



Fips Nase präsentiert:

Mal-
und Rätselspass
im

NATURPARK
HIRSCH
WALD

Mal-
und Rätselspass
im

NATURPARK
HIRSCH  WALD 

© 2013 Naturpark Hirschwald e.V.
Marktplatz 11, 92224 Amberg
www.NaturparkHirschwald.de
Email: info@naturparkhirschwald.de

Idee, Texte und Illustrationen: Andreas Gruber
Alle Rechte vorbehalten

Auflage: 3000 Stück
Druck: Don Bosco,
Druck & Design Ensdorf



Mit freundlicher Unterstützung der Regierung der Oberpfalz, besonderer Dank an Beate Schwender



Für alle Naturpark-Entdecker

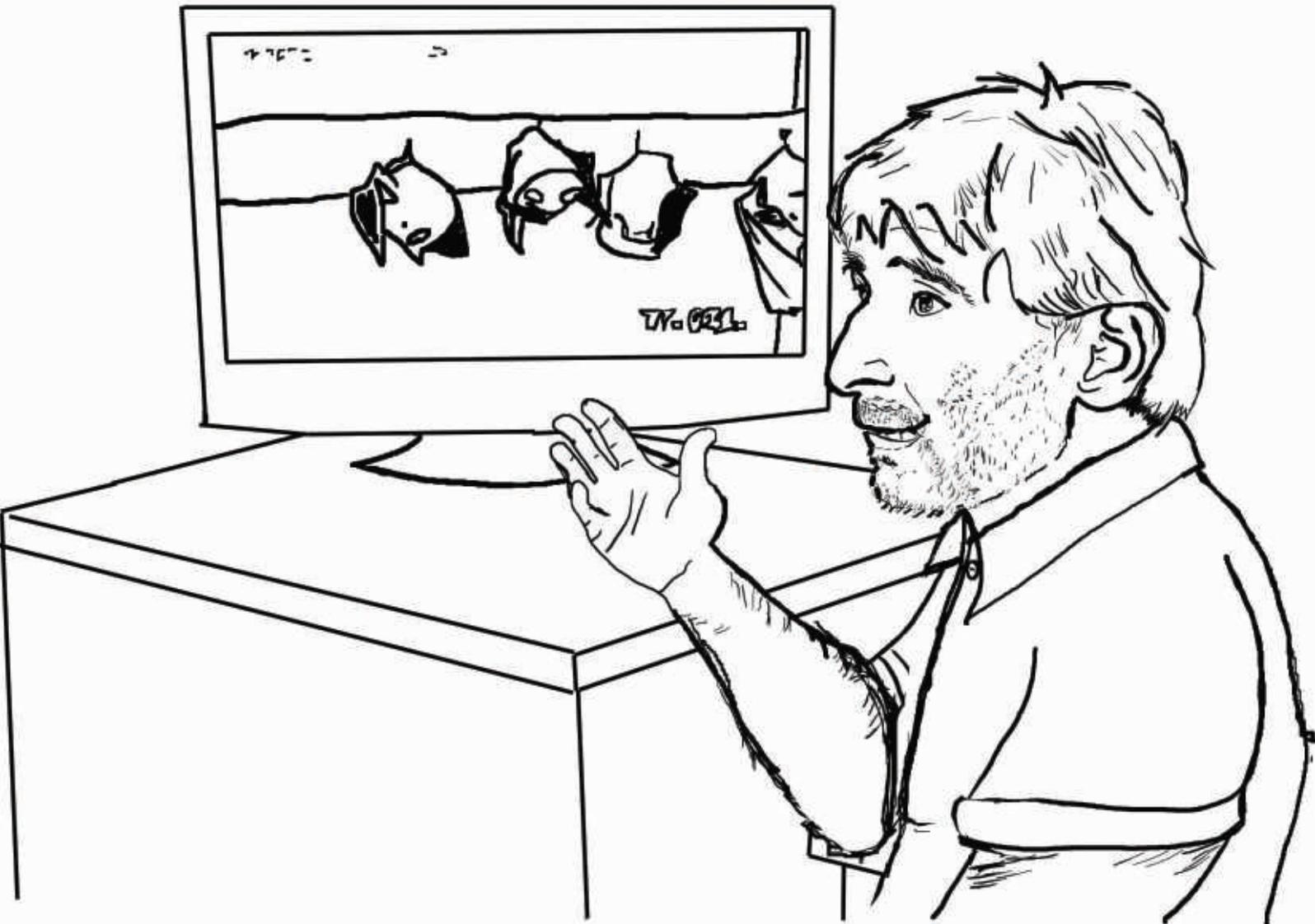
Begleite Fips Nase auf seiner spannenden Suche
durch den Naturpark Hirschwald!

Dieses Buch gehört:

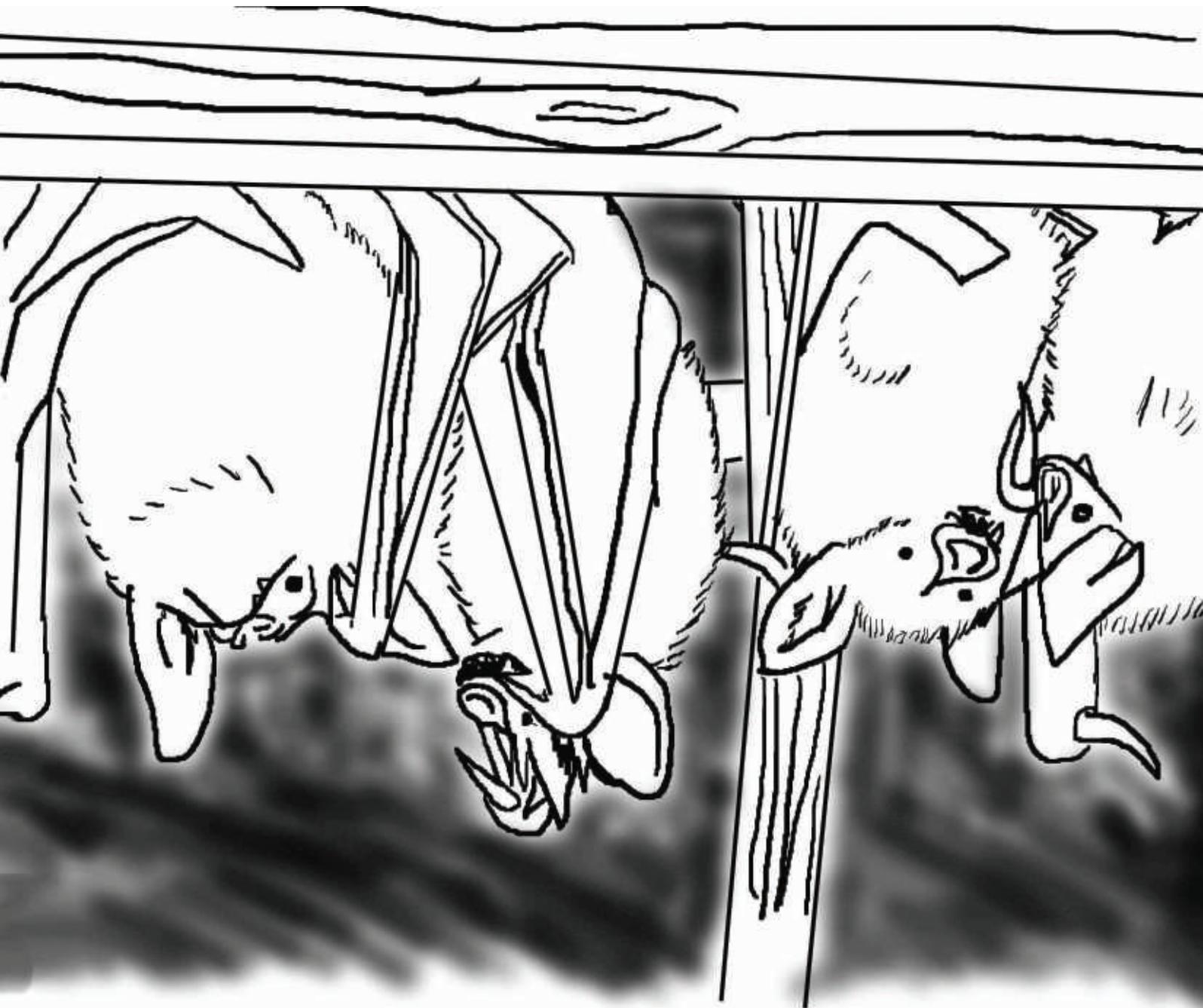
|



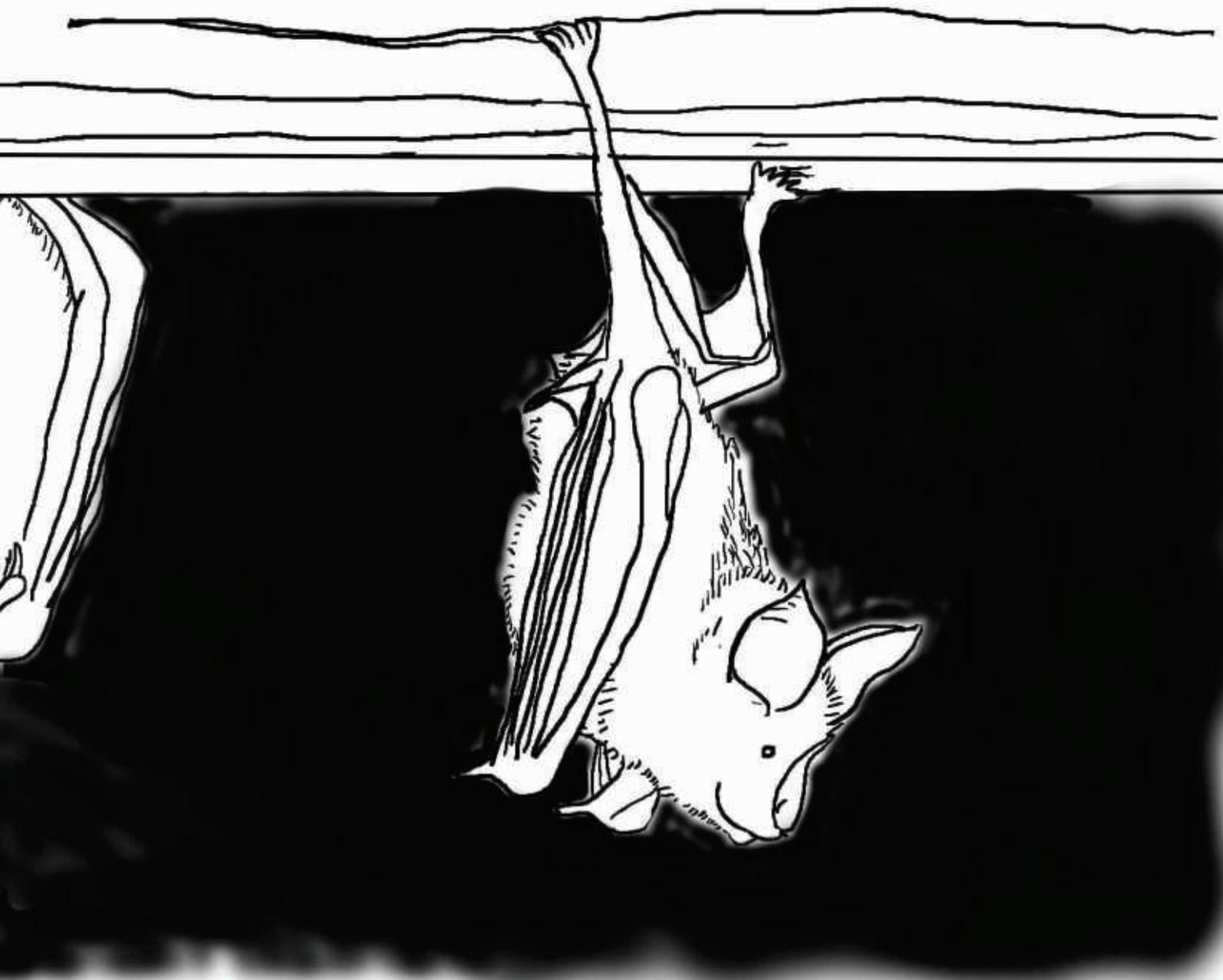
Unsere Reise beginnt in Hohenburg. Hier hat jedes Haus einen anderen bunten Anstrich. Male den Marktplatz in deinen Lieblingsfarben an.



In einem Haus in Hohenburg wohnen aber keine Menschen.
Dort leben ganz seltene Tiere. Rudi arbeitet im Fledermaushaus.
Er zeigt uns gerade auf einem Bildschirm kleine pelzige Tiere mit Flügeln. Die hängen ja kopfüber an der Decke! Aber da schauen wir doch mal genauer hin!



Im Fledermaushaus leben Große Hufeisennasen. Das sind ganz selten Fledermäuse. Sie leben deutschlandweit nur noch bei uns im Naturpark Hirschwald. In der Gruppe hier zählt Rudi fast 100 Tiere. „Was sich die wohl erzählen?“



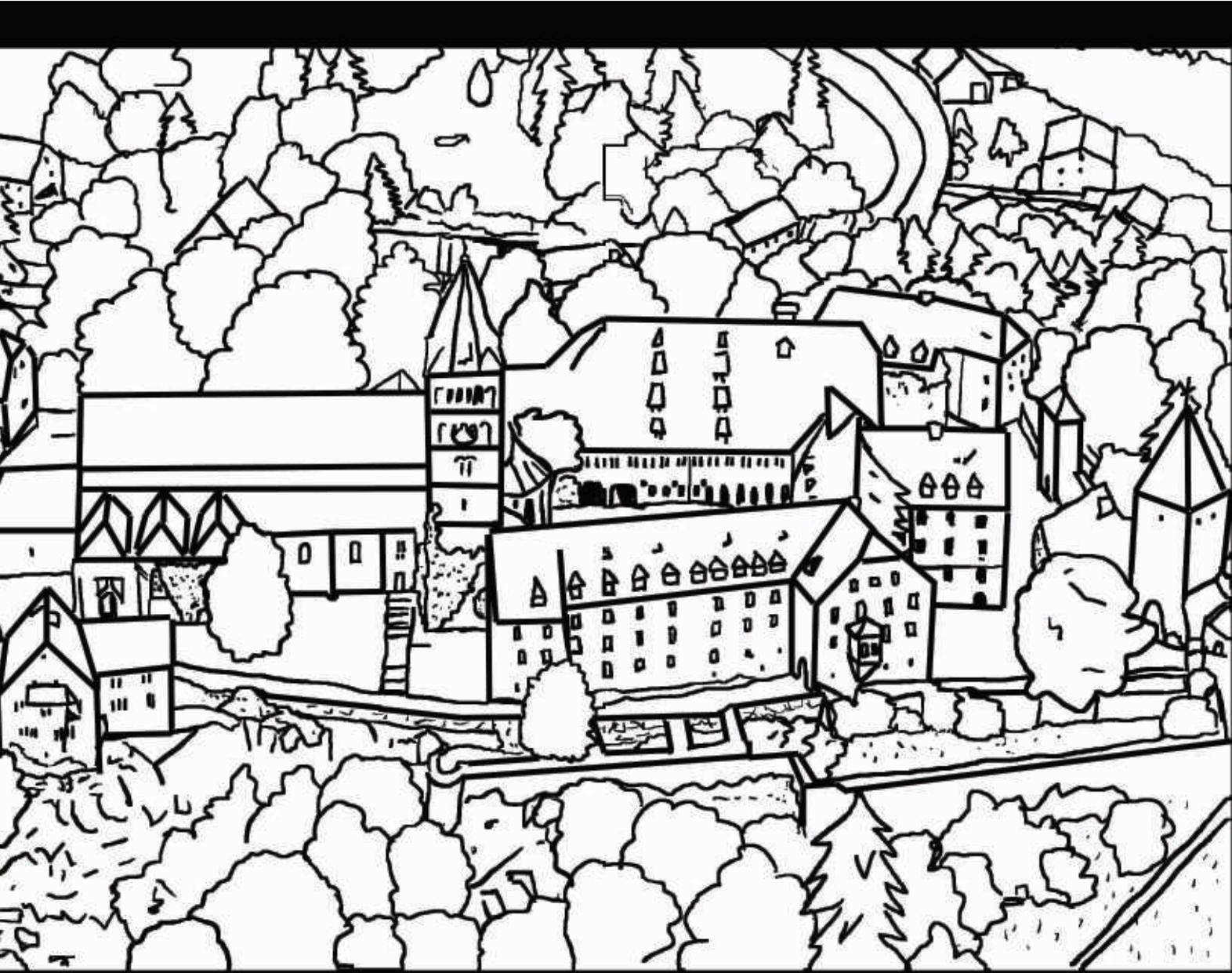
Eine von den jungen Fledermäusen ist Fips Nase. Er hängt ein wenig abseits von den anderen am Dachbalken. Fips hat heute nämlich große Pläne. Er sucht nach einer blaugestreiften Motte, die ganz besonders gut schmecken soll. Sein Opa hat erzählt, dass sie im Naturpark Hirschwald lebt.



Male die Felder aus, um zu sehen wen Fips als Erstes trifft:
Alle Felder ohne Zahl in Hellblau, alle Felder mit 2 in Dunkelgrün, alle Felder mit 3 in Braun, alle Felder mit 4 in Hellgrün, alle Felder mit 5 in Grau,
die Felder mit einer 1 lässt du weiß



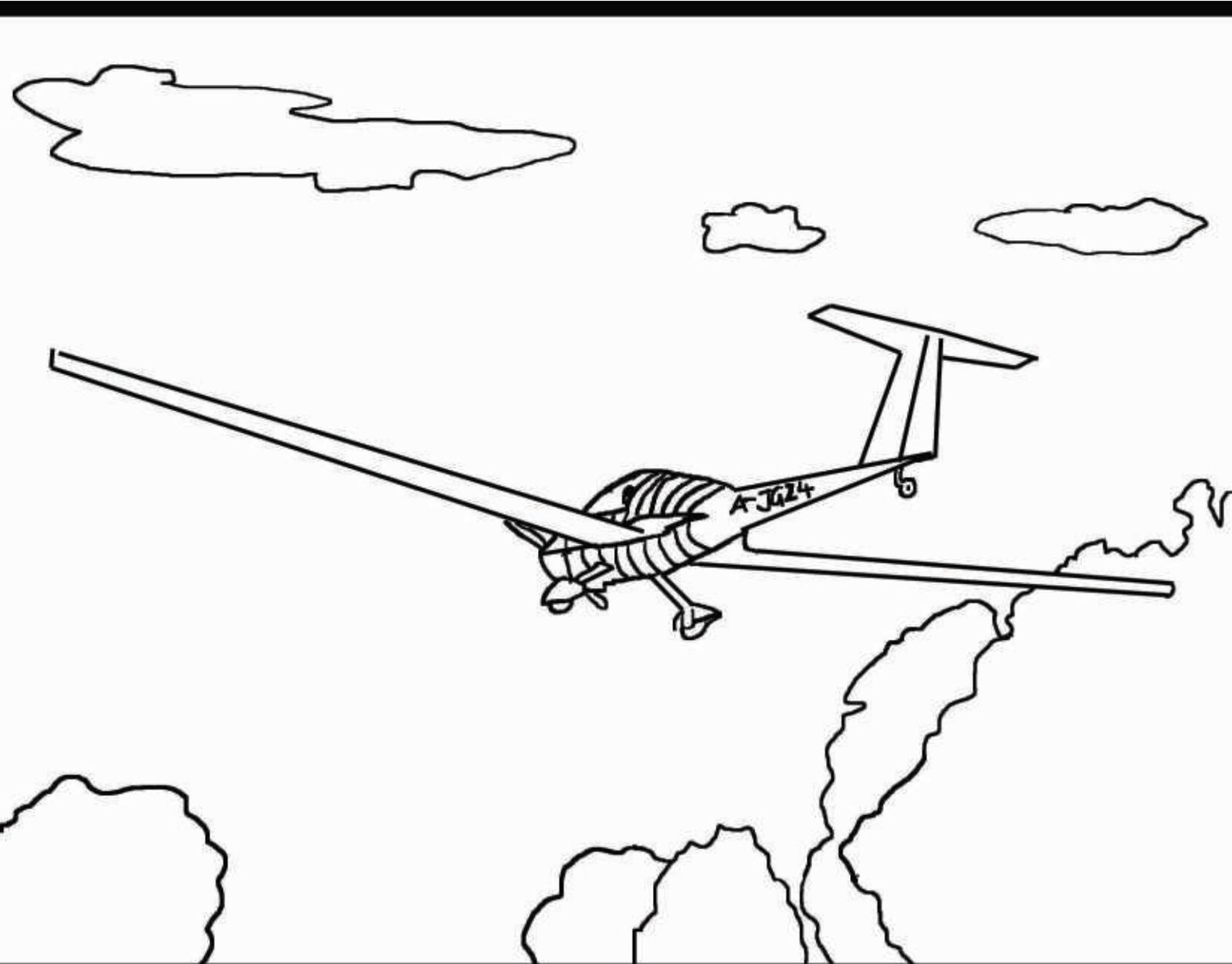
Die Schafe fressen an den sonnigen Hängen. Hier wachsen viele seltene Blumen. Male noch ein paar Blumen auf die Wiese, während Fips ein paar Fliegen fängt, denn die seltene Motte ist hier leider nicht zu finden.



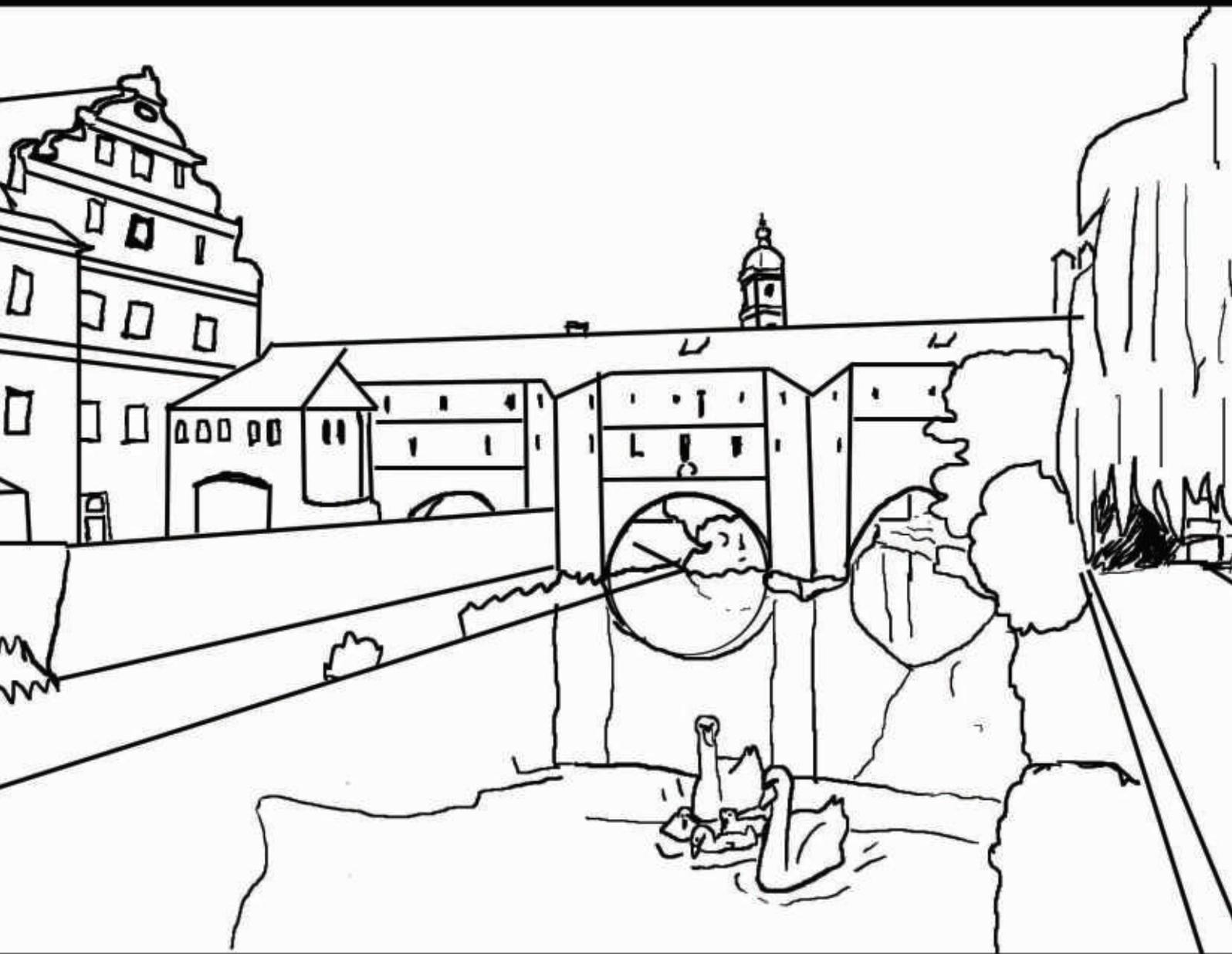
Satt fliegt Fips weiter nach Kastl. Von oben hat er einen tollen Blick auf die Klosterburg. Das Kloster und die Burg haben viele Türme, Tore und Mauern. Sie wurde ganz oben auf dem Berg gebaut. Dort hat sich die Motte aber auch nicht versteckt.



In Ursensollen sucht Fips auch vergeblich nach der Motte. Am Dorfplatz steht ein Mädchen. Wen füttert es? Verbinde die Punkte !



Hier fliegt etwas Blaugestreiftes! Aber es ist nicht die Motte, sondern es ist ein Segelflugzeug, das fast so leise wie Fips durch die Luft gleitet. Fips ist jetzt gleich in Amberg.



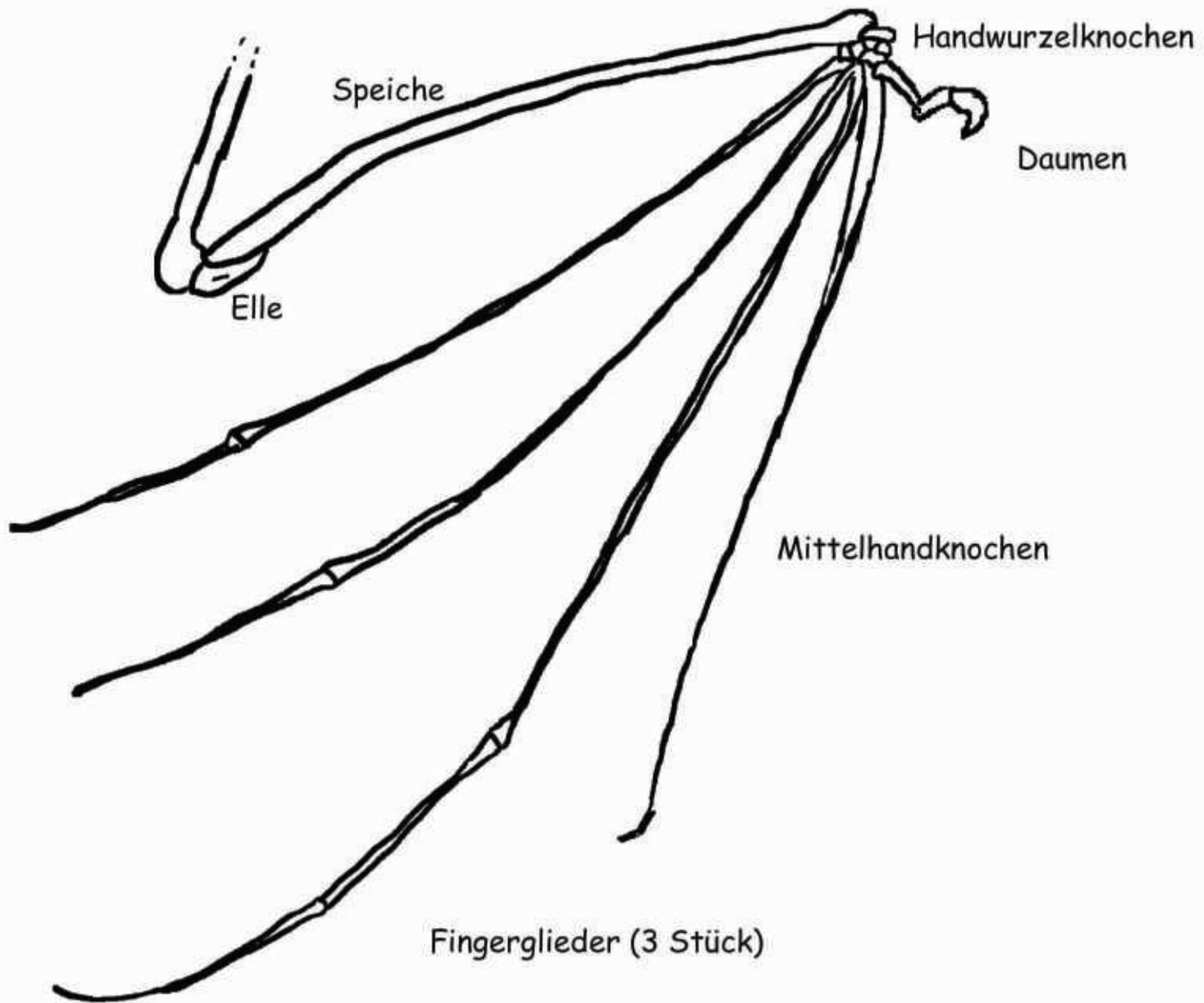
Fips glaubt nicht, dass sich die Motte in Amberg versteckt. Hier ist viel zu viel los. Aber Fips sieht sich gern die Stadtbrille und das ehemalige Herzogschloss an.



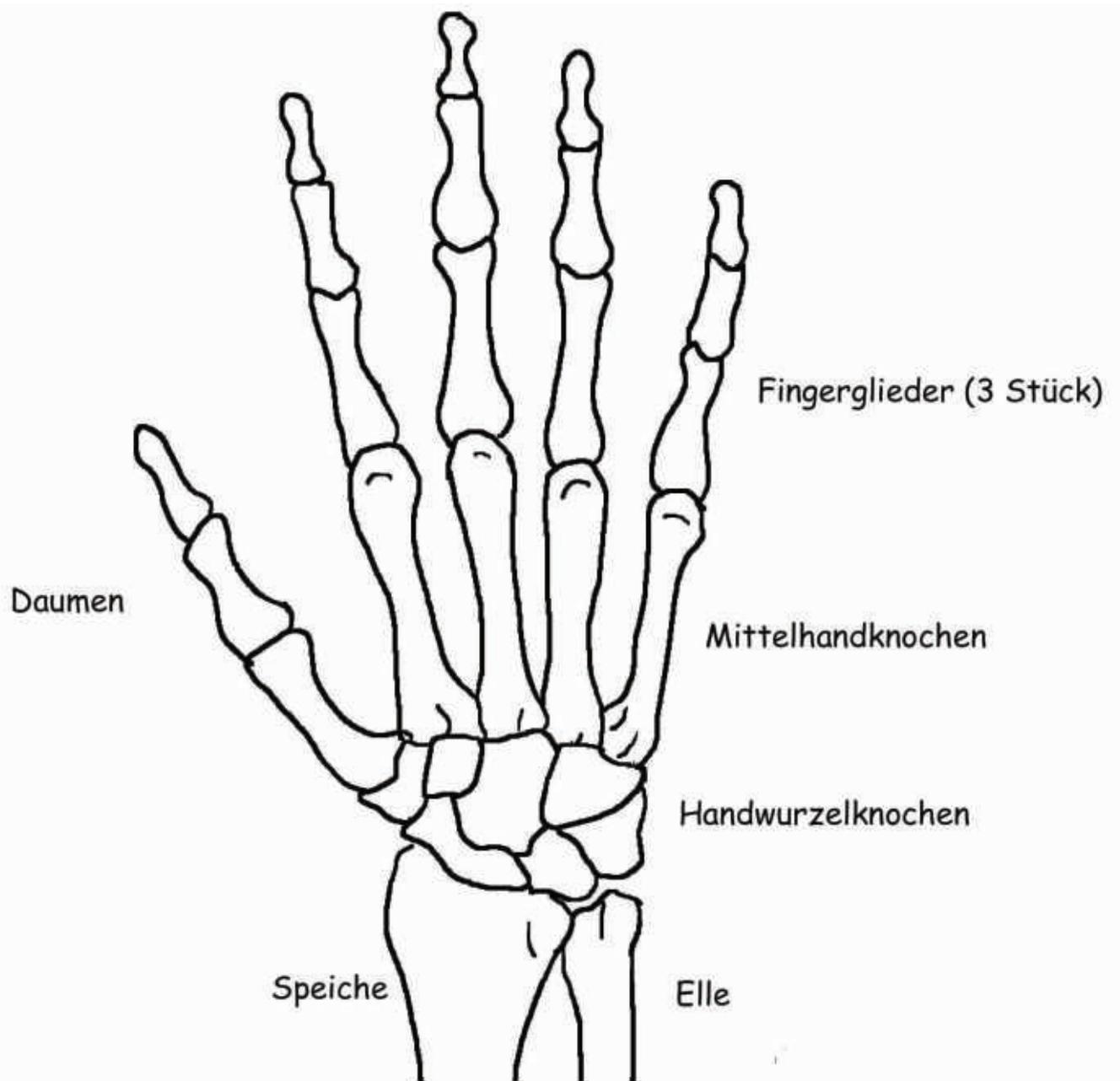
Hier in Köfering sieht Fips nur viele fröhliche Menschen, die um einen Baum tanzen.
Ob sie wohl die Motte gesehen haben?



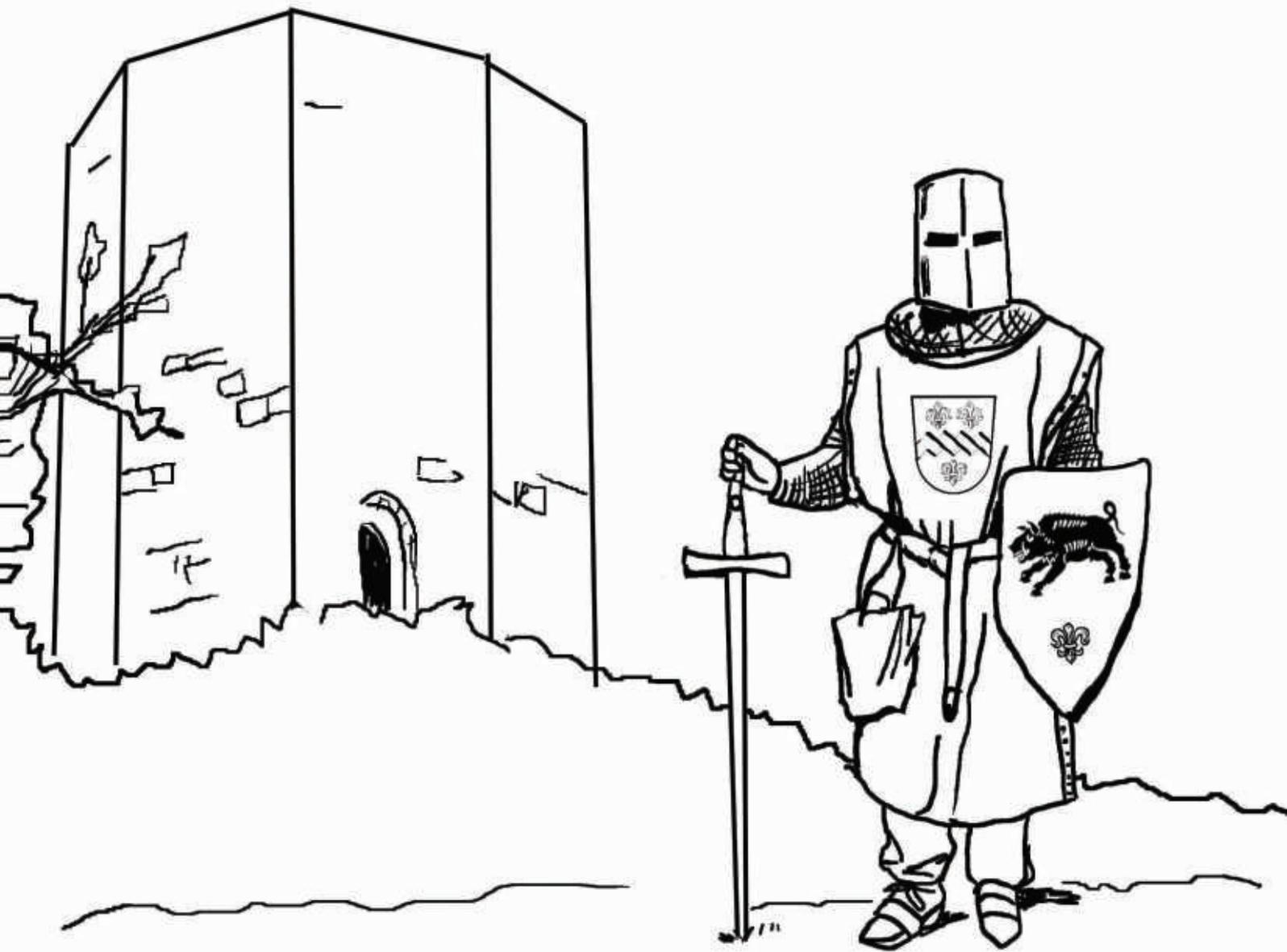
Auch diese Kanufahrer in Theuern haben die Motte nicht gesehen. Fips hängt sich in einen Baum und ruht sich aus. Da können wir uns Fips einmal genauer ansehen!



Der Arm und die Hand einer Fledermaus sind zu einem Flügel umgewandelt. Schau dir einmal den Flügel von Fips an und vergleiche ihn mit deiner Hand. Er hat die gleichen Knochen wie du! Nur sind sie anders geformt.



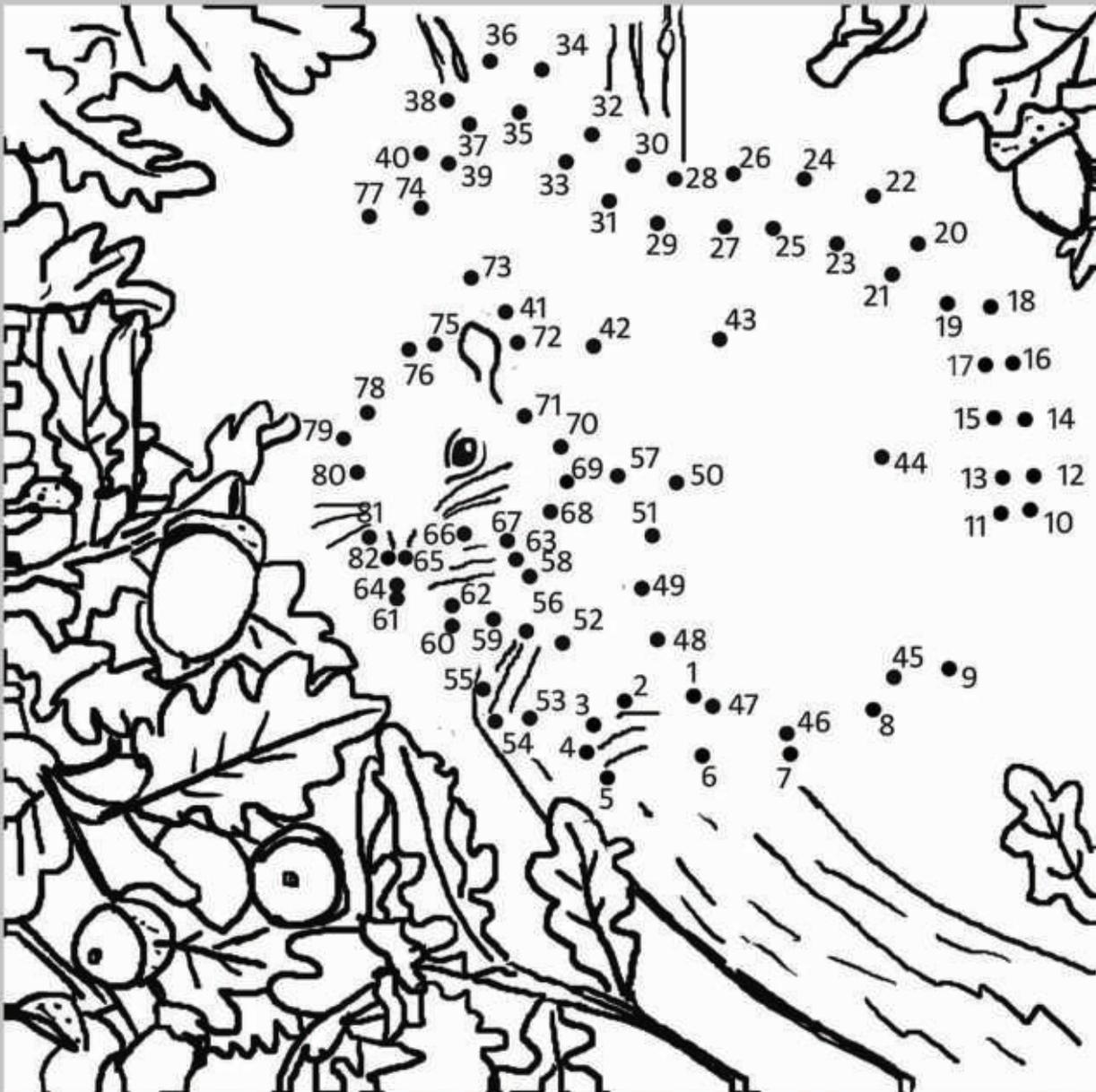
Die Finger sind zum Beispiel viel länger. Male die Knochen, die bei der Fledermaus und beim Menschen gleich sind, in derselben Farbe aus. Jetzt hat sich Fips genug ausgeruht und fliegt weiter.



In Ebermannsdorf entdeckt Fips einen achteckigen Burgturm.
Hier haben früher einmal Ritter gelebt. Fips hat schon viele
Geschichten darüber gehört und stellt sich vor, wie das Leben damals war.



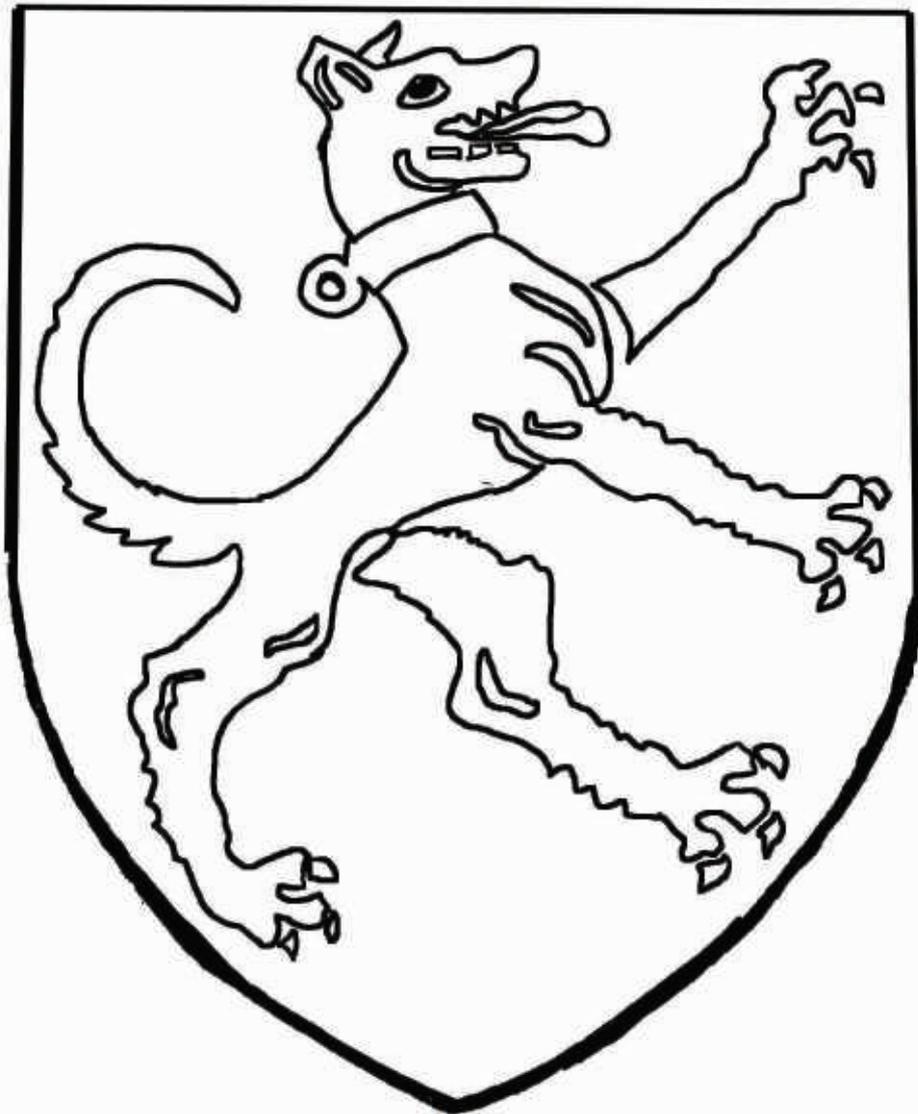
Jetzt ist Fips am Radweg an der Vils angekommen. Doch außer einem Radler ist hier niemand in Sicht. Wieder keine Motte! Fips fliegt tiefer in den Hirschwald hinein.



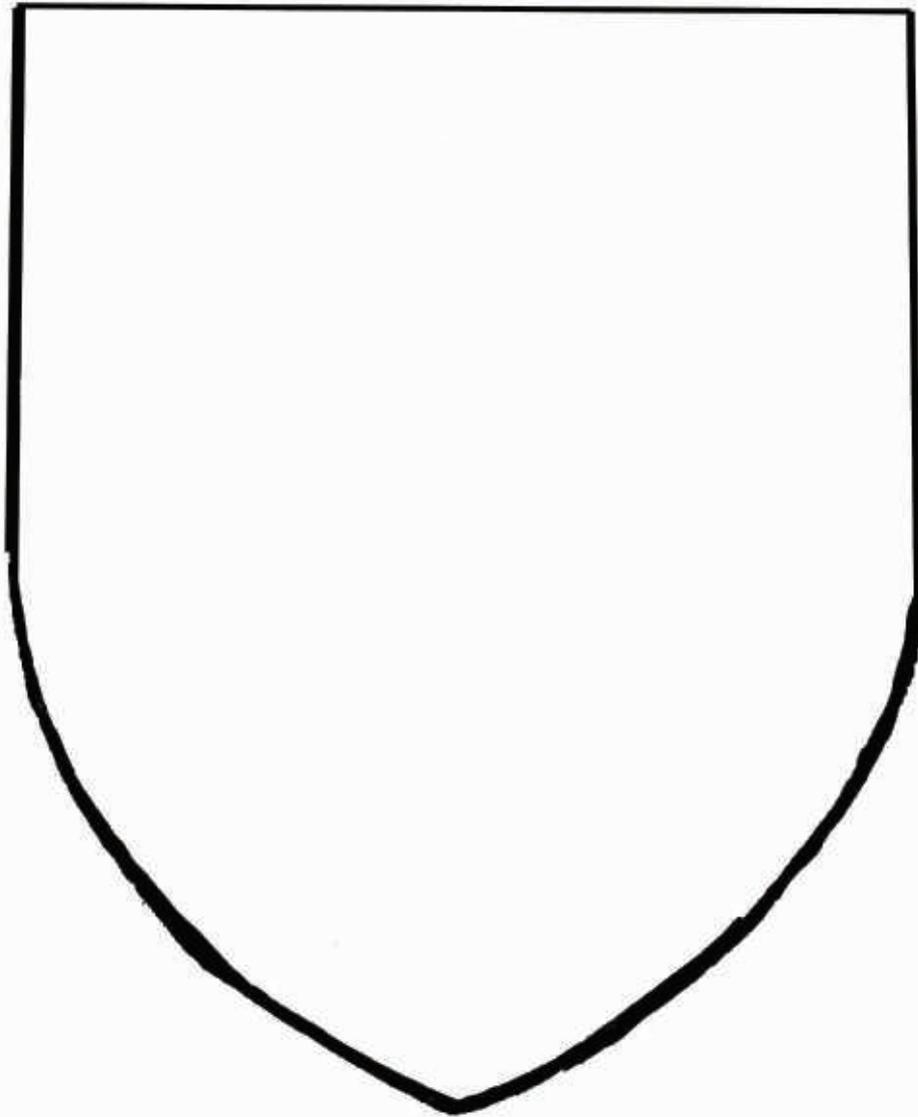
Was raschelt hier in der Eiche? Verbinde die Punkte und finde heraus, wen Fips da entdeckt und sicher nicht mit einer Motte verwechselt.



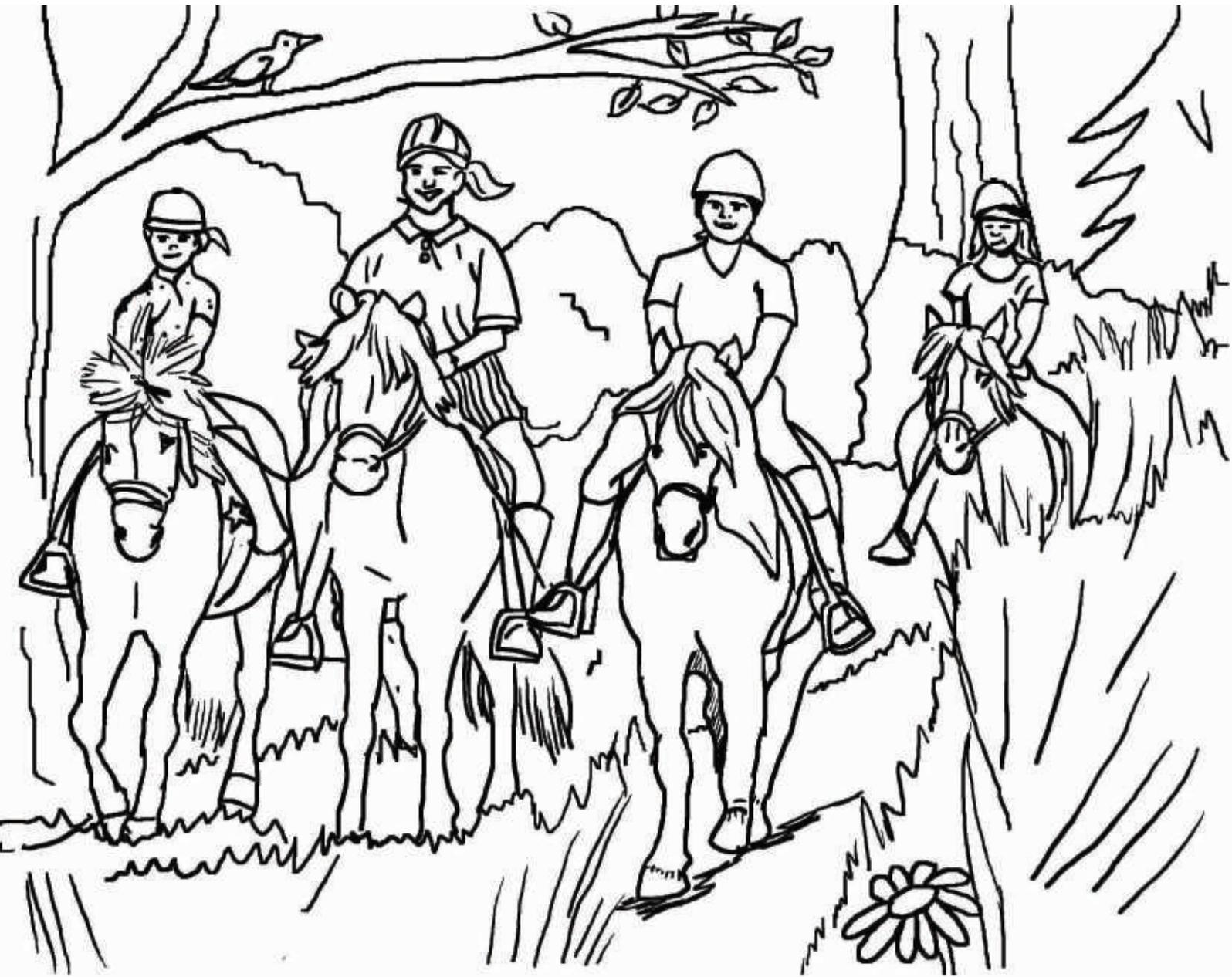
Das Eichhörnchen hat im Wald keine Motte gesehen, deswegen fliegt Fips nach Ensdorf. Doch beim Kloster kann er sie auch nicht entdecken.



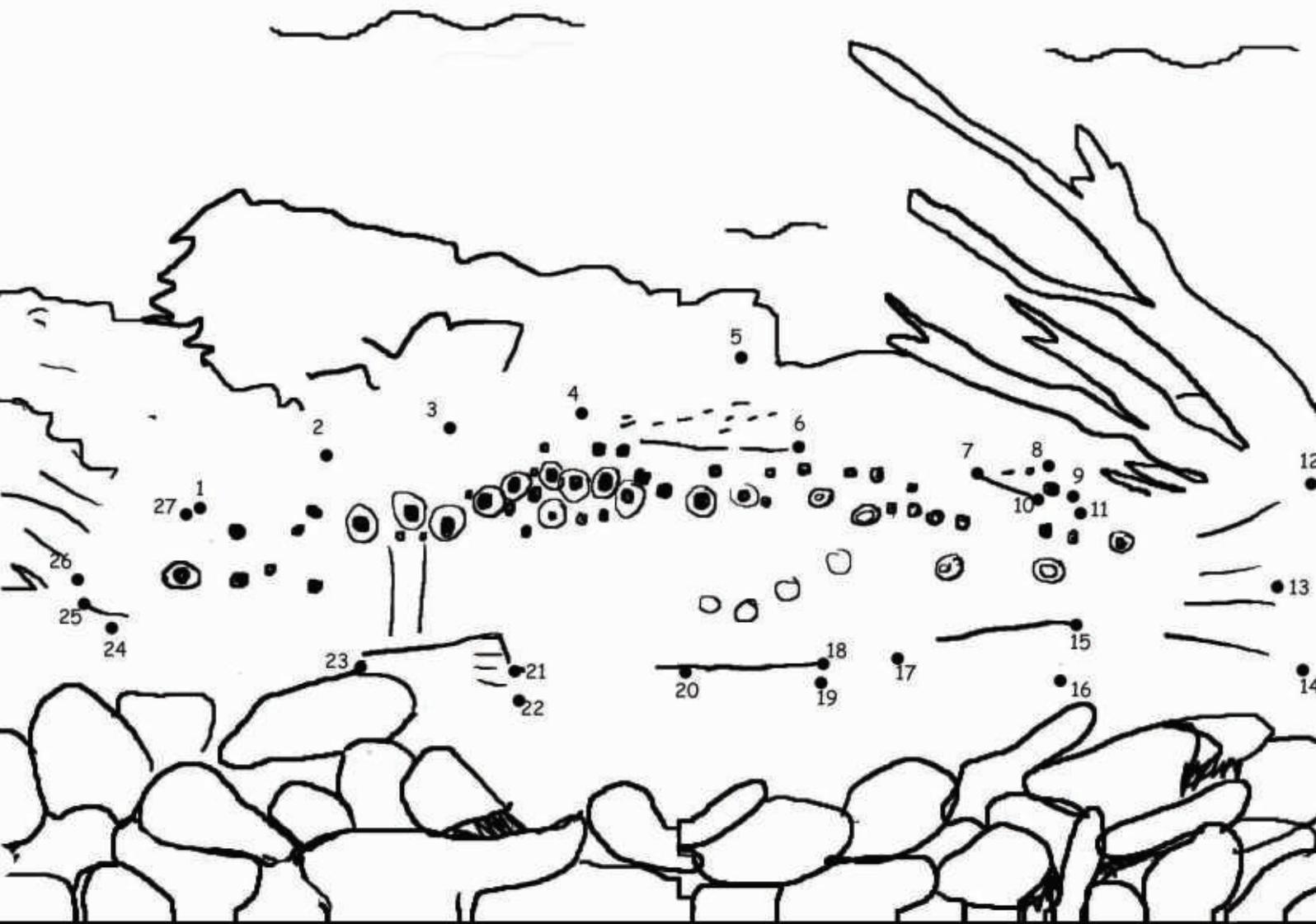
In Rieden fällt Fips das Wappen am Rathaus auf. Darauf ist ein schwarzer Hund abgebildet. Jede Stadt und Gemeinde hat ein anderes Wappen. Wie sieht das Wappen deiner Gemeinde aus?



Auch Familien haben oft eigene Wappen. Wie würde denn dein Wappen aussehen?
Welches Tier oder welchen Gegenstand würdest du im Wappen tragen?
Hier hast du Platz dir dein eigenes Wappen zu malen.



Fips sieht eine Gruppe Reiter im Wald. Sie kommen gerade aus Kreuth. Dort gibt es viele Pferde und man kann toll reiten. Fips sind Pferde aber viel zu groß. Er fliegt lieber zum Wasser an die Vils. Vielleicht lebt die Motte am Fluss?



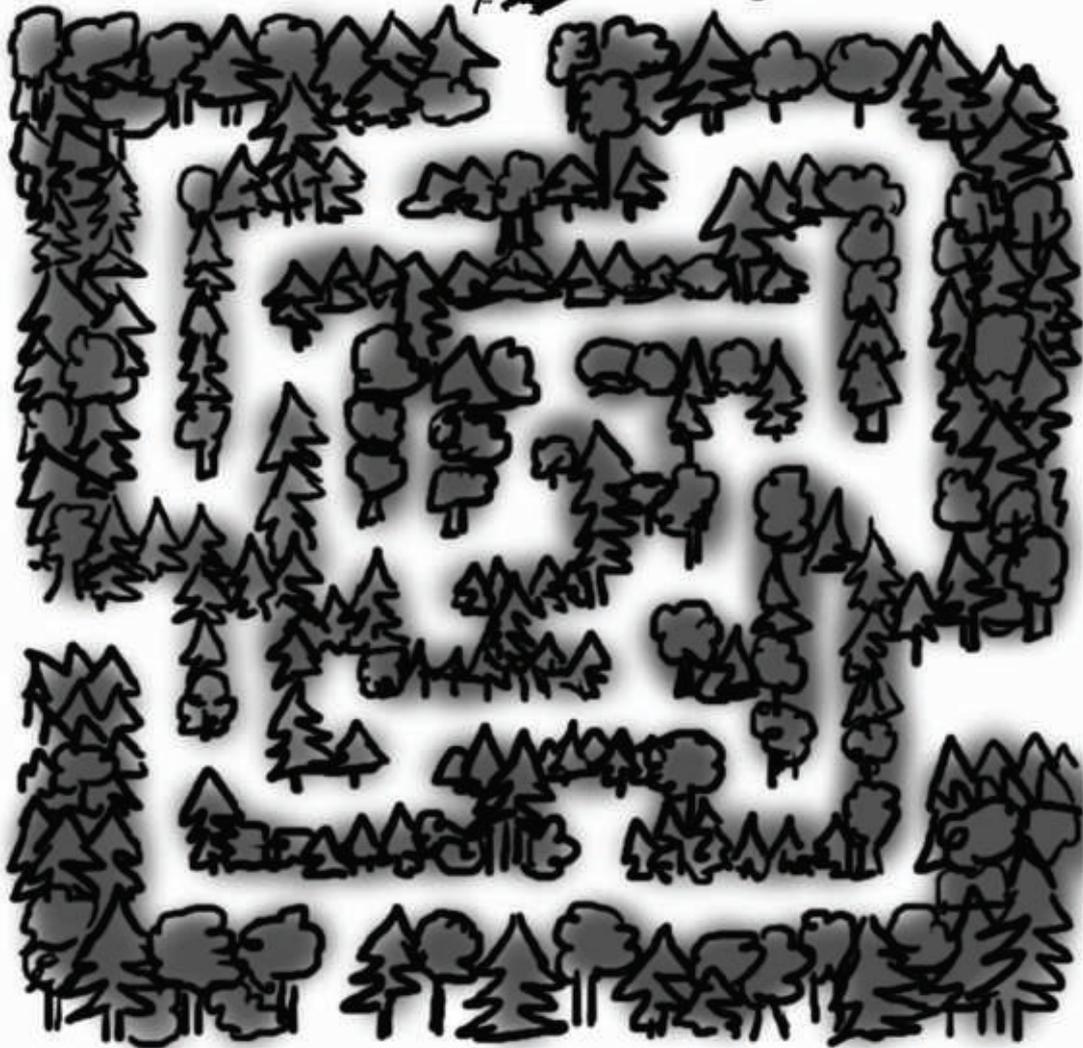
Fips schaut tief in die Vils. Da bewegt sich was! Aber was? Verbinde die Punkte und sage Fips was es ist. Muss er sich fürchten, oder ist es die blaugestreifte Motte? Fips folgt der Vils bis Schmidmühlen. Von dort hat er es nicht mehr weit nach Hause.



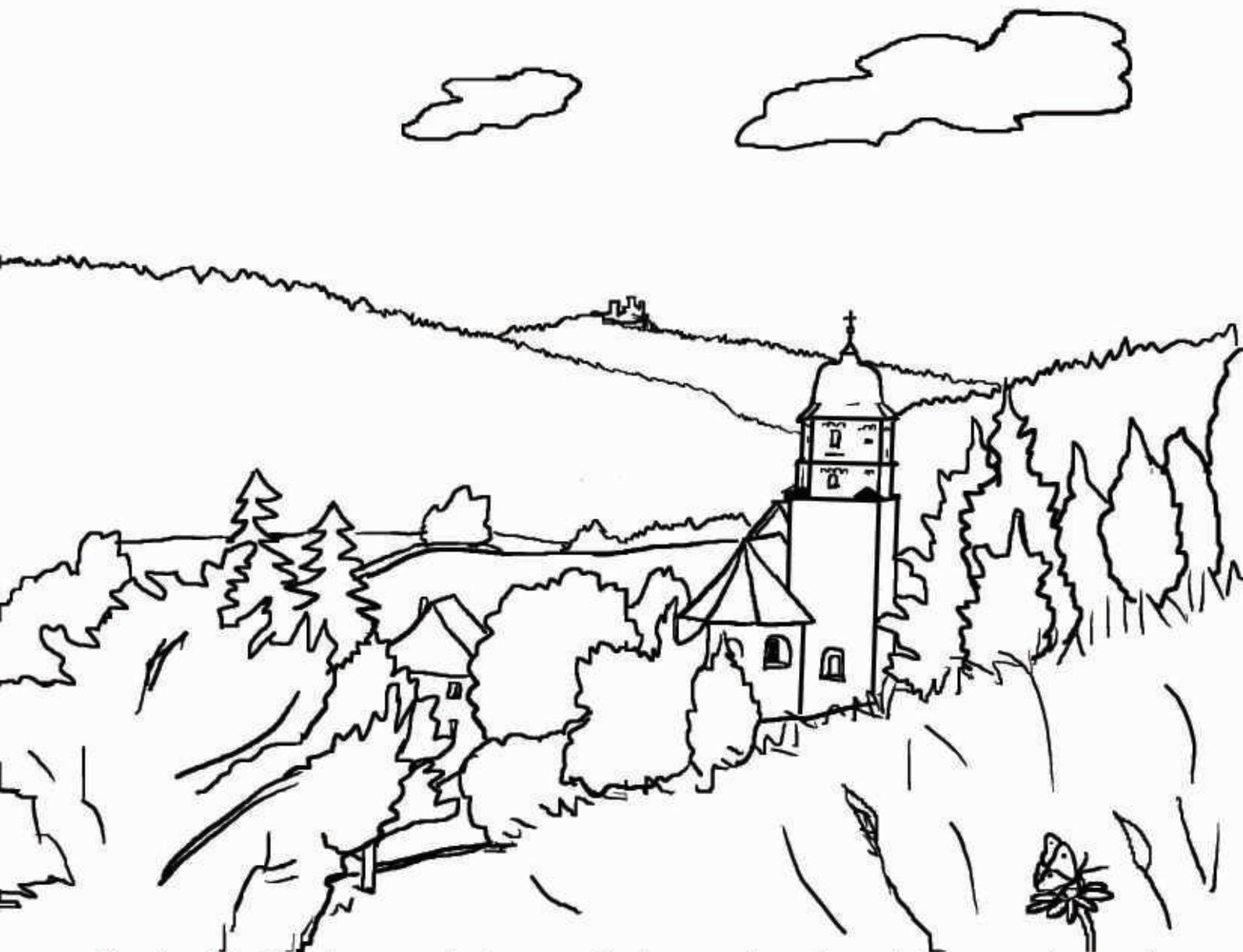
„Oh!“ denkt Fips erschrocken, „Da steht jemand vor dem Rathaus in Schmidmühlen. Schnell weg, bevor er mich sieht!“ Fips hat in seiner Aufregung gar nicht gemerkt, dass der Tänzer hier nur aus Bronze ist und auf dem Brunnen steht. Die Figur stellt einen der berühmten Moriskentänzer dar und heißt „Jüngling“. Aber davon will Fips nichts wissen und fliegt in den Wald. Doch hier kennt er sich gar nicht aus.



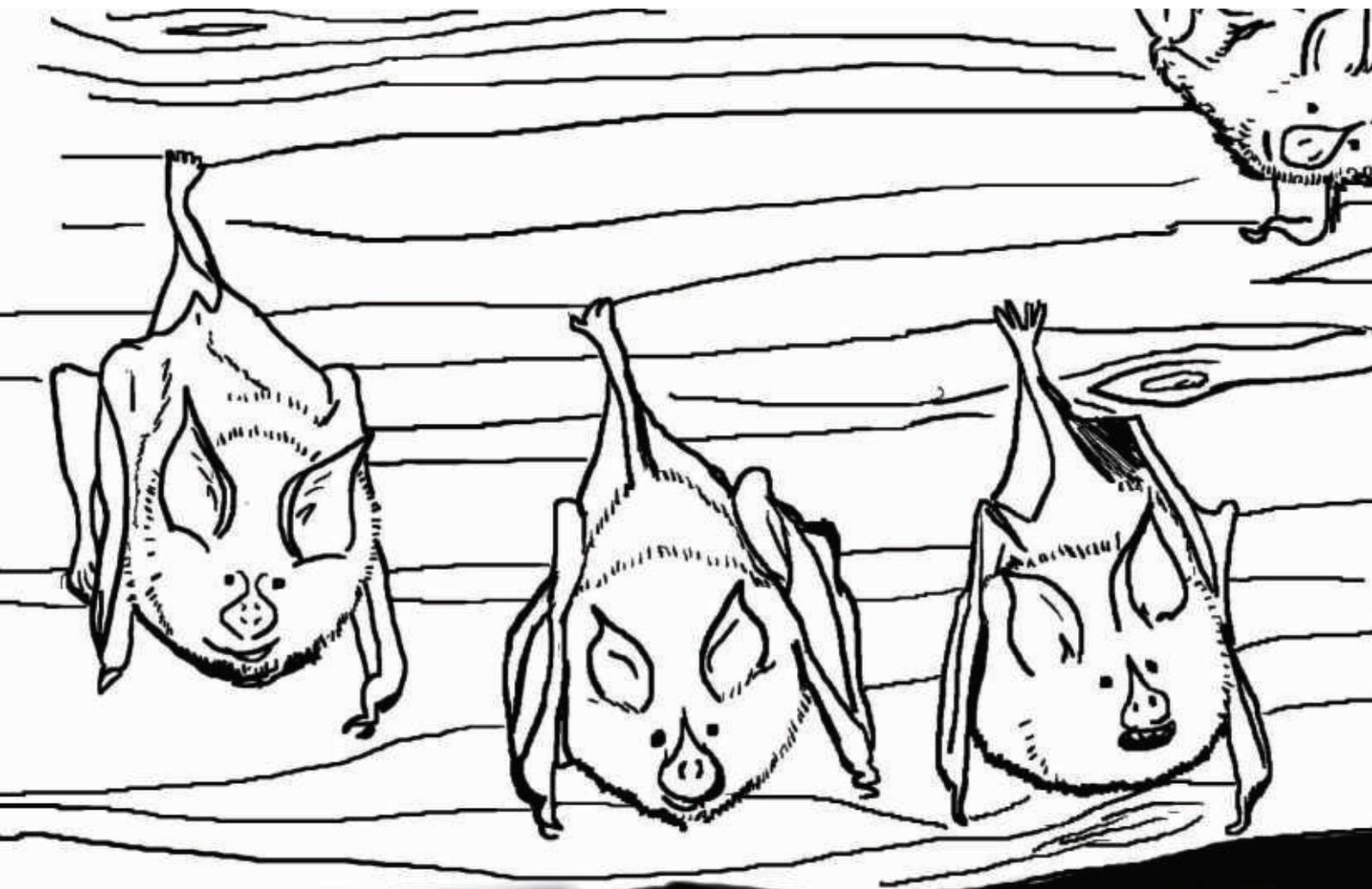
Burgruine Roßstein



Welchen Weg durch den Hirschwald muss Fips fliegen um zur Burgruine zu gelangen? Vielleicht findet Fips die Motte dort? Pass auf, dass du ihm nicht den Weg zum Uhu zeigst, denn der frisst auch Fledermäuse!



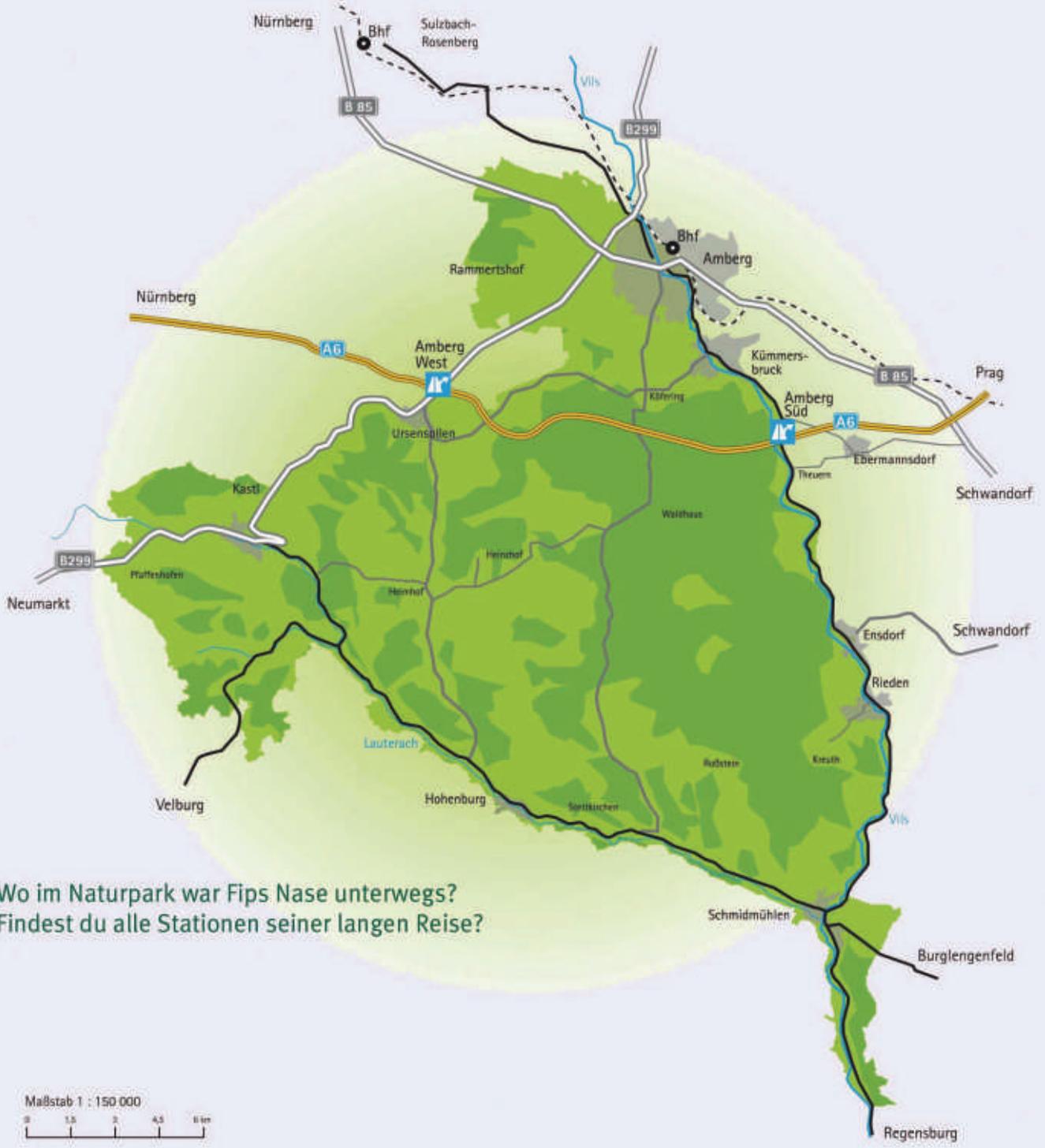
Fips beeilt sich, dass er wieder zum Fledermaushaus kommt. Er war schon so lange unterwegs. Die anderen Fledermäuse warten sicher schon auf ihn. Er muss nur noch an Stettkirchen vorbei. Im Hintergrund sieht Fips die Burgruine von Hohenburg. Wie diese Burg wohl einmal ausgesehen hat?



„Wo warst du Fips?“ fragen die anderen Hufeisennasen neugierig.
„Wir haben dich schon vermisst.“ Fips ist zu erschöpft zum Erzählen und sagt:
„Ich war nur ein bisschen im Hirschwald jagen. Ich erzähl euch morgen mehr.
Jetzt will ich erst schlafen.“



Jetzt bist du müde Fips, träum was Schönes und bis bald!
Vielleicht findest du die blaugestreifte Motte ja Morgen.



Wo im Naturpark war Fips Nase unterwegs?
 Findest du alle Stationen seiner langen Reise?



gefördert aus Mitteln des Bayerische Ministeriums für Umwelt und Gesundheit