

G-01

Der Bundesrat

Niveau:
 1

 2

Arbeitsform:






Zeit:

20 Minuten

Thema: Bundesräte, deren Partei, Departement und Aufgabenbereiche

Material: Portraits der Bundesräte, 7 Stühle, Broschüre „Der Bund kurz erklärt“, 28 Karten

Auftrag: Ordne Name, Partei, Departement und Aufgabenbereiche den entsprechenden Bundesräten zu und vergleiche mit den Lösungen.

Als Hilfe dient die Broschüre „Der Bund kurz erklärt“ (S. 48-75)



Hinweise:





G-02

Abstimmen

Niveau:

1

2

Arbeitsform:







Zeit:

20 Minuten

Thema: Meinungsbildung, Pro & Contra, Abstimmen

Material: Abstimmungsurne, Abstimmungszettel 1-4, Whiteboard mit Stift und Lappen, Kurzanleitung, Abstimmungsmaterial auf Plakat

Auftrag: Lies die **Kurzanleitung** zum Abstimmen durch.

Sammele Pro- & Contra-Argumente auf dem Whiteboard.

Fülle die 4 Stimmzettel mit **JA** oder **NEIN** aus und wirf sie in die Abstimmungs-Urne.*



* Normalerweise wirft man die Abstimmungszettel nicht ohne Umschlag in die Abstimmungsurne. Auf dem Plakat siehst du, wie üblich vorgegangen wird.

Hinweise: Die Lernberatung kennt den Zwischenstand der Abstimmungen. Erkundige dich bei Interesse!



G-03

Wählen

Niveau:

 1

 2

Arbeitsform:







Zeit:

30 Minuten

Thema: Sitzverteilung und Wahl von Nationalräten

Material: „Sitzverteilungsbarometer“, 200 Holzkugeln, Schreibunterlage mit Bevölkerungsangaben, Wahlurne, Wahlplakate, Wahllisten

Auftrag: Auftrag 1: Das Schweizer Volk wählt alle 4 Jahre 200 Nationalräte.

Schätze, wie viele Nationalräte die einzelnen Kantone nach Bern schicken dürfen.

Je mehr Einwohner ein Kanton zählt, desto mehr Nationalräte hat er.

Wie sieht eine gerechte Sitzverteilung aus?

Verteile die 200 Holzkugeln (= 200 Nationalräte) auf die 26 Kantone und vergleiche anschliessend mit der Lösung.

Wahlverteilung Nr. 10	
1000	Fribourg-Altdorf
1001	Kappelen
1002	Guggenwil-Schönenbuch
1003	Fischerhofen
1004	Sornetan
1005	Leimiswil
1006	Brugg
1007	Brugg-Luzern
1008	Brugg-Nidwil
1009	Brugg-Saane
1010	Brugg-Untere
1011	Brugg-Obere
1012	Brugg-Mittlere
1013	Brugg-Oberste
1014	Brugg-Niedere
1015	Brugg-Äussere
1016	Brugg-Innere
1017	Brugg-Äussere
1018	Brugg-Innere

Liste Nr. 10

Auftrag 2: Lies die „Wahl-Anleitung“ an der Wand und betrachte die Wahlplakate.

Entscheide dich für deine Nationalrats-Kandidaten. Fülle deinen Wahlzettel korrekt aus und wirf ihn in die Wahlurne.

Hinweise:





G-04 Schweizer Geschichte

Niveau:

 1

 2

Arbeitsform:







Zeit:

15 Minuten

Thema: Meilensteine der Schweizer Geschichte

Material: Zeitstrahl, 67 Ereigniskarten

Auftrag: Wähle ein paar Ereigniskarten aus und reihe sie beim Zeitstrahl sinnvoll ein.

Wann hat sich was geschichtlich abgespielt?



Hinweise: Vergleiche mit den Lösungen auf der Rückseite der Ereigniskarten!



G-05

Ausgrabungen

Niveau:
 1

 2

Arbeitsform:






Zeit:

20 Minuten

Thema: Archäologie und Schweizer Geschichte

Material: Ausgrabungsstätte (blaue Wanne), 16 versteckte Fundgegenstände, Geschichtsbuch

Auftrag: Grabe nach Gegenständen der Schweizer Geschichte.
 Vergleiche nach jeder Entdeckung, zu welchem geschichtlichen Ereignis der Fund passt.
 Blättere dazu im roten Geschichtsbuch.



**G-06****Die Schweiz im Relief****Niveau:****Arbeitsform:****Zeit:**

15 - 60 Minuten

Thema: Die Schweiz auf vielfältige Art kennen lernen

Material: CH-Relief, 2 CH-Karten, 57 A4-Bilder + Namenskärtchen, thematische Karten (Bevölkerung, Klima, Verkehr, politische Gliederung, Vegetation), 26 A5-Bilder (10 Fussballstadien, 16 Skigebiete), Tüll (gelb, grün, blau), Wolle (rot, blau), 42 rote Kreise, 3 Zeigestöcke, Schere, Filzstifte, Kärtchen

Auftrag: An den Schaltpulten erfährst du, wo was ist.
Suche, zeige, kontrolliere.

Im Regal findest du Material zu folgenden Lerninhalten:

- Tiere ⇨ im Relief aufstellen
- Fussballstadien ⇨ Bildkarten legen
- Skigebiete ⇨ Bildkarten legen
- Verkehr ⇨ Wege mit Wollfaden auslegen
- Einwohnerzahlen ⇨ Rondellen legen
- Landschaftstypen ⇨ Tüll über Relief legen
- Kärtchen ⇨ deine Ideen
- Thematische Karten: Bevölkerungsdichte, politische Gliederung, Klima, Wälder, Äcker, Wiesen

Hinweise:



G-07

Faszination Tier- & Pflanzenwelt

Niveau:



Arbeitsform:



Zeit:

20 Minuten

Thema: Tiere und Pflanzen der Schweizer Alpen und Wälder

Material: Hochsitz, Feldstecher, Hut, Plakat „Tier- & Pflanzenwelt“

Auftrag: Entdecke die faszinierende Schweizer Tier- und Pflanzenwelt vom Hochsitz aus.

Notiere alle Tiere und Blumen, die du entdeckst.

Leben alle diese Tiere in der Schweiz?



Hinweise:

**G-08****Tour de Suisse****Niveau:****Arbeitsform:****Zeit:**

15 Minuten

Thema: Die Schweiz in Bild und Wort kennen lernen

Material: Hometrainer, PC, Beamer, Kopfhörer

Auftrag: Klicke mit der Maus auf **Start** .
Setze dich aufs Velo.

Und los geht die Reise durch die Schweiz.

Sattelhöhe anpassen:

Knopf herausziehen



**G-09****Kantone bestimmen mit Lernelectric****Niveau:** 1 2**Arbeitsform:** **Zeit:**

15 Minuten

Thema: Schweizer Kantone, Städte und Wappen**Material:** Lernelectric-Spiel, 2 Lernscheiben**Auftrag:** Experimentiere mit dem Lernelectric-Spiel.

Schalte das Spiel nach Gebrauch aus.





G-10

Hüpfend von Kanton zu Kanton

Niveau:



Arbeitsform:



Zeit:

15 Minuten

Thema: Schweizer Kantone und deren Wappen

Material: Hüpfmatte, 10 Auftragskarten

Auftrag: Niveau 2: „Hüpfe“ von Kanton zu Kanton. Befolge folgende Regeln:
 schwarz = linker Fuss
 violett = rechter Fuss
 rot = linke Hand
 grün = rechte Hand

Lies die vier Kantonsnamen auf der Karte. Setze Hände und Füße auf die entsprechenden Wappen.

Niveau 1: Nimm bloss die Farben schwarz (= linker Fuss) und blau (= rechter Fuss).

Zusatzaufgabe: Erfinde eigene Hüpfkombinationen!



Hinweise: Ob du wirklich richtig stehst, siehst du auf der Rückseite der Auftragskarte.



G-11 Wattwil – Genf retour

Niveau:



Arbeitsform:



Zeit:

10 - 20 Minuten

Thema: Distanzen schätzen

Material: 9 gelbe Wegweiser (= Obertoggenburg),
6 blaue Wegweiser (= übriges Toggenburg),
11 grüne Wegweiser (= Kanton SG),
14 rote Wegweiser (= Schweiz),
Distanzlinie mit Kilometer-Angaben

Auftrag: Nimm die Wegweiser einer Farbe.

Was liegt näher bei Wattwil, was weiter weg? Stelle die Wegweiser in der richtigen Reihenfolge auf die Strasse.

Stimmt deine Reihenfolge?



Hinweise: Die Distanzen stehen auf der Unterseite der Wegweiser!



M-01 Schweizer Lieder

Niveau:



Arbeitsform:



Zeit:

15 Minuten

Thema: Verschiedenartig gespielte Lieder einander zuordnen

Material: Mini-Drehorgeln, Original-Lochstreifen S1 bis S4 (je 2x), A3-Vorlage „Röhren-Lieder“, farbige Klangröhren, (im Lochbrett eingeordnet), Röhrenhalter, Schlägel, Laptop mit Musikdateien

Auftrag: Ordne vier alte Schweizer Lieder (Anfänge) einander zu:
Nimm einen Röhrenhalter und stelle ein Lied von der Vorlage „Röhrchen-Lieder“ zusammen. Schlage die Melodie in der richtigen Reihenfolge.

Suche die gleiche Melodie auf der Drehorgel. Notiere das gefundene Paar.

Suche auf dem Computer im Ordner „4 Schweizer Lieder“ * den gleichen Liedanfang.

* **Niveau 2:** Suche den passenden Liedanfang im Ordner „8 Schweizer Lieder“.

Suche im Ordner „Schweizer Lieder mp3“ das passende Lied in der gesungenen oder Playbackversion.

Stell das nächste Röhrenlied zusammen und beginne von neuem.

Hinweise:



M-02

Knipse dein Drehorgellied

Niveau:

 1

 2

Arbeitsform:







Zeit:

10 Minuten

Thema: Eigene Lochstreifen für die Mini-Drehorgel erstellen

Material: Minidrehorgel, Knips-Zange, Streifen (Verbrauchsmaterial), Xylofon

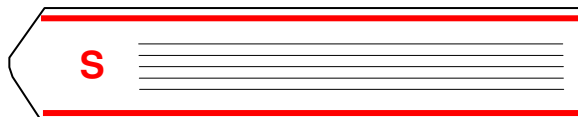
Auftrag: Nimm einen Streifen.

Erfinde eine Melodie. (Wenn dir etwas nicht gefällt, kannst du den Anfang des Streifens abschneiden und neu beginnen.)

Spieler eine bekannte Melodie leise auf dem Xylofon. Knipse sie.

Nimm eine Notenvorlage „Knipslied 1 - 6“ und knipse das Lied. Erkennst du dieses Schweizer Lied? Bevor du auf das Lösungsblatt schaust, höre dir die gleiche Melodie auf dem Laptop im Ordner „Knipslieder“ an.

Verbot:



In Streifen mit **roten** Rändern darfst du nicht knipsen!

Hinweise:



Bei der Drehorgel klingen alle Töne gleich lang. Halbe Noten brauchen doppelt so viel Platz wie Viertelnoten, eine punktierte Viertelnote eineinhalb Mal so viel wie eine Achtelnote usw. Hier ist Musik auch Geometrie!

**M-03****Helvetias Röhrenxylofon****Niveau:****Arbeitsform:****Zeit:**

10 Minuten

Thema: Melodien mit Klangröhren

Material: Klangröhren, Schlägel und Röhrenhalter zusammen mit Posten M-01

Auftrag: Komponiere eine Melodie:

Stelle eine Tonleiter im Röhrenhalter zusammen und spiele eine Melodie.

Stelle einen Liedanfang zusammen. Wer erkennt dein Lied?

Beachte die Jahrgänge der Zehn-Rappenstücke auf der Unterseite der Röhren: Stelle eine Melodie nach Jahrgängen zusammen (gerade, ungerade Zahlen, Primzahlen ...)



**M-04****Wasser-Tonleiter****Niveau:****Arbeitsform:****Zeit:**

10 Minuten

Thema: Durch unterschiedliches Auffüllen von Klangröhren eine Tonleiter erstellen

Material: 8 gleich lange, dunkelgraue Klangröhren, Röhrenhalter, Schlägel, Nachfüllflasche

Auftrag: Die erste Röhre bleibt leer. Fülle die zweite, dritte, ... bis du eine Tonleiter gebildet hast.

Tipp: Denk beim Auffüllen und Schlagen an „Alli mini Äntli“.

Spiele eine Melodie auf deinem Wasser-Xylofon.





S-01

Dialekte im Vergleich

Niveau:



Arbeitsform:



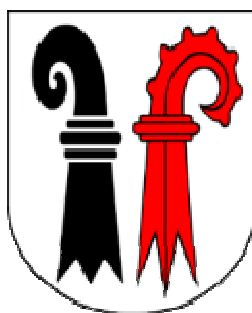
Zeit:

15 - 30 Minuten

Thema: Schweizer Dialekte

Material: 4 „Jasskarten-Spiele“, Jassteppich, CD (Dialekte im Vergleich), Laptop, Kopfhörer

- Auftrag:
- Höre 10 verschiedene Dialekte (Laptop und CD „Dialekte im Vergleich“). **Stoppe jeweils nach maximal einer Minute!!!** Erkennst du sie?
 - Greif zu den „Jasskarten“ und übersetze ins Deutsche. Bei welchem Dialekt landest du am meisten Treffer?



Hinweise:



Auf der Rückseite der Jasskarten findest du die Übersetzung.



S-02

Dreisprachig einkaufen

Niveau:

 1 2

Arbeitsform:

Zeit:

20 Minuten

Thema: Einkaufen auf Französisch, Italienisch und Deutsch

Material: Einkaufswagen, Regal mit Lebensmitteln, Einkaufslisten (Französisch, Italienisch, Deutsch)

Auftrag: Wähle eine Einkaufsliste und gehe einkaufen. Lege alle Lebensmittel, die auf deiner Liste stehen in den Einkaufswagen.

Wie schnell findest du die Lebensmittel?





S-03

Rätoromanisch – die 4. Landessprache

Niveau:



Arbeitsform:



Zeit:

10 - 30 Minuten

Thema: Die Rätoromanische Sprache und die Geschichte des Schellen-Ursli

Material: Diverse Plakate, Wörterbücher, Zeitungen, Schellen-Ursli-Modell, Schellen-Ursli-Geschichtsrade, 3 Quiz, Laptop

Auftrag: Niveau 1: Löse Quiz 1.

Niveau 2: Löse Quiz 2 und / oder 3.



Hinweise:





S-04

Finger ab dä Röschti

Niveau:

 1 2

Arbeitsform:

Zeit:

20 Minuten

Thema: Poetry Slam; Typisch Schweiz

Material: Laptop, CD, Kopfhörer, Schreibpapier und Stift, Kartenbox mit 40 Karten, Pinwand

Auftrag: Höre den Poetry Slam von Simon Libsig. Lege alle Karten der Box aus.

Welche Begriffe hat Libsig erwähnt, welche nicht?
Bilde zwei Kartenhaufen und kontrolliere.

Schreibe deinen eigenen Poetry Slam über die Schweiz, den Kanton St.Gallen oder das Toggenburg. Verwende typische Begriffe.
Hänge deinen Text an die Pinwand.



Hinweise: Karten ohne roten Punkt sind vorgekommen (siehe Rückseite)!

**T-01****Sport hören****Niveau:****Arbeitsform:****Zeit:**

10 Minuten

Thema: Verschiedene Sportgeräusche zuordnen

Material: Bilder der Sportarten, Radio, Magnet-Nummern von 1 bis 10, Rätselkarten, Namenskarten

Auftrag: Schalte den CD-Player ein und höre die Geräusche.

Ordne die Nummern (CD-Display) den Bildern zu.

Niveau 2:

Ordne die Rätsel- und Namenskarten den entsprechenden Bildern zu.

Hinweise:



T-02

Sagen riechen

Niveau:



Arbeitsform:



Zeit:

10 Minuten

Thema: Schweizer Sagen

Material: Holzkapla, 12 + 1 Sagenrollen, Stempel und -kissen, Notizblock, Zahlenschloss, Handschuh, 3 Essenzen, Schweizerkarte, Toggenburgerkarte, 3 Pflanzenbilder, Pfefferminztraubenzucker,

Auftrag:

Niveau 1:

Lies die Geschichte.

Suche die drei entsprechenden Bildstreifen unter den Kaplas. Ordne die Ziffern passend zur Geschichte. Stelle sie am Zahlenschloss ein und nimm den Handschuh. Was riechst du?

Vergleiche mit den Bildern unter dem Schweizerkreuz und / oder im Duft-Bilderbuch „Der stinkende Geissbock“.

Entdeckst du Wildhaus auf der Karte?

Spiele mit den Kaplas.

Niveau 2:

Lies eine Sage und suche unter den Kaplas:

1. den geographischen Anhaltspunkt

2. eine Person

3. einen Gegenstand aus der Geschichte

Stemple die Ziffern ins Notizblöcklein und hol dir damit den Code fürs Zahlenschloss bei deiner Lehrperson.

Nimm den Handschuh. Was riechst du?

Vergleiche mit den Bildern unter dem Schweizerkreuz und / oder im Duft-Bilderbuch „Der stinkende Geissbock“.

Hinweise:



/ Zahlencodes und Pfefferminz (bei der Lehrperson)



T-03

Persönlichkeiten sehen

Niveau:



Arbeitsform:



Zeit:

10 Minuten

Thema: Prägende Schweizer Persönlichkeiten

Material: 6 Bilderbücher, Holztäfelchen mit Buchstaben

Auftrag: Niveau 1:

Suche zu jeder Hauptfigur (Ziffer) das passende Bild (Buchstabe).

Hänge das Holztäfelchen mit dem Buchstaben zur gefundenen Ziffer.

Niveau 2:

Suche zu jeder Persönlichkeit (Ziffer) den entsprechenden Text (Buchstabe).

Stelle die Holztäfelchen mit dem gelben Punkt zur gefundenen Ziffer.

Welcher Ausdruck passt zu welcher Persönlichkeit? Stelle die

Täfelchen mit dem roten Punkt zur passenden Ziffer.

Hinweise:



T-04

Bräuche tasten

Niveau:



Arbeitsform:



Zeit:

10 Minuten

Thema: Verschiedene Bräuche

Material: Krone mit kleinem Plastikkönig, Halblarve, Plastikosterei, Lampion, Aushöhler mit Sternform, Plastikmandarine
Holzstern, Ross mit Reiter, Traktor mit Anhänger, Bratwurst, Glocke, Kranz, Christbaum, Plakette, Gans, Kuh, Zwiebel, Fahne

Auftrag: Niveau 1:
Ertaste die Gegenstände, ziehe sie heraus und hänge sie zum passenden Bildkärtchen.
Die Lösungsbilder findest du in den vier Wühlkisten.

Niveau 2:
Ertaste die Gegenstände, ziehe sie heraus und stelle sie zum passenden Kärtchen auf der Holzleiste.

Suche im Buch den entsprechenden Kanton, das Datum, die typischen Utensilien und die Seitenzahl zum Brauch.

Hänge die Kärtchen nebeneinander.

Die Lösung findest du in den vier Wühlkisten.

Hinweise:



T-05

Rezepte schmecken

Niveau:



Arbeitsform:



Zeit:

10 Minuten

Thema: Typische Schweizerrezepte

Material: Schokomünzen in Schachtel, 2 mal Messer und Gabel, 2 Tischsets, Kochbuch „Schwiizer Chuchi“, Blöckli mit Kugelschreiber, 8 Menükartenfotos mit Ringen, je 6 Wort- und Bildkarten mit Ringen, Dörrfrüchte geschnitten, Taucherbrille mit Früchten

Auftrag: Niveau 1:
 Setze die Taucherbrille auf. Greife **1** Fruchtstück aus dem Klappfach.
 Wie schmeckt es? Beschreibe. Lege die Taucherbrille ab.

Nimm Wort und Bild dieser Frucht von der Gabel und vom Messer.
 Wie heisst diese Spezialität? Stecke die beiden Kärtchen in den entsprechenden Schlitz.
 Öffne das Törchen.

Nimm die nächste Frucht.

Niveau 2:
 Wähle von Messer und Gabel ein Bild einer Speise.
 Suche in den Schweizerkreuzen die drei nötigen Zutaten. Notiere sie auf dem Block.

Suche im Kochbuch Rezepte, die mit diesen Zutaten gekocht werden.

Hinweise:



T-06

Typisch Schweiz

Niveau:



Arbeitsform:



Zeit:

10 Minuten

Thema: Schweizerisch?

Material: Spielkarten

Auftrag: Niveau 1:

Zwei Ausdrücke stehen nebeneinander. Nur einer ist typisch schweizerisch.

Die richtige Antwort bringt dich zur ersten Nummer.

Verbinde das Gummiseil von Schraube zu Schraube.

Niveau 2:

Zwei Aussagen stehen nebeneinander. Nur eine ist korrekt. Wenn du unsicher bist, helfen dir die Spielkarten.

Die richtige Antwort bringt dich zur ersten Nummer.

Verbinde das Gummiseil von Schraube zu Schraube.

Hinweise: