



## Aktivitéiten - Bibermethod

Numm vun der Aktivitéit	Orientéieren wéi d'Fliedermaus					
Beräich aus der Method	x	Maus		Eil	x	Seejomes
		Wëllschwäin			Kaweechelchen	
Dauer (Wéi laang dauert d'Aktivitéit ongeféier)		> 4 Stonnen		< 3 Stonnen		< 1 Stonn
		< 4 Stonnen		< 2 Stonn	x	< 30Minutten
Plaz (Wou kann déi Aktivitéit stattfannen?)	dobaussen					
Unzuel Participanten		> 30		< 20		< 5
		< 30		< 10	x	onbegrenzt
Type vun Aktivitéit		Bastel	x	Spill	x	Versammlung
		Rallye		Sortie		aaneres
Beschreibung	<p>D'Fliedermaus gesi ganz schlecht, mee si héieren extrem gutt. Si orientéieren sech am Raum doduerch, dass si Schallwellen ausstoussen. Dës Schallwellen ginn vun de Géigestänn reflektéiert an d'Fliedermais huelen de Retour rëm op a wäerten en aus.</p> <p>D'Spiller stellen sech zu 2 an 2 zesummen. Ee Partner as d'Fliedermaus a verbënnt sech d'Aen. Deen anere Partner ass d'Schallwell a sicht sech 2 Bengelen, fir Signaler domat ze maachen an deem en d'Bengelen openee klappt.</p>					





	<p>De Partner dee gesäit geet lo hannert sech virun der Fliedermaus. Hie klappt andauernd d'Bengelen op eneen fir dass de Partner sech doru kann orientéieren. D'Fliedermaus geet lues dem Signal no.</p> <p>Wann ee bei e Géigestand (z.B. Bamstamm) kënnt deen hënnert, gëtt d'Fliedermaus duerch méi séiert Klappen gewarnt. No ronn 30m kennen d'Partner tauschen.</p>
<p><b>Material</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foularden</li> <li>• Bengelen</li> </ul>
<p><b>Foto</b> (Wanns de eng Foto hues, déi d'Aktivitéit gudd beschreift, da füg déi hei an.)</p>	
<p><b>Remark</b> (Heirop muss een bei der Duerchféierung oppassen!)</p>	

