



Wir suchen Fledermäuse in:

Datum:

Name der Fledermausdetektive:

Wie sucht man Fledermäuse in einer Ortschaft?

Vorbereitung

1. Man stellt alle für die Kartierung benötigten Materialien zusammen.

Dazu gehören!

- Fledermausdetektoren
- Rotlichtscheinwerfer
- Bei mehreren Gruppen gegebenenfalls die Handynummern
- Schreibunterlage und Stifte (möglichst mehrere Farben)
- Mehrere Karten von der Ortschaft, um die Ergebnisse gleich eintragen zu können.
- Man legt Abkürzungen und Symbole für die verschiedenen Fledermausarten fest:
 - für nicht zu bestimmende Arten
 - Fledermausquartiere
 - Fledermausdurchflüge
 - Jagdgebiete





Ablauf der Kartierungsarbeiten nach Ankunft in der Ortschaft:

Der Ankunftsort ist auch der Treffpunkt für die Abfahrt um 5.30 Uhr

Verhalten: Während der gesamten Anwesenheit in der Ortschaft solltet Ihr Euch so verhalten, das Ihr ein respektables Bild der Sielmanns Natur-Ranger in der Öffentlichkeit hinterlaßt. Dazu gehört eine gedämpfte Lautstärke, kein leuchten mit Taschenlampen in die Fenster der Bewohner. Insgesamt sollten die Taschenlampen so spärlich wie möglich benutzt werden. Licht, vor allem bewegtes Licht stört und vertreibt eher als es nützlich ist.

- Ihr verschafft Euch einen Überblick über die Ortschaft bei Tag und informiert die Bevölkerung schon mittels Informationsblättern und persönlichen Gesprächen über Fledermäuse und das Fledermausprojekt!
- Ihr überlegt euch was Ihr überhaupt wissen wollt? Dazu habt ihr verschiedene Möglichkeiten:

1. Auf der Suche nach Stellen wo Fledermäuse fliegen!

Ihr wollt wissen wo Fledermäuse fliegen bzw. ihre Insekten fangen!

- Ihr legt fest ob Ihr als eine Gruppe die Kartierung durchführt und in welcher Reihenfolge Ihr die Straßen ablauft! Wichtig ist, daß der festgelegte Untersuchungsbereich innerhalb von zwei Stunden nach dem Ausflug komplett abgelaufen wird! Am besten natürlich in zwei Durchgängen hintereinander.
- Hört man eine Fledermaus, versucht man herauszubekommen welche (siehe Hinweisblatt ?? und Detektorbroschüre) und zeichnet dies in eine Karte mit Symbol ein! Ob es sich um eine durchfliegende oder um eine jagende Fledermaus handelt, erkennt man an den Final Buzzes, den immer schneller knatternden Echoortungslauten kurz vor dem Schnappen des Insektes!
- Bis ca. 24.00 Uhr
- Nun legen auch die Fledermäuse mal eine Pause ein. Die ersten kehren satt in ihre Quartier zurück oder hängen sich irgendwo zum ausruhen ab!
- Dies nehmen wir uns als Beispiel und suchen ein gemütliches Eckchen wo wir ebenfalls ein kleines Päschen bis 3.30 Uhr machen können. (Ggf. Isomatte und Schlafsack mitnehmen).



2. Ihr wollt wissen, wo Fledermäuse wohnen!

Wenn Fledermäuse von ihrem letzten Jagdflug in ihre Quartiere zurückkehren, kreisen sie oft längere Zeit um die Einflugöffnung. Die nennt man in der Fachsprache Schwarmverhalten. In der Zeit von 3.30 Uhr bis 5.30 Uhr kann man vor Fledermausquartieren oft ein lautes Geknatter im Detektor hören. Mit etwas Glück und Geduld kann man nicht nur das Gebäude, sondern sogar die Einflugöffnung erkennen.

Außerdem kann man fliegende Fledermäuse zu ihrem Quartier zurückverfolgen. Dazu geht oder rennt man einer fliegenden Fledermaus hinterher. Hat man sie verloren, wartet ein Teammitglied an dieser Stelle, die anderen postieren sich in der voraussichtlichen Flugrichtung. Kommt die nächste Fledermaus verfolgt man diese ebenfalls bis man sie verliert usw.. Mit etwas Ausdauer steht man bald vor dem Fledermausquartier!

Wichtig: Alle Ergebnisse solltet ihr sofort in eine Karte einzeichnen bzw. in einen Protokollbogen eintragen. Bestens bewährt hat sich eine Kombination zwischen Karte und Protokollbogen. So gehen die wenigsten Daten verloren.

So, nun viel Spaß bei der Fledermaussuche

Euer Batman

