten anderer Tiere. Manchmal schläft es sogar in Kellern oder auf Dachböden von Häusern.

Der Laubfrosch



Diese Tiere haben eine sehr gute Nachtsicht und erkennen auch im Dunkeln Bewegungen. Ihre Augen können nach vorne, zur Seite und sogar nach hinten sehen.

Das Hermelin

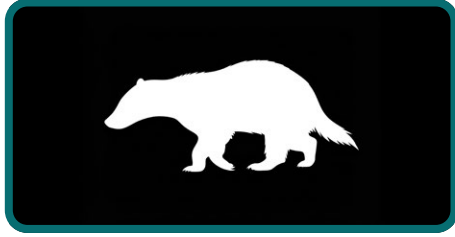
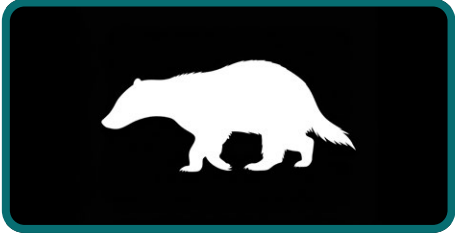
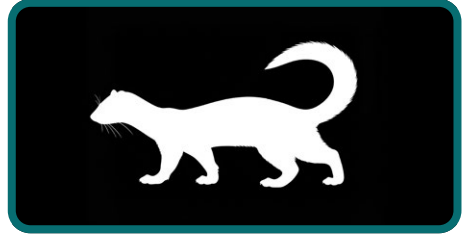
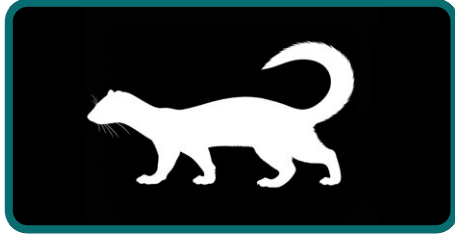
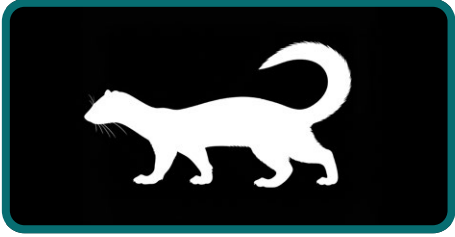
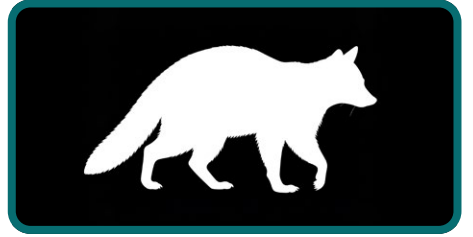
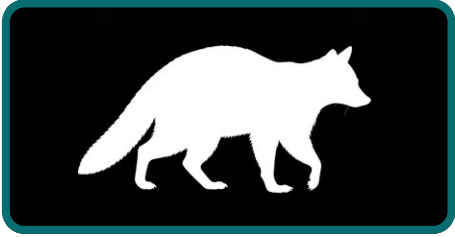
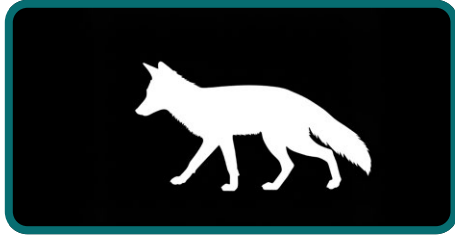
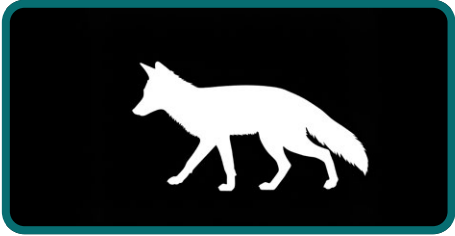
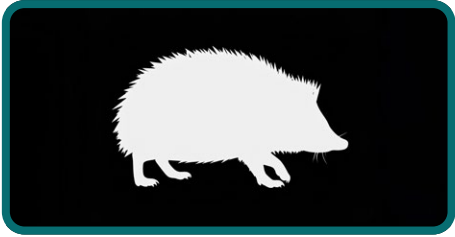


Dieses Tier trägt ein braunes Fell, mit dem es so gut getarnt ist, dass es sich unbemerkt an eine Waldmaus auf der Blumenwiese heranschleichen kann.

Der Dachs



Die Behausung dieses Tieres nennt man Burg. Manchmal teilt es sich seinen Bau sogar mit Füchsen, dann spricht man von einem Burgfrieden. In dem weit verzweigten Bau lebt eine ganze Familie von 2 bis 12 Tieren. Solch eine Anlage kann einen Durchmesser von bis zu 30 Metern erreichen.



Der Feldhamster



Als Einzelgänger bewohnt jedes erwachsene Tier seinen eigenen Bau.

Die Fledermaus



Mit ihren spitzen Zähnen fängt dieses Tier Nachtfalter.

Der Igel



Den Tag verbringen diese Tiere in ihren Nestern unter Büschen, in Hecken oder in Laubhaufen.

Der Rotfuchs



In Futternapfen von Haustieren, in Mülleimern, Komposthaufen und Vorgärten finden diese Tiere ihre Nahrung.

Der Waschbär



Dieses Tier kommt ursprünglich aus Nordamerika.

Der Laubfrosch



Dieses Tier kann mit seinen Augen nach vorne, zur Seite und sogar nach hinten sehen.

Das Hermelin

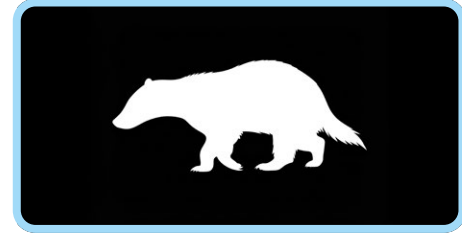
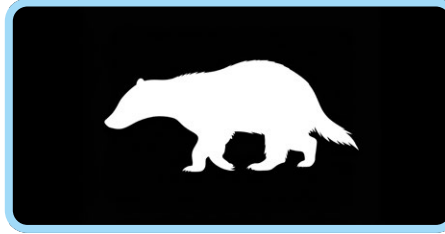
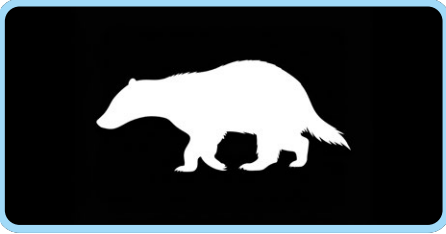
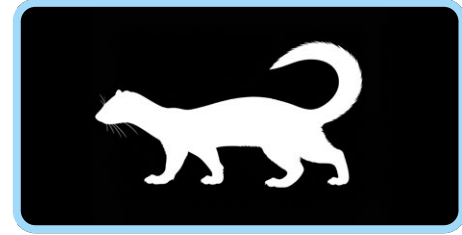
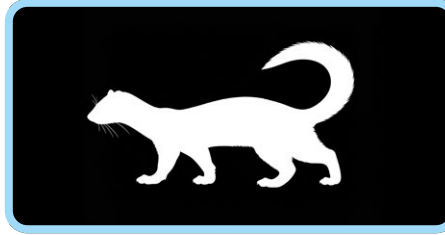
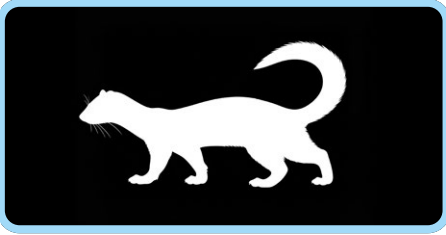
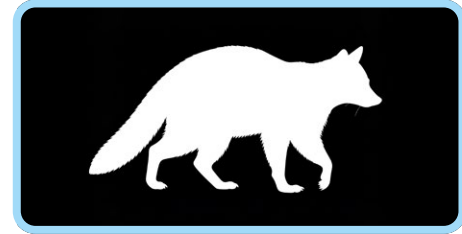
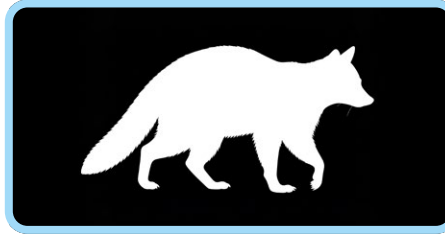
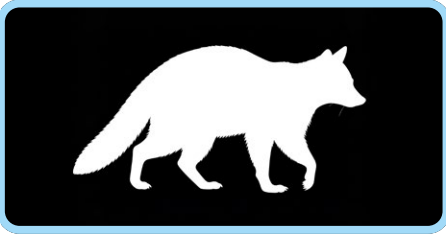
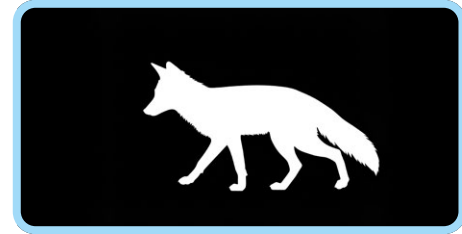
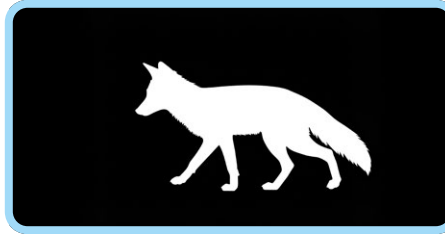
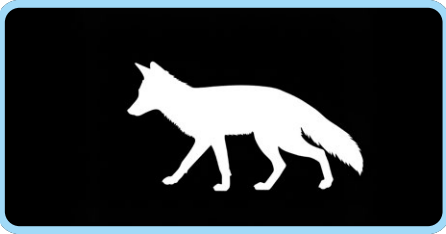
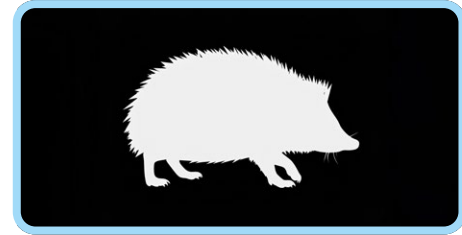
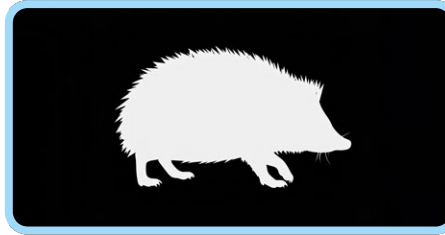
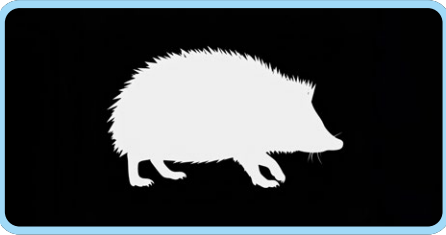


Mit seinem braunen Sommerfell ist dieses Tier gut getarnt.

Der Dachs



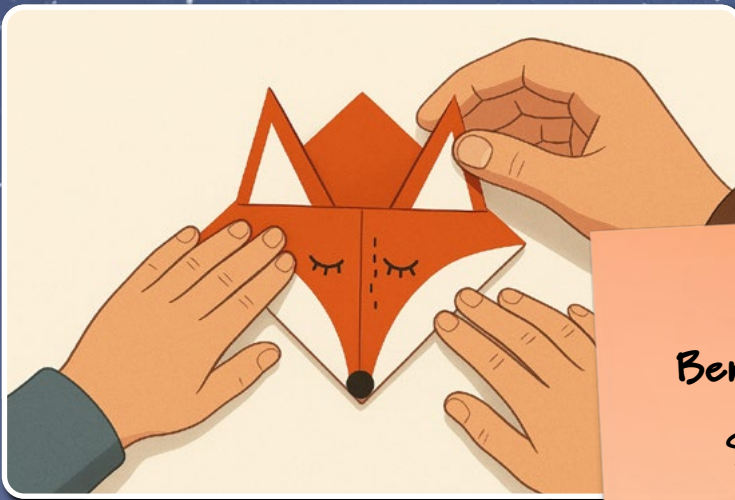
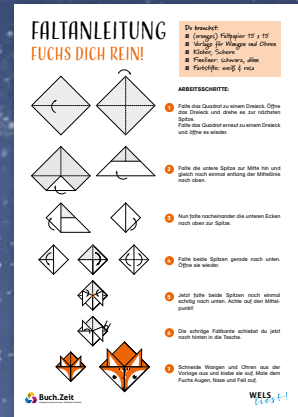
Die Behausung dieses Tieres nennt man Burg. Manchmal teilt es sich seinen Bau sogar mit Füchsen.



FUCHS DICH REIN!



Bastle mithilfe der Schritt-für-Schritt-Anleitung ein Lesezeichen vom nachtaktiven Fuchs!



Benötigtes Material:

Schritt-für-Schritt-Anleitung

Vorlage für die Wangen & Ohren

Origami Papier (orange),
15 x 15 (für jedes Kind)

Kleber

Schere

Fineliner schwarz

Farbstift weiß

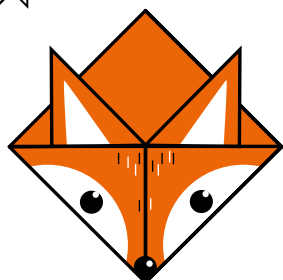
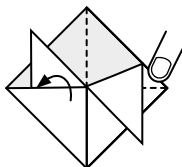
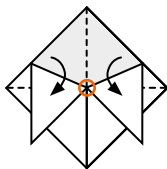
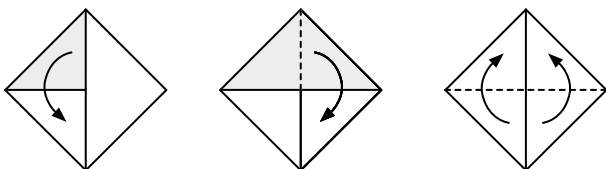
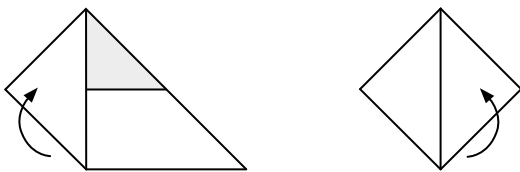
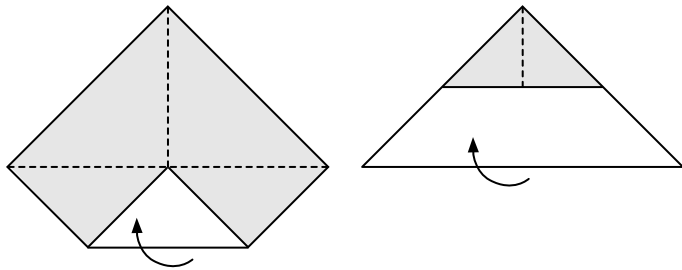
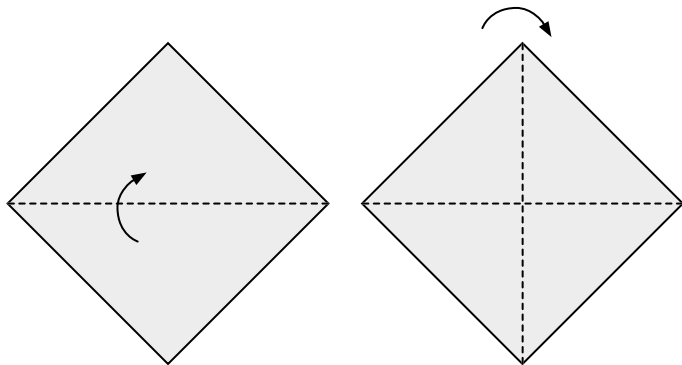
Farbstift rosa

FALTANLEITUNG

FUCHS DICH REIN!

Du brauchst:

(oranges) Faltpapier 15 x 15
 Vorlage für Wangen und Ohren
 Kleber, Schere
 Fineliner: schwarz, dünn
 Farbstifte: weiß & rosa

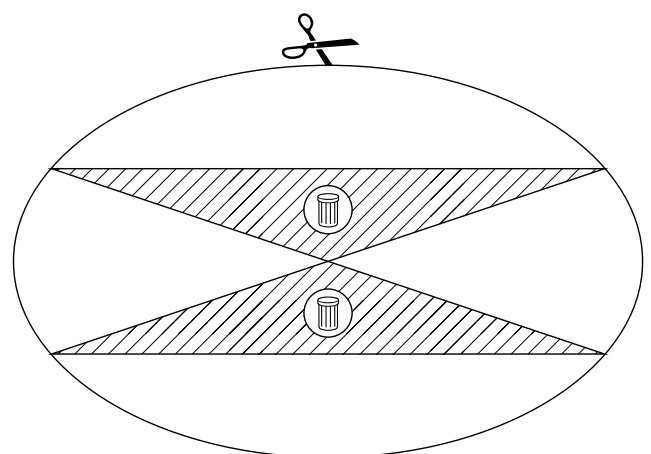
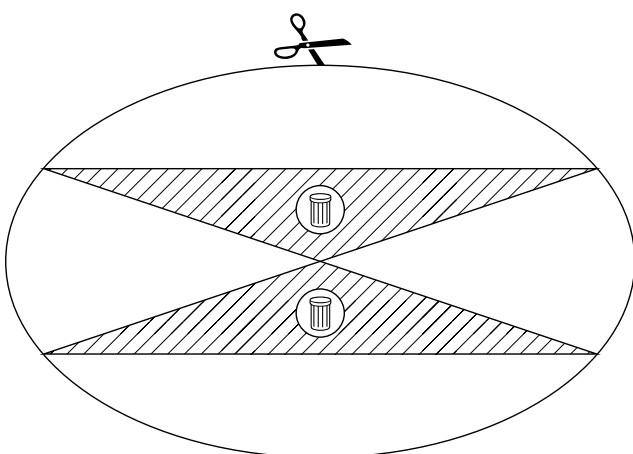
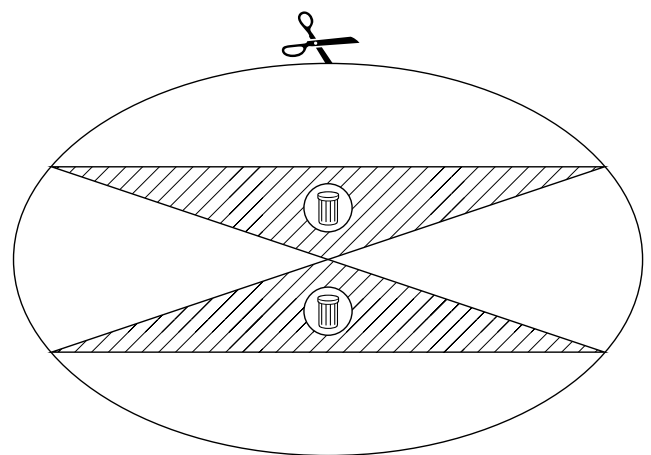
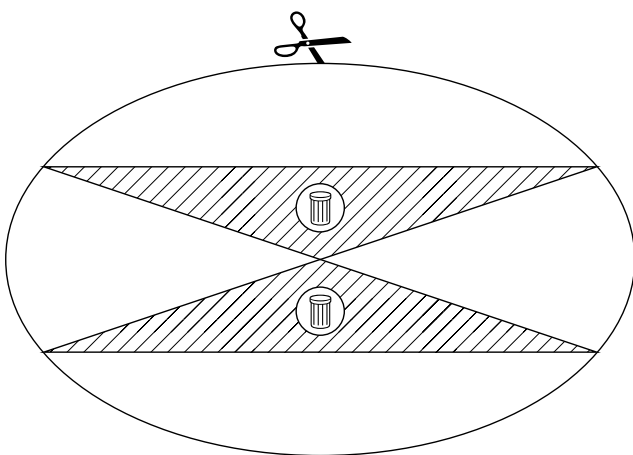
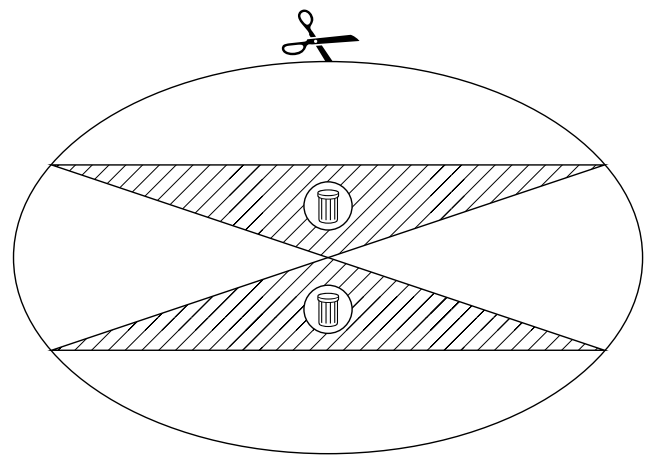
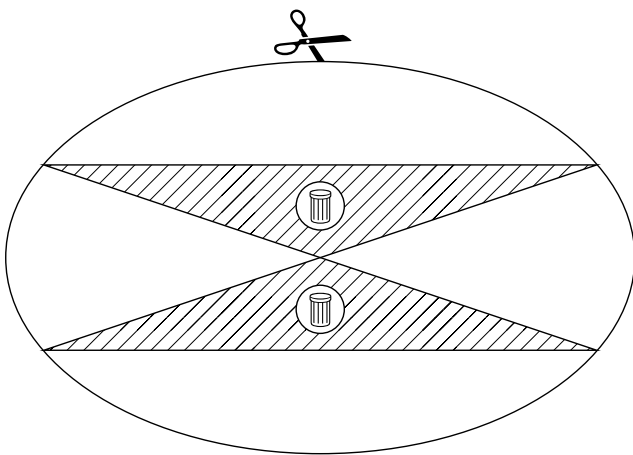
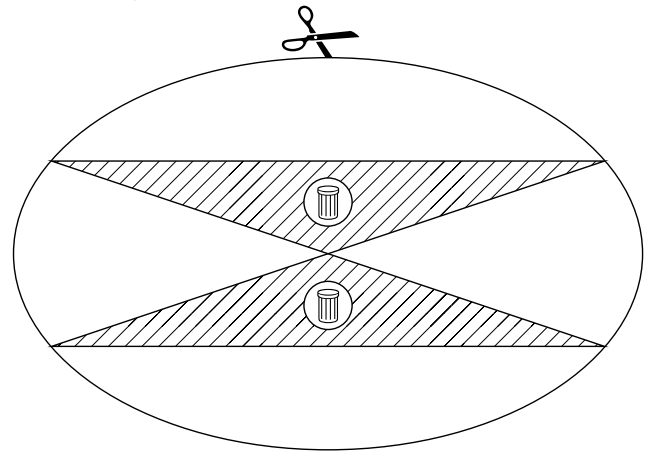
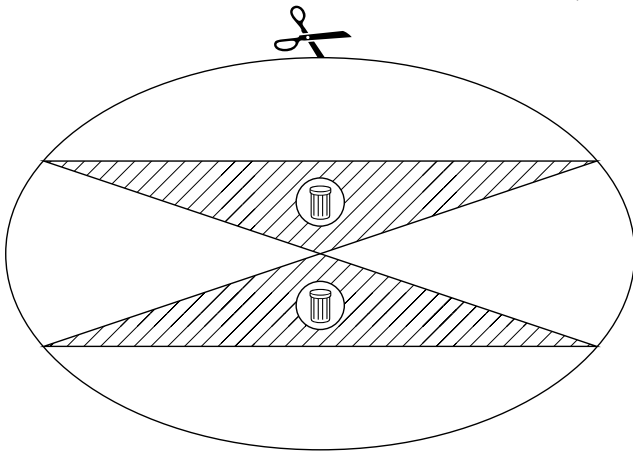


ARBEITSSCHRITTE:

- 1 Falte das Quadrat zu einem Dreieck. Öffne das Dreieck und drehe es zur nächsten Spitze.
Falte das Quadrat erneut zu einem Dreieck und öffne es wieder.
- 2 Falte die untere Spitze zur Mitte hin und gleich noch einmal entlang der Mittellinie nach oben.
- 3 Nun falte nacheinander die unteren Ecken nach oben zur Spitze.
- 4 Falte beide Spitzen gerade nach unten. Öffne sie wieder.
- 5 Jetzt falte beide Spitzen noch einmal schräg nach unten. Achte auf den Mittelpunkt!
- 6 Die schräge Faltkante schiebst du jetzt nach hinten in die Tasche.
- 7 Schneide Wangen und Ohren aus der Vorlage aus und klebe sie auf. Male dem Fuchs Augen, Nase und Fell auf.

FUCHS-LESEZEICHEN

KV: WANGEN & OHREN





TAUCHE EIN INS REICH DER NACHTTIERE!



Hier kannst du viele verschiedene Bücher zu Tieren der Nacht entdecken. Viel Spaß beim Schmökern!



© DK



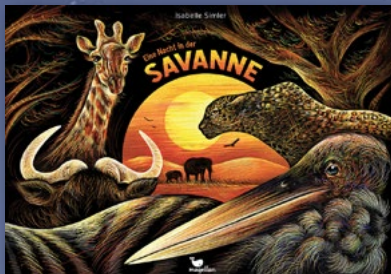
© Esslinger



© Usborne



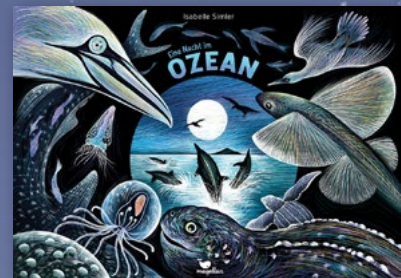
© Loewe



© Magellan



© Tessloff



© Magellan



© Loewe



© Thienemann

WELS liest!



Buch.Zeit



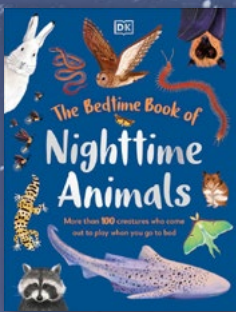
TAUCHE EIN INS REICH DER NACHTTIERE!



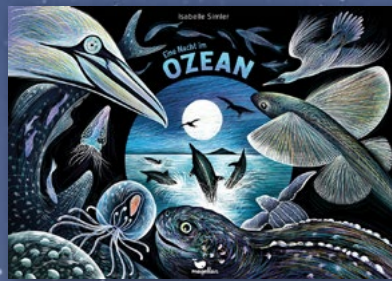
Hier kannst du viele verschiedene Bücher zu Tieren der Nacht entdecken.
Viel Spaß beim Schmökern!



© DK



© DK



© Magellan



© G&G



© Tessloff



© Moses



© Woow Books



© Loewe



© Tessloff

WELS liest!



Buch.Zeit



TAUCHE EIN INS REICH DER NACHTTIERE!



Hier kannst du viele verschiedene Bücher
zu Tieren der Nacht entdecken.
Viel Spaß beim Schmökern!

WELS
liest!



Buch.Zeit