

# Lerngarten Schweiz - Postenbeschreibung

## Zimmer 1: Politik und Geschichte

		N1	N2
<b>G-01</b>	Der Bundesrat		X
<b>G-02</b>	Abstimmen		X
<b>G-03</b>	Wählen		X
<b>G-04</b>	Schweizer Geschichte		X
<b>G-05</b>	Ausgrabungen	X	X

### G-01 Der Bundesrat

Name, Partei, Departement und Aufgabenbereiche den entsprechenden Bundesräten zuordnen.



### G-02 Abstimmen

Über vier erfundene Themen abstimmen, beispielsweise über die Velohelm-Tragepflicht beim Fahrradfahren.

Am Wahlbarometer sehen, wie die Ergebnisse stehen.



### G-03 Wählen

Anhand von Wahlplakaten einen eigenen Nationalrat wählen.



### G-04 Schweizer Geschichte

Meilensteine der Schweizer Geschichte anhand von Ereigniskarten auf dem Zeitstrahl sinnvoll einreihen.



### G-05 Ausgrabungen

Gegenstände der Schweizer Geschichte ausgraben und mit einem Geschichtsbuch herausfinden zu welchem Ereignis der Fund passt.



## Zimmer 2: Geografie

<b>G-08</b>	Tour de Suisse	x	x
<b>G-09</b>	Kantone bestimmen mit Lernelectric	x	x
<b>G-10</b>	Hüpfend von Kanton zu Kanton	x	x
<b>G-11</b>	Wattwil – Genf retour	x	x

**G-08 Tour de Suisse**

Velo fahrend die Schweiz kennen lernen.

**G-09 Kantone bestimmen mit Lernelectric**

Kantone und Wappen einander zuordnen.

**G-10 Hüpfend von Kanton zu Kanton**

Hände und Füße auf das geforderte Wappen stellen.



## G-11 Wattwil – Genf retour

Die Wegweiser in der Reihenfolge ihrer Entfernung zu Wattwil auf die Strasse stellen.



## Zimmer 3: Tradition

<b>T-01</b>	Sport hören	X	X
<b>T-02</b>	Sagen riechen	X	X
<b>T-03</b>	Persönlichkeiten sehen	X	X
<b>T-04</b>	Bräuche tasten	X	X
<b>T-05</b>	Rezepte schmecken	X	X
<b>T-06</b>	Typisch Schweiz	X	X

## T-01 Sport hören

Verschiedene Sportgeräusche dem jeweiligen Bild zuordnen.



## T-02 Sagen riechen

Eine Schweizer Sage mit Düften erleben.

Niveau 1: Toggenburgersage mit Duftbilderbuch!

Niveau 2: Eine Schweizer Sage führt dich zum richtigen Code.



## T-03 Persönlichkeiten sehen

Niveau 1: Globi, Heidi, Schellenursli und andere bekannte Kinderbuchfiguren der Schweiz erleben.

Niveau 2: Wissenswertes über Schweizer Persönlichkeiten, wie zum Beispiel Gölä erfahren.



#### **T-04 Bräuche tasten**

Bräuche der Schweiz mit den Händen entdecken.

Niveau 1: Aus dem Jahreskreis!

Niveau 2: Brauchtum, schweizerisch bekannt und interessant!



#### **T-05 Rezepte schmecken**

Niveau 1: Schweizer Früchte probieren und Rezepte kennen lernen, die damit zubereitet werden.

Niveau 2: Zutaten der Speisen herausfinden!



## T-06 Typisch Schweiz

Typisch Schweizerische Aussagen in Niveau 1 und 2 erkennen.



## Zimmer 4: Geografie

<b>G-06</b>	Die Schweiz im Relief	x	x
<b>G-07</b>	Faszination Tier- & Pflanzenwelt	x	x

## G-06 Die Schweiz im Relief

Eine Auswahl von Ideen wie sich mit dem Modell (2 x 3 m) arbeiten lässt:

- An den Schaltpulten erfahren, wo was ist: Orte, Berge, Regionen, Gewässer.
- Wege mit Wollfaden auf dem Relief legen.
- Bildkarten von Skigebieten, Fussballstadien und Sehenswürdigkeiten auf dem Modell platzieren.



**G-07 Faszination Tier- & Pflanzenwelt**

Vom Hochsitz aus mit einem Feldstecher die faszinierende Tier- und Pflanzenwelt der Schweiz entdecken.

**Zimmer 5: Sprachenvielfalt und Musik**

<b>S-01</b>	Dialekte im Vergleich	x	x
<b>S-02</b>	Dreisprachig einkaufen	x	x
<b>S-03</b>	Rätoromanisch – die 4. Landessprache	x	x
<b>S-04</b>	Finger ab dä Röschi		x
<b>M-01</b>	Schweizer Lieder	x	x
<b>M-02</b>	Knipse dein Drehorgellied	x	x
<b>M-03</b>	Helvetia's Röhrenxylofon	x	x
<b>M-04</b>	Wasser-Tonleiter	x	x

**S-01 Dialekte im Vergleich**

Vergleichen und unterscheiden von Schweizer Dialekten mittels Hör-CD und Spielkarten.



## S-02 Dreisprachig einkaufen

Einkaufen von Lebensmitteln auf Italienisch, Französisch und Deutsch.



## S-03 Rätoromanisch – die 4. Landessprache

Die Rätoromanische Sprache und die Geschichte des Schellen-Ursli



## S-04 Finger ab dä Röschi

Poetry Slam; Typisch Schweiz



## M-01 Schweizer Lieder

Vier alte Schweizer Liedanfänge auf der Drehorgel spielen und den gleichen Liedanfang auf dem Röhrenxylophon und dem Computer finden.



## M-02 Knipse dein Drehorgellied

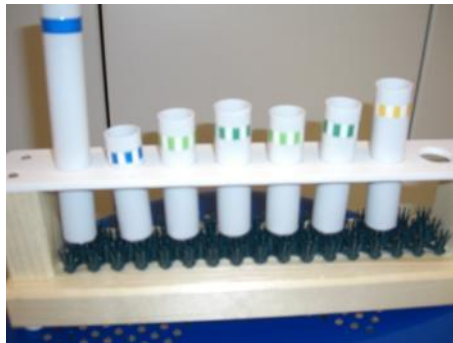
Selber für die Drehorgel Melodien in Lochstreifen knipsen und spielen.



### M-03 Helvetia's Röhrenxylofon

Auf dem Röhrenxylophon eigene Melodien erfinden.

Bekannte Lieder jemandem vorspielen, der herausfinden kann, um welches Stück es sich handelt.



### M-04 Wasser-Tonleiter

Eine Wasser-Tonleiter bilden und auf diesem Wasser-Xylofon eine Melodie spielen.



Gang:

### Spielend entdecken

Typische Schweizer Instrumente wie Hackbrett, Holzlöffel und Taler schwingen ausprobieren.

Verschiedene Spiele und CDs mit Inhalten zum Thema Schweiz entdecken