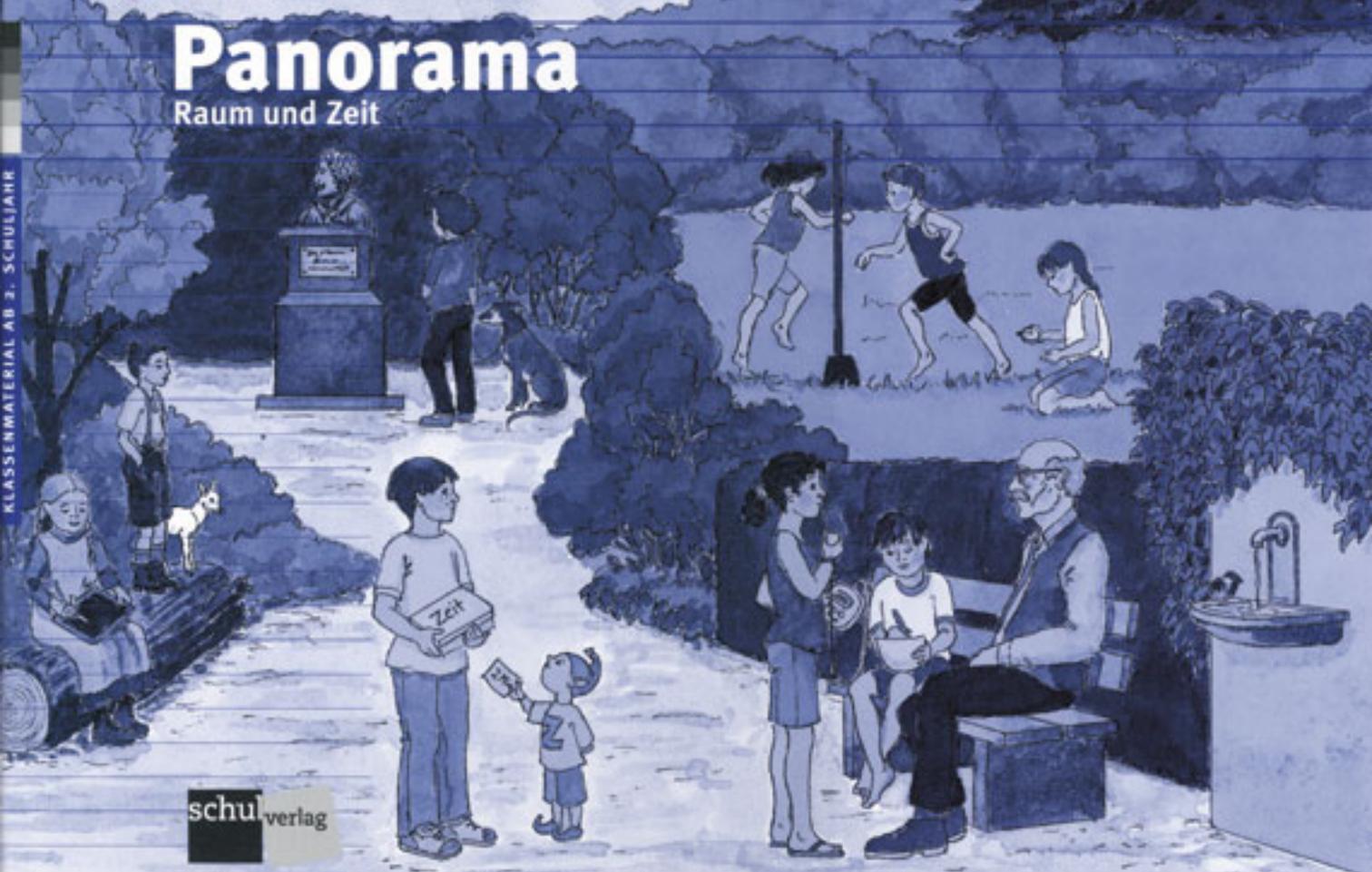




Panorama

Raum und Zeit

KLASSENATERIAL AB 3. SCHULJAHR



schu|verlag

Impressum

Herausgeberinnen

Kommission für Lehrplan- und Lehrmittelfragen
der Erziehungsdirektion des Kantons Bern
Leitstelle Lehrmittel Aargau

Projektleitung, Autorengruppe

Marco Adamina, Hans-Peter Wyssen

Mitarbeit

Katharina Marti

Entwicklungs- und Erprobungsarbeiten

Marie-Theres Berner-Hüsler, Gini Brupacher,
Daniela Burkhalter, Sandra Engler, Annamaria Filep,
Margrith Gimmel-Dauwalder, Susanne Grossenbacher,
Elsbeth Hänni, Barbara Künzli, Katharina Marti,
Therese Mettler, Margrith Müller-Joos, Diana
Röthlisberger, Cindy Ruffet, Rosette Schüpbach,
Richard Wullschleger, Sabina Zürcher
und ihre Schülerinnen und Schüler aus Fraubrunnen,
Hausen, Holziken, Jegenstorf, Neuenhof,
Ostermundigen, Saanen, Schönbühl, Schüpfen,
Seedorf, Seewil, Walperswil, Wohlenschwil
Simone Fischer,
Pascal Kreuer (Kinderbüro Basel)

Illustrationen

Catrina Cavelti, Bern

Fotos

David Aebi, Burgdorf

Audio CDs

AUDIOVISION Heinz P. Müller, Merligen
Regula Siegfried, Bern, Sprecherin
Urs-Peter Wolters, Biel, Sprecher
Andrea Jaggi, Biel, Interviews
Stefanie Odermatt, Ursula Tessaro
(Gesang und instrumentale Begleitung CD 1, Nr. 17, 18)

Sprachberatung

Ursula Tschannen Michel

Interkantonale Begleitgruppe

Regine Arber (BS), Urs Bräm (ZH), Gini Brupbacher (BE),
Beat Guthäuser (AG), Andrea John (AG), Balz Kilcher (BL),
Barbara Künzli (BE), Christine Lischer Wenger (SO),
Arthur Oehler (AR), Max Schläpfer (AG),
Paolo Trevisan (SO), Kurt Utzinger (ZH)

Gesamtprojektleitung Reihe Lernwelten

Natur-Mensch-Mitwelt

Marco Adamina, Bruno Bachmann, Otto Beck,
Susanne Gattiker, Christian Graf-Zumsteg,
Hans Müller, Barbara Vettiger, Hans-Peter Wyssen

Gestaltung und Satz

grafikwerkstatt upart, Bern

Wir danken allen Personen, die uns bei der Entwicklung
der Materialien mit Informationen, Abklärungen,
Hinweisen, Unterlagen und in Gesprächen unterstützt
und geholfen haben.

Nicht in allen Fällen war es dem Verlag möglich,
den Rechteinhaber ausfindig zu machen.
Berechtigte Ansprüche werden im Rahmen der
üblichen Vereinbarungen abgegolten.



© 2005 **schulverlag** blmv AG, Bern
1. Auflage 2005

Art.-Nr. 4.693.00
ISBN 3-292-00282-6

Inhaltsverzeichnis CD 1

Track	Titel	Dauer	KM / TH
Raum			
1	Dort, wo die Welt aufhört (Gedicht)	0'45	KM 8
2	Die Schule ist aus (Gedicht)	0'37	KM 17
Zeit			
3	Derselbe Sommer kommt nicht wieder (Geschichte)	2'21	KM 2
4	Wo ist die Zeit? (Gedicht)	0'36	KM 3 TH 22
5	Warum? (Gedicht)	0'48	KM 3
6	Irgendwann fängt etwas an (Gedicht)	0'36	KM 3
7	Hüt und morn (Lied)	1'29	KM 10
8	Hüt und morn (Playback)	1'31	KM 10
9	Peter sammelt die Zeit (Geschichte), Abschnitt 1	1'15	KM 11
10	Peter sammelt die Zeit (Geschichte), Abschnitt 2	1'31	KM 11
11	Peter sammelt die Zeit (Geschichte), Abschnitt 3	0'40	KM 11
12	Peter sammelt die Zeit (Geschichte), Abschnitt 4	0'54	KM 11
13	Peter sammelt die Zeit (Geschichte), Abschnitt 5	0'54	KM 11
14	Peter sammelt die Zeit (Geschichte), Abschnitt 6	1'11	KM 11
15	Geschwind wie der Wind (Gedicht)	1'02	KM 16
16	Eltern! (Gedicht)	0'59	KM 17
17	Dondilieri (Lied)	1'46	KM 21
18	Jahreszeiten (Lied)	2'17	KM 21
19	Wochentage in den 4 Sprachen	1'13	KM 22
20	Texte zu den Wochentagen: Freitag	0'15	KM 22
21	Texte zu den Wochentagen: Montag	0'17	KM 22
22	Texte zu den Wochentagen: Donnerstag	0'13	KM 22
23	Texte zu den Wochentagen: Dienstag	0'16	KM 22
24	Texte zu den Wochentagen: Samstag	0'17	KM 22
25	Texte zu den Wochentagen: Sonntag	0'19	KM 22
26	Texte zu den Wochentagen: Mittwoch	0'14	KM 22
27	Fünf oder sieben oder zehn?	1'11	KM 22
28	Kennst du die Wochentage? (Geschichte)	0'56	KM 22
29	Die Wochentage in andern Sprachen	2'09	KM 24
30	Texte zu den Monaten: Januar	0'15	KM 25
31	Texte zu den Monaten: Dezember	0'15	KM 25

Inhaltsverzeichnis CD 1

Track	Titel	Dauer	KM/TH
32	Texte zu den Monaten: April	0'16	KM 25
33	Texte zu den Monaten: August	0'15	KM 25
34	Texte zu den Monaten: November	0'15	KM 25
35	Texte zu den Monaten: Juni	0'20	KM 25
36	Texte zu den Monaten: März	0'12	KM 25
37	Texte zu den Monaten: Mai	0'14	KM 25
38	Texte zu den Monaten: Oktober	0'19	KM 25
39	Texte zu den Monaten: Juli	0'15	KM 25
40	Texte zu den Monaten: September	0'11	KM 25
41	Texte zu den Monaten: Februar	0'19	KM 25
42	Frederick (Gedicht)	1'01	KM 28
43	Monatslied (Lied)	3'13	KM 28
44	Monatslied (Playback)	3'17	KM 28
45	Von Sonnen-, Sand- und Wasseruhren und von Räder- und Atomuhren	5'33	KM 31
46	Ganz verschiedene Uhren A	0'24	KM 32
47	Ganz verschiedene Uhren B	0'24	KM 32
48	Ganz verschiedene Uhren C	0'19	KM 32
49	Ganz verschiedene Uhren D	0'15	KM 32
50	Ganz verschiedene Uhren E	0'12	KM 32
51	Ganz verschiedene Uhren F	0'15	KM 32
52	Ganz verschiedene Uhren G	0'13	KM 32
53	Ganz verschiedene Uhren H	0'15	KM 32
54	Ganz verschiedene Uhren I	0'11	KM 32
55	Ganz verschiedene Uhren J	0'13	KM 32
56	Ganz verschiedene Uhren K	0'19	KM 32
57	Ganz verschiedene Uhren L	0'24	KM 32
58	Ganz verschiedene Uhren M	0'13	KM 32
59	Ganz verschiedene Uhren N	0'16	KM 32
60	Ganz verschiedene Uhren O	0'17	KM 32
61	I han en Uhr erfunde (Lied)	2'12	KM 35

Inhaltsverzeichnis CD 1/2

Track	Titel	Dauer	KM/ TH
In meiner Umgebung			
62	In diesem Haus (Frau Moser)	0'51	KM 13
63	In diesem Haus (Herr Kaufmann)	0'47	KM 13
64	In diesem Haus (Sandra Bärtschi)	0'40	KM 13
65	In diesem Haus (Sophie Sager, Andreas Wyler)	0'49	KM 13
66	In diesem Haus (Frau Wenger)	0'59	KM 13
67	In diesem Haus (Familie Rossi)	0'52	KM 13
68	Aussergewöhnliche Wohnungen (Fahrende)	0'49	KM 15
69	Aussergewöhnliche Wohnungen (Münsterturm)	0'51	KM 15
70	Aussergewöhnliche Wohnungen (Neat-Baustelle)	0'51	KM 15
71	Aussergewöhnliche Wohnungen (Kinderdorf)	0'35	KM 15
72	Aussergewöhnliche Wohnungen (Säntis)	0'43	KM 15
73	Aussergewöhnliche Wohnungen (Erdhaus)	0'30	KM 15
74	Aussergewöhnliche Wohnungen (Obdachloser)	0'26	KM 15
75	Aussergewöhnliche Wohnungen (Sennen)	0'33	KM 15
76	Aussergewöhnliche Wohnungen (Loft)	0'38	KM 15
77	Friedensreich Hundertwasser	1'58	KM 20
78	Die Forschungsreise (Geschichte)	4'07	KM 22
79	E Uhr an an (Lied)	2'42	TH 32

CD 2

Heute – früher

1	Schülerinnen und Schüler diskutieren darüber, was früher ist	4'29	TH 76
2	Schulwegbeschreibung Bernhard Siegenthaler	1'14	TH 87
3	Schulwegbeschreibung Elisabeth Wyssen	1'06	TH 87
4	Schulwegbeschreibung 1 (Erzählung)	1'59	TH 87
5	Schulwegbeschreibung 2 (Erzählung)	2'30	TH 87
6	Die Sammlung von Ida Rätz (Interview)	6'09	TH 102
7	Kurt Friedli erzählt	4'19	KM 8
8	Montagsmorgen in einer Schule vor 60 Jahren	5'54	KM 12
9	Schule vor 60 Jahren (Interview)	5'49	KM 12
10	Frau Wyler erzählt von ihrer Schulzeit	2'13	KM 13
11	Schulordnung vor 130 Jahren	1'56	KM 14
12	Strafen	1'21	KM 15

Inhaltsverzeichnis CD 2

Track	Titel	Dauer	KM/ TH
13	Ein Schulexamen vor 60 Jahren	2'26	KM 16
14	Schulexamen (Interview)	3'24	KM 16
15	Eine Turnstunde	1'56	KM 19
16	Puppenstube	0'54	KM 26
17	Kochherd	0'51	KM 26
18	Holztiere	1'13	KM 26
19	Modellautos	1'03	KM 26
20	Holzpuppe	0'54	KM 26
21	Schweizerisches Eisenbahnspiel	0'48	KM 26
22	Baukasten	1'19	KM 26
23	Teddybär	1'03	KM 28
24	Lego	1'03	KM 28
25	Hula-Hoop-Reifen	0'54	KM 28
26	Barbiepuppe	0'56	KM 28
27	Inlineskates	0'45	KM 28
28	Gameboy	1'11	KM 28
29	Kinderwagen 1	0'32	KM 31
30	Kinderwagen 2	0'22	KM 31
31	Kinderwagen 3	0'24	KM 31
32	Kinderwagen 4	0'25	KM 31
33	Kinderwagen 5	0'31	KM 31
34	Frau Martin erinnert sich an die ersten Autos	1'13	KM 33
35	Frau Geissbühler erinnert sich an den alten Schüttstein	0'43	KM 33
36	Herr Lanz erinnert sich ans Telefon	1'30	KM 33
37	Kirschbaum	0'57	KM 34
38	Bremsspur auf der Strasse	0'47	KM 34
39	Römerstein	0'50	KM 34
40	Saurierspur	1'00	KM 34
41	Ruine	0'59	KM 34
42	Versteinerung	1'26	KM 34
43	Kehrichtdeponie	0'52	KM 34
44	Denkmal	1'18	KM 34
45	Bahnhof Lütisburg	1'07	KM 34
46	Brunnen	1'10	KM 34

Raum

Zeit

In unserer Umgebung

Heute – früher

Klassengeschichte

KM-Nr.	Titel	CD
0 a+b	Übersicht	
1	Grenzen	
2	Deine Räume – wo du lebst	
3	Ich schaue aus verschiedenen Richtungen	
4	Links oder rechts?	
5	Richtig oder falsch?	
6	«Ferngesteuert»	
7	Von mir aus gesehen...	
8	Horizonte	 CD 1, Nr. 1
9 a+b	Himmelsrichtungen, Kompass und Windrose	
10 a–d	Schatzsuche auf dem Meer	
11 a+b	Windrose herstellen	
12	Nah und fern im Schulhaus	
13	Schulweg in Schritten	
14	Strecken schätzen und messen	
15	Ein Kilometer	
16	Einkaufswege	
17	Wie lange noch?	 CD 1, Nr. 2
18	Aufwärts oder abwärts?	
19	Bodenlegekarten	
20	Die kleine Hexe fliegt auf ihrem Besen	
21 a+b	Mein Sandkastendorf	
22	Schulzimmerplan	
23	Mein Zimmer	
24	Signaturen	
25	Unterschiedliche Pläne für unterschiedliche Zwecke	
26	«Plänerle»	
27	Das Pferd im Hallenbad	
28	Neu einrichten	
29	«Raum» zum Gestalten	
30	Wie sieht die Welt bei ... aus?	
31	Im Sand, bei Findus und auf dem Ponyhof	
32	Wen kennst du wo?	
33 a+b	Lesetipps	
34 a–c	Lösungen	



Raum

Übersicht

Themenheft

6/7 Immer näher

Klassenmaterial

- ① Grenzen
- ② Deine Räume – wo du lebst

8/9 Was sieht Nino vom Riesenrad aus?

- ③ Ich schaue aus verschiedenen Richtungen

10 Wo befinden sich die Dinge?

- ④ Links oder rechts?
- ⑤ Richtig oder falsch?
- ⑥ «Ferngesteuert»

11 Unterschiedliche Ansichten

- ⑦ Von mir aus gesehen...

12 Himmelsrichtungen und Horizont

- ⑧ Horizonte
- ⑨ Himmelsrichtungen, Kompass und Windrose
- ⑩ Schatzsuche auf dem Meer
- ⑪ Windrose herstellen

13 Weit, weiter, am weitesten

- ⑫ Nah und fern im Schulhaus
- ⑬ Schulweg in Schritten

14 Meine 10 Schritte – deine 10 Schritte

- ⑭ Strecken schätzen und messen
- ⑮ Ein Kilometer

15 Lange Wege – kurze Wege

- ⑯ Einkaufswege
- ⑰ Wie lange noch?
- ⑱ Aufwärts oder abwärts?

16 Ansichtssache

- ⑲ Bodenlegekarten
 - ⑳ Die kleine Hexe fliegt auf ihrem Besen
 - ㉑ Mein Sandkastendorf
 - ㉒ Schulzimmerplan
 - ㉓ Mein Zimmer
-

**Themenheft**

17 Pläne lesen

Klassenmaterial

②4 Signaturen

②5 Unterschiedliche Pläne für
unterschiedliche Zwecke

②6 «Plänerle»

18 Menschen und Räume

②7 Das Pferd im Hallenbad

②8 Neu einrichten

19 Aussenräume gestalten

②9 «Raum» zum Gestalten

20 Im Kinderzimmer oder auf dem Piratenschiff

③0 Wie sieht die Welt bei... aus?

③1 Im Sand, bei Findus und auf dem Ponyhof

21 In andere Räume reisen

③2 Wen kennst du wo?

③3 Lesetipps

③4 Lösungen

Grenzen

- ▶ Was für Grenzen siehst du auf den Bildern?
 - Wo sind die Grenzen gut zu sehen?
 - Wo bist du nicht sicher?
 - Was ist auf der andern Seite der Grenze?
 - Welche Grenzen darfst du übertreten? Wo musst du aufpassen?



- ▶ Wo hört das Schulzimmer auf?
 - Das Schulhaus?
 - Der Pausenplatz?
- ▶ Geht der Grenze des Schulzimmers nach.
 - Geht der Grenze des Schulhauses nach.
 - Geht der Grenze des Pausenplatzes nach.
- ▶ Sind die Grenzen überall klar?
 - Gibt es Stellen, wo ihr unsicher seid?
 - Besprecht: Wo ist die Grenze? Warum ist sie dort?
 - Welche Grenzen darfst du übertreten? Wo gibt es Regeln?



Deine Räume – wo du lebst

Ursina lebt in der Stadt Bern.
 Sie wohnt im Länggassquartier.
 Im Haus, in dem Ursina lebt, gibt es
 5 Wohnungen.
 Ursinas Familie lebt in einer 4-Zimmer-
 Wohnung.
 Der Schulweg führt über 3 Strassen und durch
 einen kleinen Park.
 Im Schulhaus...

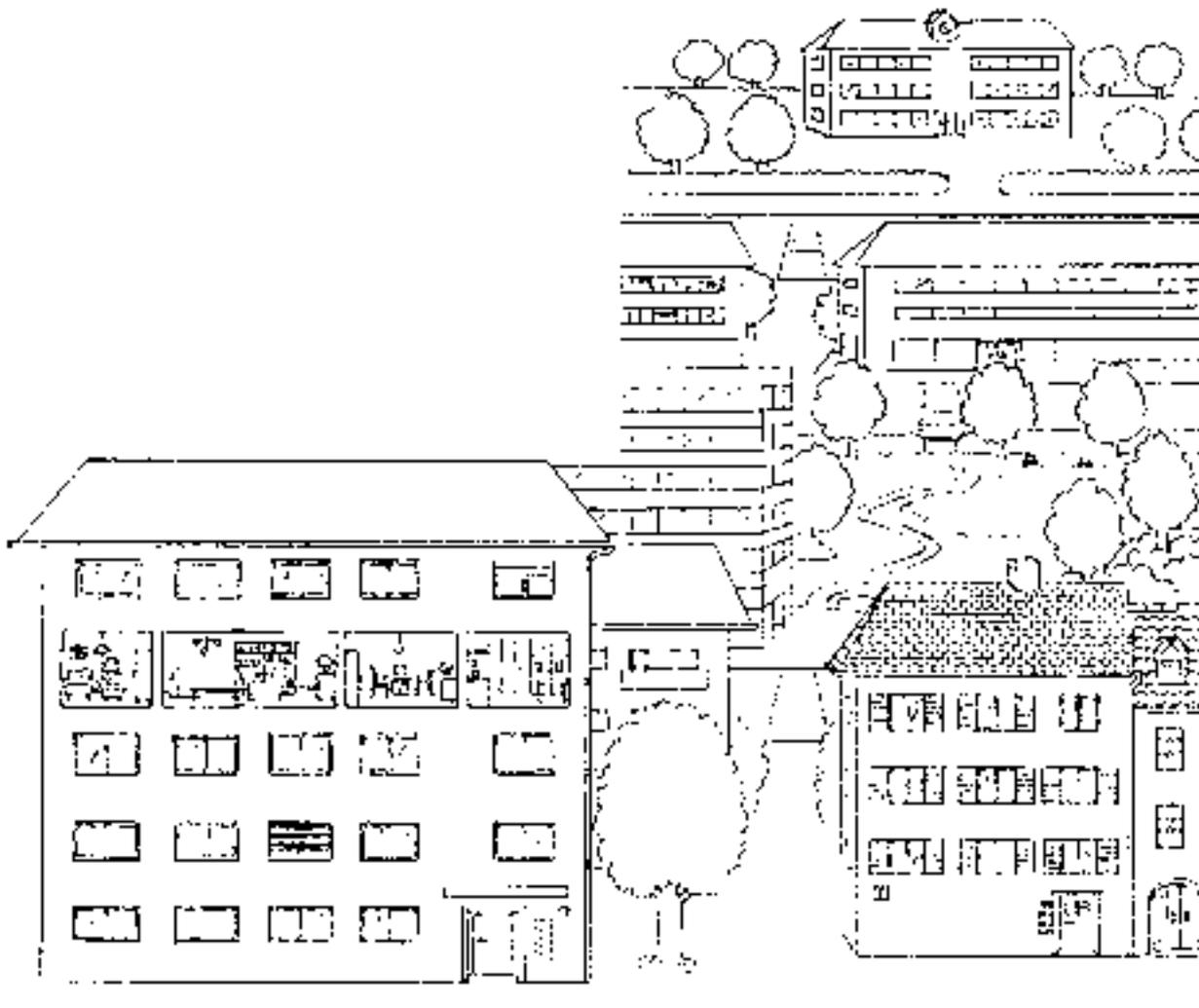
Das sind alle Räume, in denen sich Ursina
 aufhält.

- ▶ Zähle die Räume auf.
 - Ordne die Räume der Grösse nach.

- ▶ Schreibe auf, wo du lebst. In welchen
 Räumen hältst du dich auf:
 - in deiner Freizeit
 - während der Schulzeit
 - auf Reisen
 - ...

- ▶ Ordne diese Räume der Grösse nach.

- ▶ Wo hältst du dich gerne auf? Wo nicht?
 Begründe.

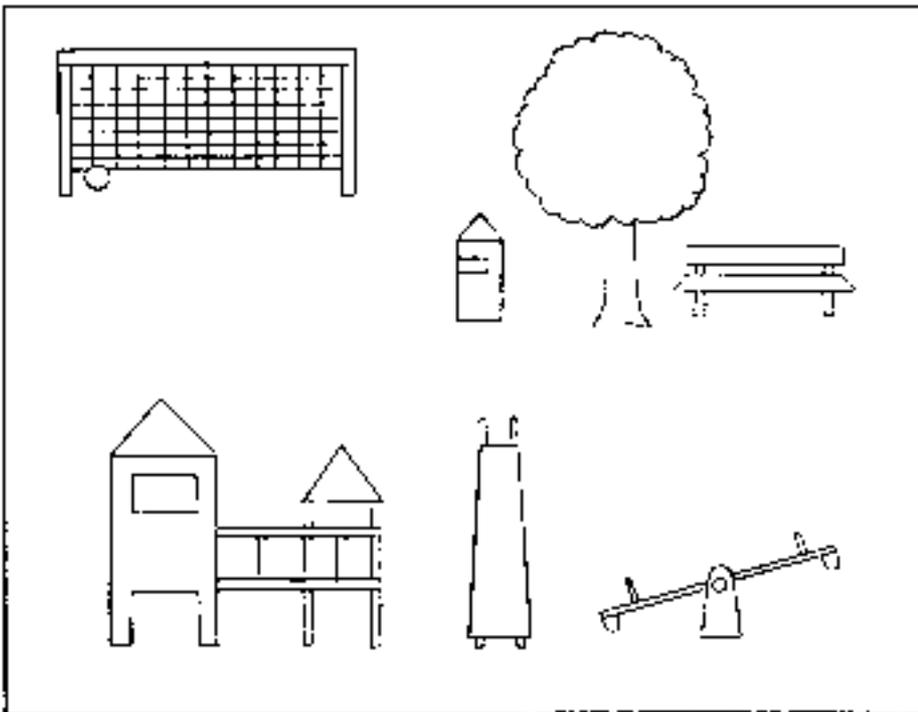


Ich schaue aus verschiedenen Richtungen

- ▶ Gehe zu 2 möglichst unterschiedlichen Stellen auf eurem Pausenplatz.
 - Blicke von beiden Stellen auf zum Schulhaus.
 - Was siehst du?
 - Mache 2 Zeichnungen.

- Suche eine Partnerin oder einen Partner.
 - Tauscht eure Zeichnungen aus.
 - Findet ihr heraus, von wo aus die Zeichnungen gemacht wurden?

- ▶ Lege deine Zeichnungen nebeneinander.
 - Was sieht auf beiden Bildern ähnlich aus?
 - Was sieht auf beiden Bildern anders aus?
 - Was ist nur auf einem Bild sichtbar?



So kannst du Dinge darstellen.

Links oder rechts?



Die Wörter «links» und «rechts» geben genau an, auf welcher Seite etwas ist.

► Binde einen Tag lang einen Bändel um dein linkes Handgelenk.

- Was machst du alles mit der linken Hand?
- Wer oder was ist links von dir, wenn du in der Schule am Pult sitzt? Wenn du zu Hause am Tisch isst?
- Schreibe Sätze auf wie Roman.

Ich öffne mit der Linken Hand die Türe.

Ich schreibe mit der Linken Hand.

► Binde einen Tag lang ein Stoffband um dein rechtes Handgelenk.

- Was machst du alles mit der rechten Hand?
- Wer oder was ist rechts von dir?
- Schreibe Sätze auf wie Rita.

Ich esse mit der rechten Hand.

Ich stehe rechts von Olivia.

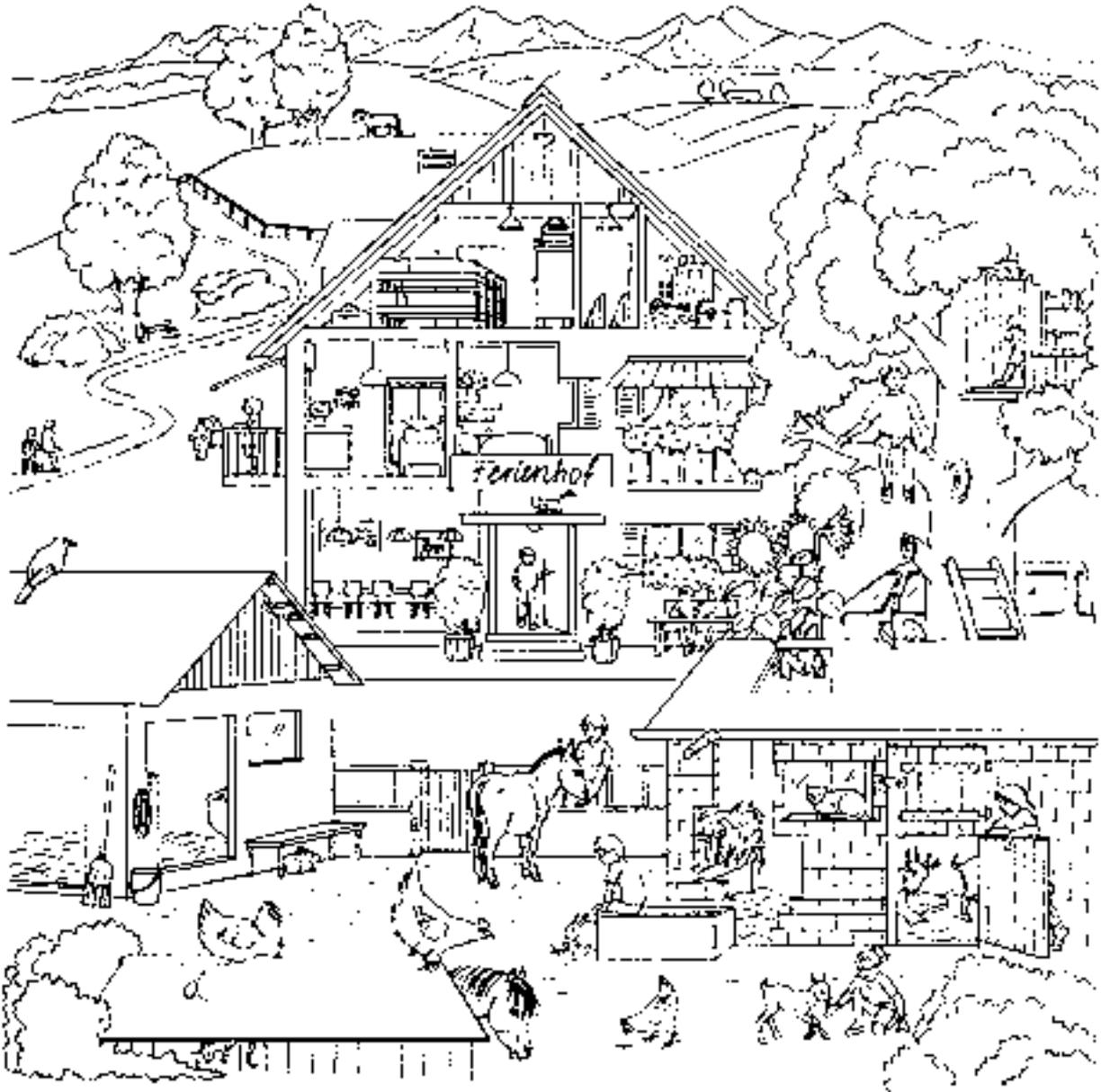
 Setzt euch einander gegenüber.

- Hebt beide den linken Arm.
- Was stellt ihr fest?
- Warum ist das so?

 Nehmt ein Blatt mit Häuschen und einen Bleistift.

- Setzt euch Rücken an Rücken hin.
- Setzt beide den Bleistift in der Mitte des Blattes an.
- Ein Kind diktiert: 1 Häuschen nach unten, 2 nach links, 3 nach unten, 5 nach rechts...
- Vergleicht eure Spuren auf dem Blatt.
- Wechselt ab.

Richtig oder falsch?



- Welche Sätze stimmen? Färbe sie an.
- Die Ziege steht hinter der Mauer.
 - Der Vogel sitzt neben dem Dach.
 - Das Kaninchen kauert unter der Bank.
 - Der Korb steht vor den Skis.
 - Der Weg führt links am Haus vorbei.

- 👥 Schreib selbst richtige und falsche Sätze zum Bild auf.
- Tauscht eure Sätze aus.
 - Sucht die falschen Beschreibungen. Wie muss es richtig heißen?

«Ferngesteuert»

Material: Strassenkreide, Tuch

 Zeichnet mit geraden Linien einen Weg auf den Pausenplatz.

- Das erste Kind lässt sich die Augen verbinden. Es wird an den Start geführt.
- Das zweite Kind «steuert» nun das erste über den vorgezeichneten Weg. Es verwendet die Befehle: links, rechts, vor, zurück und stopp.
- Tauscht die Rollen. Das erste Kind «steuert» das zweite Kind vom Ziel an den Start zurück.

Tauscht euren gezeichneten Weg mit einer andern Gruppe.



Von mir aus gesehen...

- ▶ Schreibe in die richtige Sprechblase.
 - Die Fahne ist neben mir.
 - Die Fahne hängt über mir.
 - Die Fahne hängt unter mir.
 - Die Fahne ist weit weg von mir.
 - Die Fahne hängt fast über mir.
 - Ich bin näher bei der Schaukel als bei der Fahne.



- ▶ Suche weitere mögliche Sätze.



- ▶ Geht auf euren Pausenplatz.
 - Markiert eine Stelle.
 - Verteilt euch auf dem Platz.
 - Beschreibt einander, wo sich die Stelle von euch aus gesehen befindet.

Ihr könnt dasselbe auch in der Turnhalle tun.



Horizonte

Wenn du zwischen Gebäuden, in einem überwachsenen Garten oder in einem Tal bist, kannst du nicht sehr weit sehen. Der sichtbare Horizont ist **eng**.

Wenn du auf Hügeln, Bergen oder einem hohen Turm stehst, kannst du weit sehen. Der sichtbare Horizont ist **weit**.

► Zeichne auf allen Bildern den Horizont mit einer roten Farbe ein.



 CD 1, Nr. 1

Dort, wo die Welt aufhört

Dort, wo die Welt aufhört,
am Horizont,
habe ich die Sonne ins Wasser fallen sehen.
Von einer Sekunde zur andern
sank sie hinter der glatten Meeresscheibe
ins Nichts.

Wenn ich nicht wüsste,
dass die Erde rund ist,
würde ich denken,
die Sonne sei für immer versunken.
Aber ich habe ja gelernt,
nicht nur meinen Augen zu trauen.

Roswitha Fröhlich



Himmelsrichtungen, Kompass und Windrose

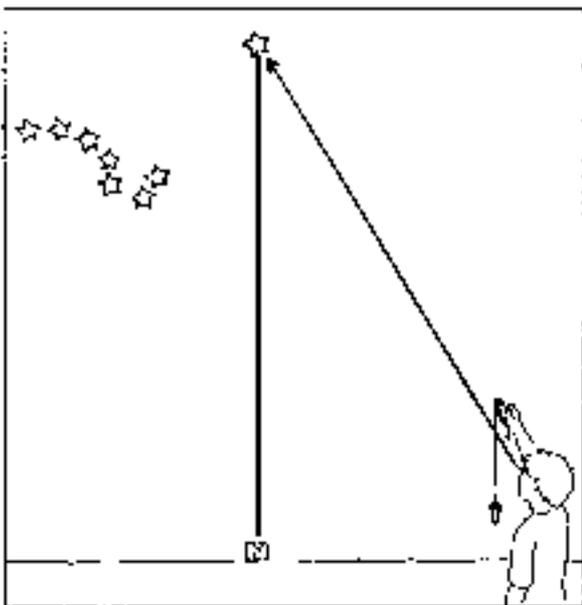
Wo die Sonne steht

Im Osten geht die Sonne auf.
 Im Süden ist ihr Mittagslauf.
 Im Westen wird sie untergehen.
 Im Norden ist sie nie zu sehen.

Mit diesem Merkspruch kannst du die Himmelsrichtungen grob bestimmen. Da sich die Stelle von Sonnenaufgang und Sonnenuntergang je nach Jahreszeit verschiebt, sind diese Angaben ungenau.

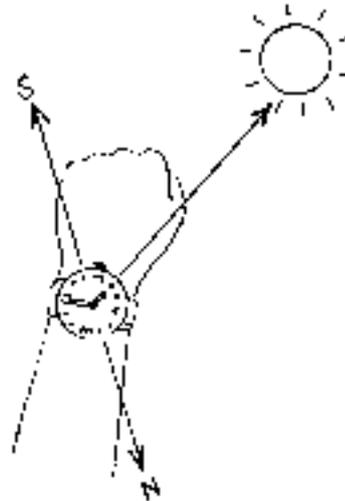
Polarstern

In der Nacht können wir uns am Polarstern orientieren. Er steht immer genau im Norden.



«Uhr-Kompass»

Die Südrichtung kannst du am Tag mit einer Zeigeruhr bestimmen.



- ▶ Richte den kleinen Zeiger zur Sonne.
- Schau auf deiner Uhr, wo 12 Uhr ist.
- Genau in der Mitte zwischen 12 Uhr und dem kleinen Zeiger findest du «Süden».

Kompass

Einfacher und genauer kannst du die Himmelsrichtungen mit einem Kompass bestimmen.

Die magnetische Kompassnadel zeigt überall auf der Erde die Nord- und die Südrichtung an.



Windrose

Die Windrose ist ein Anzeiger für die Himmelsrichtungen. Wenn sie mit dem Kompass ausgerichtet ist, zeigt sie die Himmelsrichtungen von einer bestimmten Stelle aus an.

Die grossen Zeiger geben die 4 Hauptrichtungen an. Es gelten folgende Abmachungen:

- Oben ist Norden (N)
- Rechts ist Osten (O)
- Unten ist Süden (S)
- Links ist Westen (W).

Die kleinen Zeiger geben die Zwischenrichtungen an:

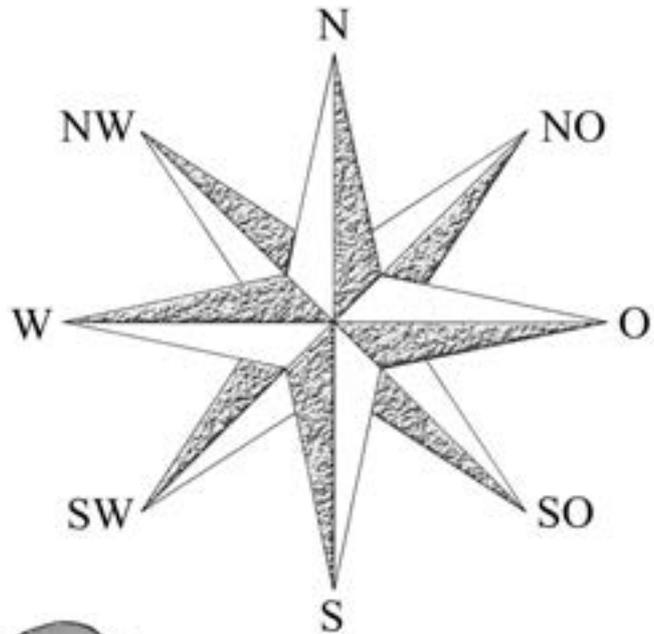
- Zwischen Norden und Osten ist Nordosten (NO).
- Zwischen Osten und Süden ist Südosten (SO).
- Zwischen Süden und Westen ist Südwesten (SW).
- Zwischen Westen und Norden ist Nordwesten (NW).

Mit Hilfe von KM 11 kannst du eine eigene Windrose herstellen.

Das englische Wort für Osten heisst «east» (sprich: iist). Deshalb steht bei vielen Windrosen für Osten der Buchstabe E.



Die Merksätze
 «Nicht ohne **S**eife waschen»
 oder
 «Nie ohne **S**chuhe wandern»
 geben mit den
 Anfangsbuchstaben die
 Hauptrichtungen im
 Uhrzeigersinn an.



Auf Karten und
 Plänen ist Norden
 meistens oben!



Schatzsuche auf dem Meer



Ein Spiel für 3 Kinder

Material: Spielfeld, kleine Knöpfe oder goldene Pailletten, Spielfiguren, Windkarten (in 3 Farben)

Das Spiel

Jedes Kind steuert sein Schiff mit den Windkarten. Sie geben die Richtung und die Anzahl Felder an, die das Schiff fahren kann. Jedes Kind muss unterwegs 3 Goldschätze einladen.

Wer die Goldschätze zuerst ins Schloss gebracht hat, hat gewonnen.

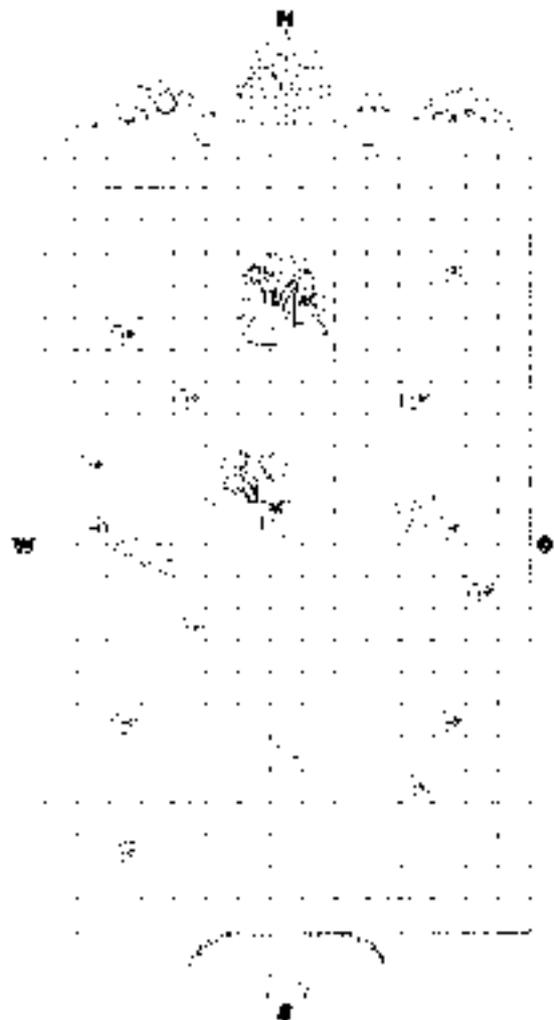
Vorbereitung

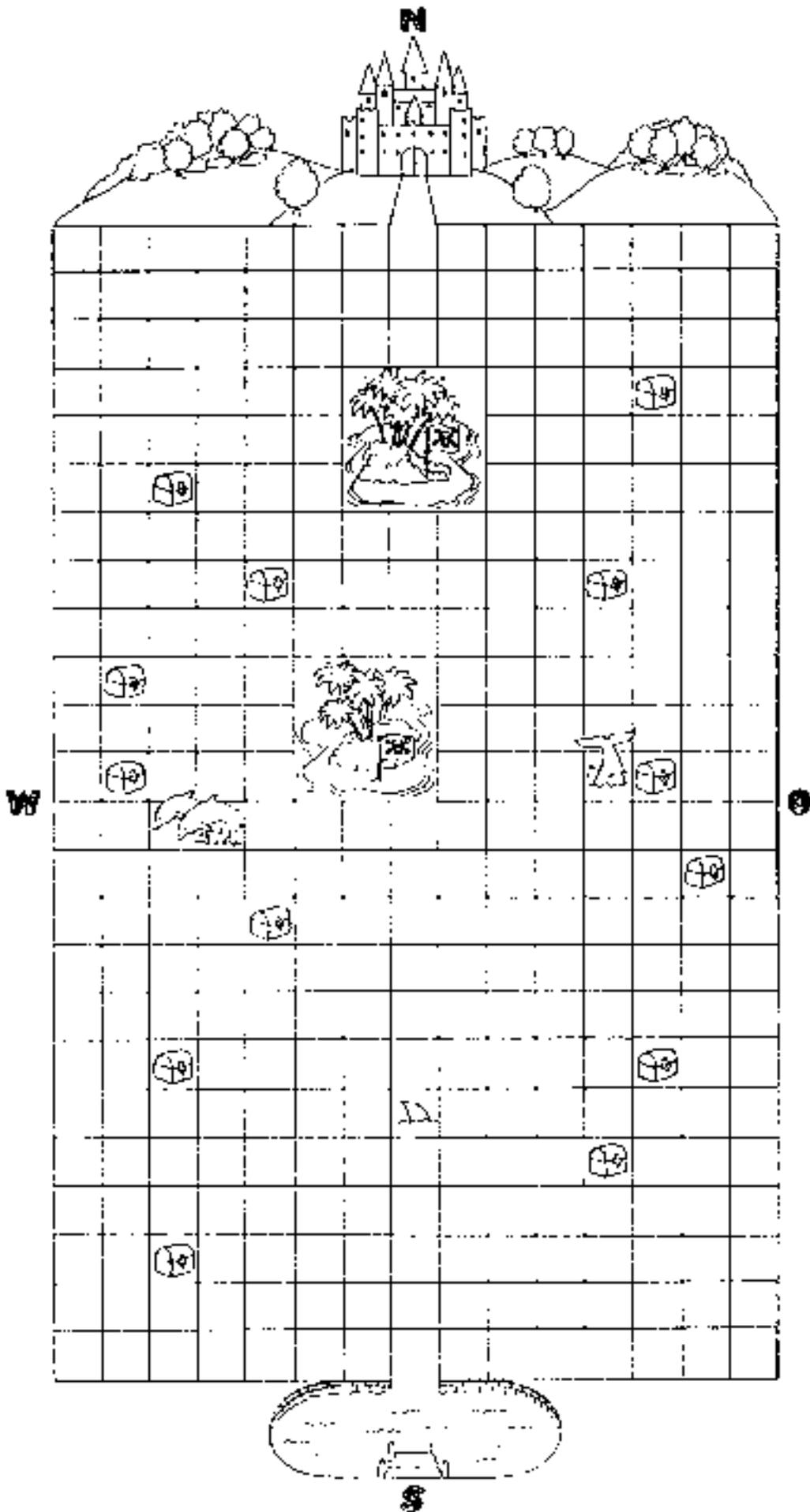
- ▶ Legt die Knöpfe oder Pailletten auf die Felder mit den Schatzkisten.
- Jedes Kind stellt eine Spielfigur auf den Start und nimmt den in der Farbe passenden Stapel Windkarten.
- Jedes Kind mischt seine Windkarten und legt sie verdeckt auf einen Stapel vor sich hin.

Spielverlauf

- ▶ Alle Mitspielerinnen und Mitspieler wählen eine Spielfigur und stellen sie in den Hafen unten auf dem Spielfeld.
- Jedes Kind nimmt 4 Windkarten von seinem Stapel in die Hand.
- Das erste Kind wählt eine seiner 4 Windkarten aus und legt sie offen neben seinen Stapel.
- Es zieht mit seiner Figur um die angegebene Anzahl Felder in die entsprechende Richtung.
- Schätze dürfen im Vorbeifahren aufgeladen werden. Das Schiff muss nicht am Schluss eines Zuges auf dem Schatzfeld landen.

- Schiffe können nicht über Land fahren (Inseln).
- Wenn ein Schiff auf einer Insel strandet, rauben die Piraten alle Goldstücke.
- Wenn für den nächsten Zug keine Windkarte günstig ist, muss das Schiff die Segel einziehen und am Ort bleiben. Die Spielerin/der Spieler legt trotzdem eine der Windkarten auf den Stapel.
- Nach dem Legen der Karte und dem Fahren mit dem Schiff darf eine neue Karte vom eigenen Stapel gezogen werden.
- Das nächste Kind ist an der Reihe.





Spielplan auf A3 (141%) vergrößern.

Beide Seiten mit den Kärtchen 3-mal auf je eine Farbe festes Papier kopieren.



2N	2N	2N
2N	2N	2N
3N	3N	3N
3N	3N	3N
4N	5N	2NO
1NO	3NO	10
10	20	20



30	30	150
250	350	15
15	25	25
35	15W	25W
35W	1W	1W
2W	2W	3W
1NW	2NW	3MW

Windrose herstellen

Material: Schere, Farbstifte

- ▶ Male die Felder der Windrose aus.
 - Beschrifte die Zeiger.
 - Schneide die Windrose aus.
 - Richte deine Windrose mit Hilfe eines Kompasses aus.
 - Klebe sie auf dein Pult oder befestige sie an der Zimmerdecke (Beim Kleben an die Decke N + S tauschen). Wenn du die Windrose nicht mehr verschiebst, zeigt sie von nun an die Himmelsrichtung an.

- ▶ Stehe zur Windrose und schreibe für jede Hauptrichtung auf, was du in dieser Richtung siehst.

Norden:

Osten:

Süden:

Westen:



Du kannst auch eine Windrose auf den Pausenplatz zeichnen.

- ▶ Überlege, wie du vorgehen kannst, damit die Himmelsrichtungen stimmen.
 - Schreibe auch hier auf, was du von der Windrose aus in den 4 Richtungen sehen kannst.

Wenn du am Mittag in die Richtung der Sonne schaust, zuerst den linken Arm ausstreckst, dann den rechten, so bildest du die Form, in die das Lebenskreuz der alten Ägypter passt.

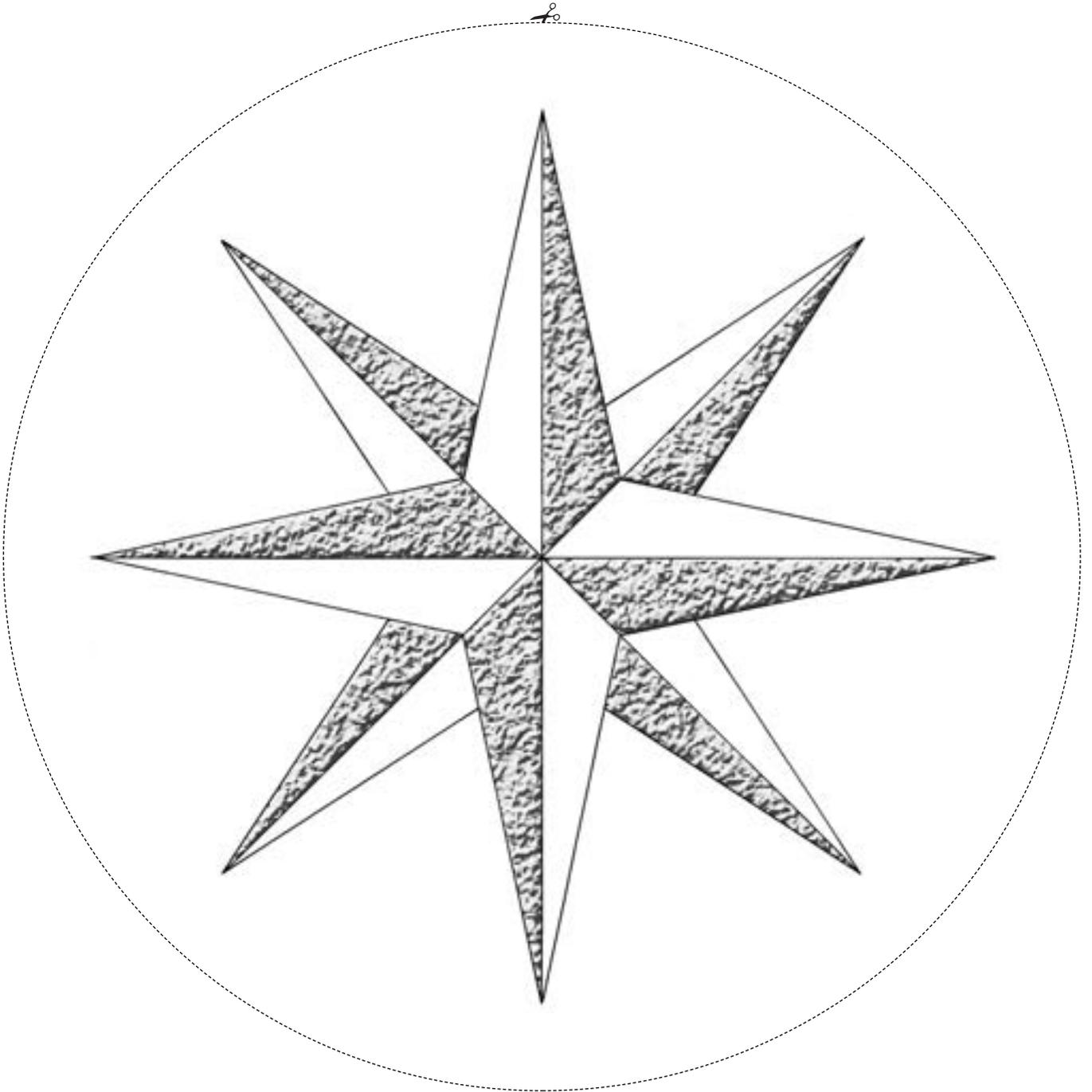
Mit der Herzhand (links) begrüße ich die Sonne am Morgen im Osten.

Ich sehe sie am Mittag vor mir im Süden.

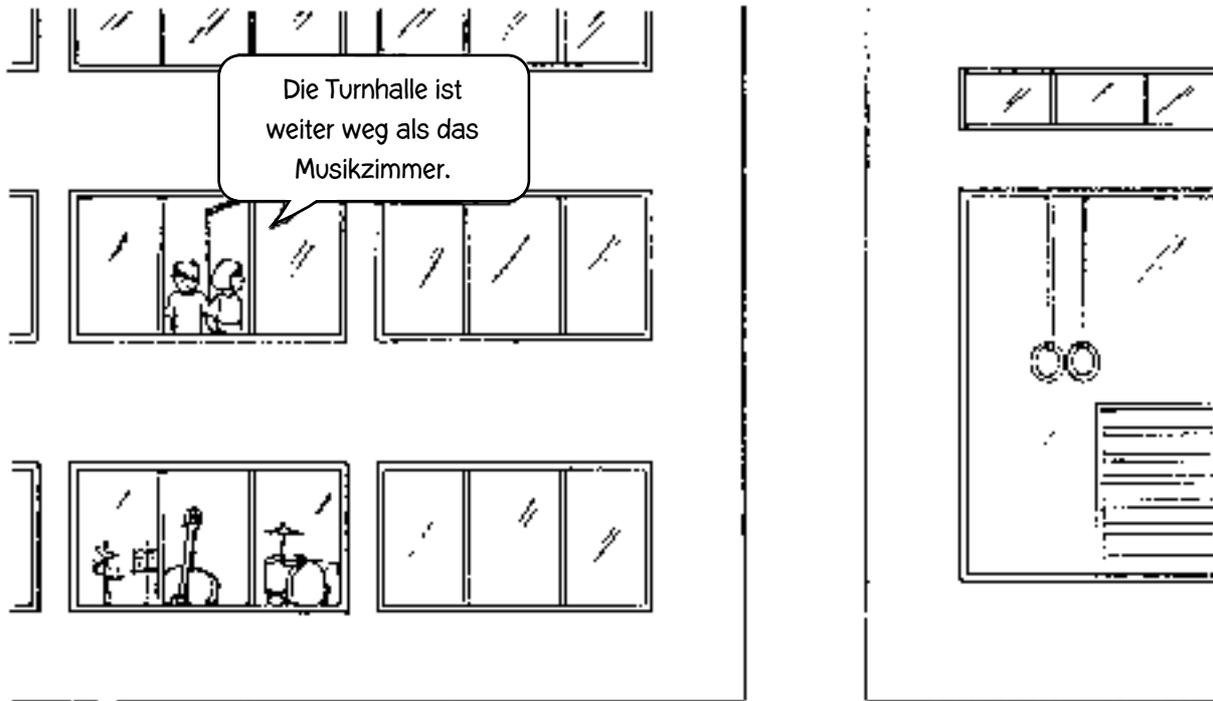
Ich verabschiede sie mit der Grusshand (rechts) am Abend im Westen.

In der Nacht ist sie im Norden vor mir verborgen.





Nah und fern im Schulhaus



Und bei euch im Schulhaus?

► Überlegt:

- Welcher Raum ist am weitesten entfernt von eurem Schulzimmer?
- Welcher Raum liegt am nächsten bei eurem Schulzimmer?
- Was ist weiter weg: das Lehrer- und Lehrerinnenzimmer oder der Werkraum?
- Stellt eigene Vergleiche an.
- Wenn ihr nicht sicher seid, messt mit Schritten nach.
- Macht eine Liste mit allen Zimmern. Beginnt beim Zimmer, das am nächsten bei eurem Klassenzimmer liegt.



Schulweg in Schritten



- ▶ Wer hat in eurer Klasse den längsten Schulweg?
- Wie könnt ihr das prüfen?

Kinder aus Jegenstorf haben eine Rangliste für ihre Schulwegstrecken erstellt.

- ▶ Schreibt eine Rangliste für eure Klasse.



Strecken schätzen und messen

Wie gut kannst du Strecken schätzen?
Teste dich.

Im Schulzimmer

- ▶ Schreibe Dinge aus dem Schulzimmer auf.
- Schätze, wie viele Meter sie von deinem Platz entfernt sind.
- Miss mit dem Messband nach.
- Vergleiche mit deiner Schätzung.

Auf dem Pausenplatz

- ▶ Schreibe Dinge auf, die du von deinem Standort aus sehen kannst.
- Entscheide dich, ob du in Metern oder in Schritten messen willst.
- Schätze, wie weit die Dinge von deinem Standort entfernt sind.
- Miss mit dem Messband nach oder zähle die Schritte.
- Vergleiche mit deiner Schätzung.

In der Ferne

(Muss von der Lehrerin oder dem Lehrer vorbereitet werden.)

- ▶ Gehe zum angegebenen Aussichtspunkt.
- Suche von dort aus die eingezeichneten Stellen mit den Augen.
- Schätze bei jeder Stelle, wie weit weg sie ist. Schreibe auf!
- Kontrolliere mit dem Lösungsblatt der Lehrerin oder des Lehrers.



Ein Kilometer

► Überlegt: Wohin könnt ihr kommen, wenn ihr vom Schulhaus aus 1 Kilometer (1000 m) weit geht?

► Besprecht mit der Lehrkraft, in welche Richtung ihr gehen wollt.
– Entscheidet euch, wie ihr messen wollt.

Messband

► Legt das Messband aus.
– Schreibt jedes Mal mit Kreide auf den Boden, wie weit ihr vom Schulhaus weg seid.

Messschnur

► Messt 10 m Schnur ab.
– Das erste Kind hält die Schnur an einem Ende und bleibt stehen.
– Das zweite geht, bis die Schnur gespannt ist.
– Dann zeichnet es eine Linie auf den Boden.
– Daneben schreibt es 10 m.
– Nun geht das erste Kind vorwärts, bis es mit der gespannten Schnur vor dem zweiten Kind steht.
– Es zeichnet eine Linie auf den Boden.
– Daneben schreibt es 20 m.
– Fahrt so weiter, bis ihr 1 Kilometer (1000 m) abgemessen habt.

Messrad

(Fragt eure Lehrperson, ob es im Schulhaus ein Messrad gibt.)

► Zählt die Umdrehungen des Messrades.
– Nach immer 10 Umdrehungen schreibt ihr auf den Boden, wie weit ihr vom Schulhaus weg seid.

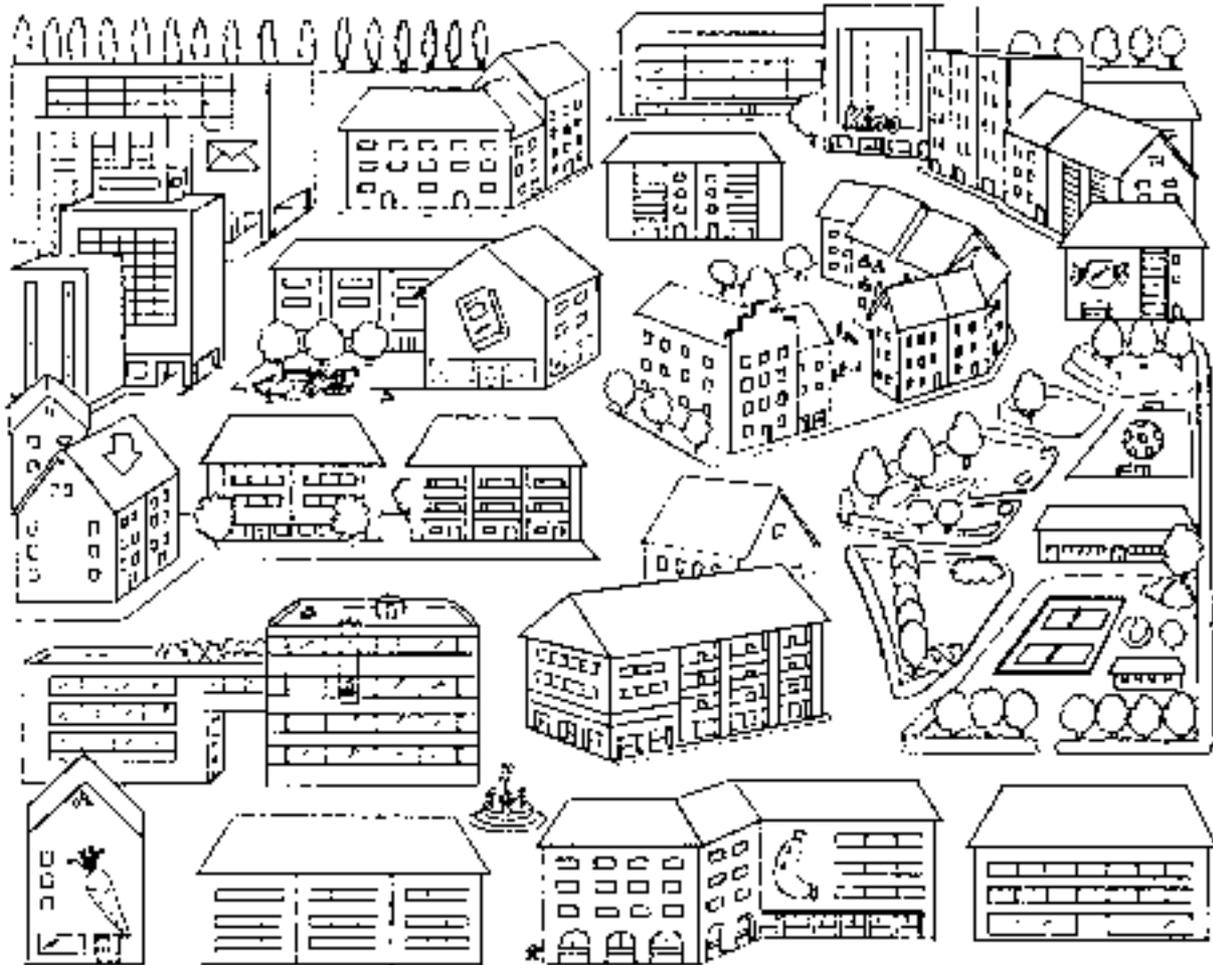
Rückweg

► Wie lange braucht ihr, bis ihr den Kilometer zurückgegangen seid?

Ich stelle nach immer 100 m ein Schild auf. Dort steht drauf, wie weit wir vom Schulhaus weg sind.



Einkaufswege



Konrad kauft ein und tauscht seine Bücher um. Er geht in den Gemüseladen, in die Metzgerei, zur Post, zum Kiosk und natürlich in die Bibliothek.

- ▶ Zeichne rot ein, wie Konrad gehen muss, damit sein Weg möglichst kurz ist.
- Zeichne grün einen längeren Weg ein.
- Zeichne blau einen besonders spannenden Weg ein.

Wie lange noch?



Wie lange dauert die Wanderung noch?
Weisst du, wie lange du für 1 Kilometer brauchst?

- ▶ Messt auf dem Pausenplatz eine Strecke von 50 m ab.
 - Stellt auf beiden Seiten einen Pfosten auf.
 - Rechnet aus, wie oft ihr die Strecke gehen müsst, bis ihr 1 Kilometer zurückgelegt habt.
 - Geht nun in normalem Schrittempo 1 Kilometer. Stoppt die Zeit, die ihr dazu braucht.
 - Wie lange braucht ihr, wenn ihr die Strecke joggend zurücklegt?

 CD 1, Nr. 2

Die Schule ist aus

Vorbei am Turnplatz
mit den Kletterstangen,
an Milchmanns Pflaumenbaum,
wo reife Früchte hängen,
an zwei Hunden,
die auf mich warten,
an der Himbeerhecke
in Grossmutter's Garten,
an der Drehtür
im Telefonhäuschen,
am Schaufenster
mit den Schokoladenmäuschen
und am neuen Traktor
unter Nachbars Scheunentor.

Niggi, Niggi,
warum kommst du so spät heim?

Charlotte Bangerter

Wie lange braucht Niggi für
1 Kilometer, wenn er auf
dem Schulweg so viele
interessante Dinge sieht?



Aufwärts oder abwärts?



Karin wohnt im Haus mit der Fahne. Sie kann mit der Karte herausfinden, wie viele Meter der Weg zum Bahnhof aufwärts oder abwärts führt. Auf der Karte findest du Höhenangaben. Sie sagen dir, wie viele Meter ein Punkt (eine Stelle) über dem Meeresspiegel liegt.

- ▶ Wähle 2 Punkte auf der Karte aus.
 - Finde heraus, ob es entlang dieser Strecke aufwärts oder abwärts geht. Vielleicht geht es sogar aufwärts und abwärts.
- ▶ Nimm einen Plan von deinem Wohnort.
 - Suche dein Wohnhaus.
 - Suche Stellen im Ort, bei denen du eine Höhenangabe findest.
 - Finde heraus, wie viele Meter es von dir aus zu diesen Orten aufwärts oder abwärts geht.
 - Geht es steil aufwärts oder abwärts?



Auf TH S. 62 kannst du sehen, wie steile Strassen auf der Velokarte eingezeichnet werden.

Bodenlegekarten

Kinder aus Seedorf haben ihr Schulhaus und die Schulhausumgebung gut angeschaut.

Im Schulzimmer legten sie einen Plan vom Schulhaus und von der Umgebung. Sie verwendeten dazu Materialien, die in einem Schulzimmer zu finden sind (Würfel, Kissen, Tücher, Leimtuben...).

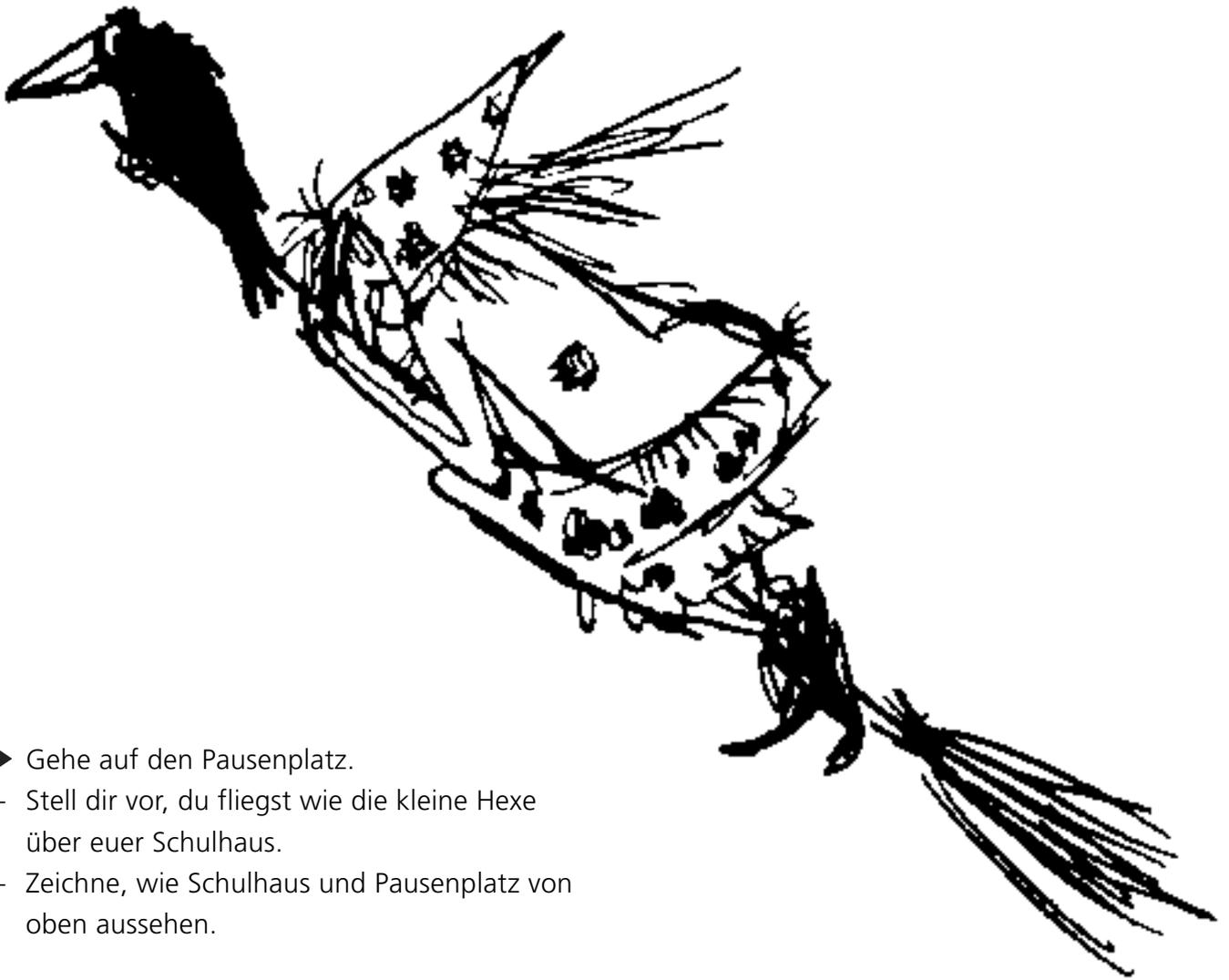
Wenn sie nicht sicher waren, gingen sie wieder hinaus und kontrollierten, ob ihr Plan richtig ist.

- ▶ Gestaltet in Gruppen Bodenlegekarten von eurer Schulhausumgebung.
 - Zeigt einander die fertigen Karten.
 - Was können die Kinder aus andern Gruppen erkennen? Wo haben sie Mühe?



Die kleine Hexe fliegt auf ihrem Besen

Die kleine Hexe sieht die Welt von oben.
Wie sieht die Welt von oben aus?



- ▶ Gehe auf den Pausenplatz.
- Stell dir vor, du fliegst wie die kleine Hexe über euer Schulhaus.
- Zeichne, wie Schulhaus und Pausenplatz von oben aussehen.

- ▶ Vergleicht eure Zeichnungen.

Mein Sandkastendorf

Material: Holzklötze (verschiedene Grössen und Formen aus Abfallholz), kleiner Sandkasten, Kreide...

 Baut im Sandkasten ein Dorf mit höchstens 5 Häusern.

- Mit Kreidestaub könnt ihr Strassen herstellen (siehe Skizze).
- Für die Gestaltung der Umgebung dürft ihr weitere Materialien aus dem Schulzimmer oder aus der Natur brauchen.

Auf der Rückseite findet ihr eine Anleitung, wie ihr einen Plan für euer Dorf zeichnen könnt.



- ▶ Zeichne auf einem Blatt die Umrisse des Sandkastens.
- Lege mit 2 Fäden ein Kreuz über den Sandkasten.
- Trage diese Linien auf deinem Blatt ein.
- Stelle dich so hin, dass du genau von oben in den Sandkasten siehst.
- Zeichne einen Plan deines Dorfes.



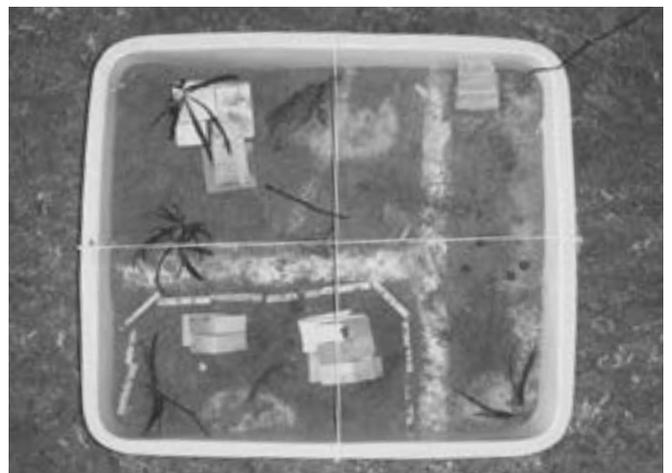
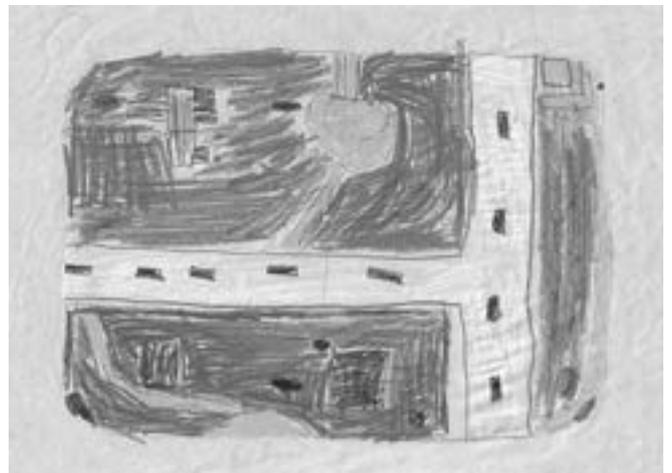
Vergleicht eure Pläne.

- Wo stimmen sie genau? Wo müssen sie noch korrigiert werden?

- ▶ Wenn andere Gruppen dieselbe Aufgabe gelöst haben:

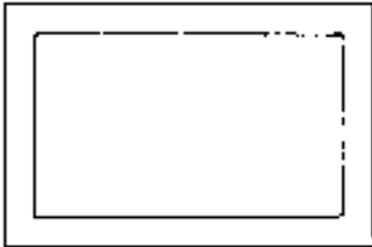
- Hängt die Pläne gut sichtbar auf.
- Nummeriert sie.
- Schreibt jeden Sandkasten mit einem Buchstaben an.
- Welcher Plan gehört zu welchem Sandkasten? Woran erkennt ihr das?

Fotografiere das Dorf genau von oben. Vielleicht musst du dazu auf einen Stuhl stehen. Du kannst nachher deinen Plan mit dem Foto vergleichen.

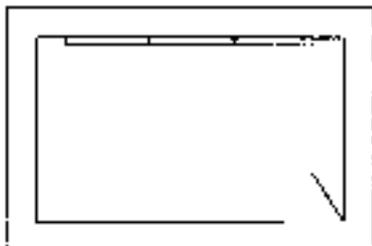


Schulzimmerplan

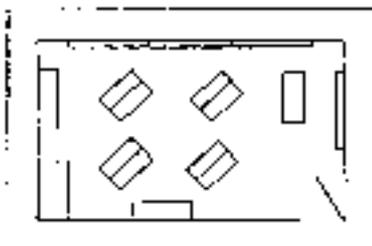
Nina hat einen Plan ihres Schulzimmers gezeichnet.
Sie ging dabei so vor:



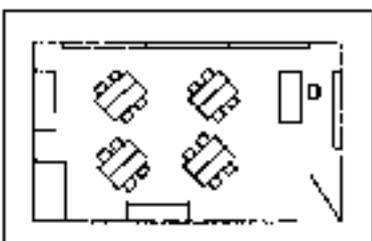
1. Zimmerwände einzeichnen



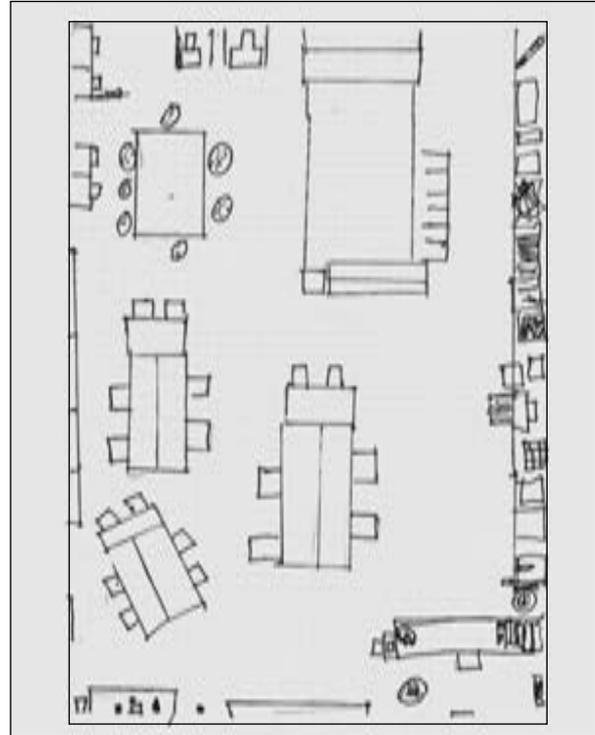
2. Fenster und Türe



3. Pulte und grosse Möbel



4. andere wichtige Möbel und grosse Gegenstände



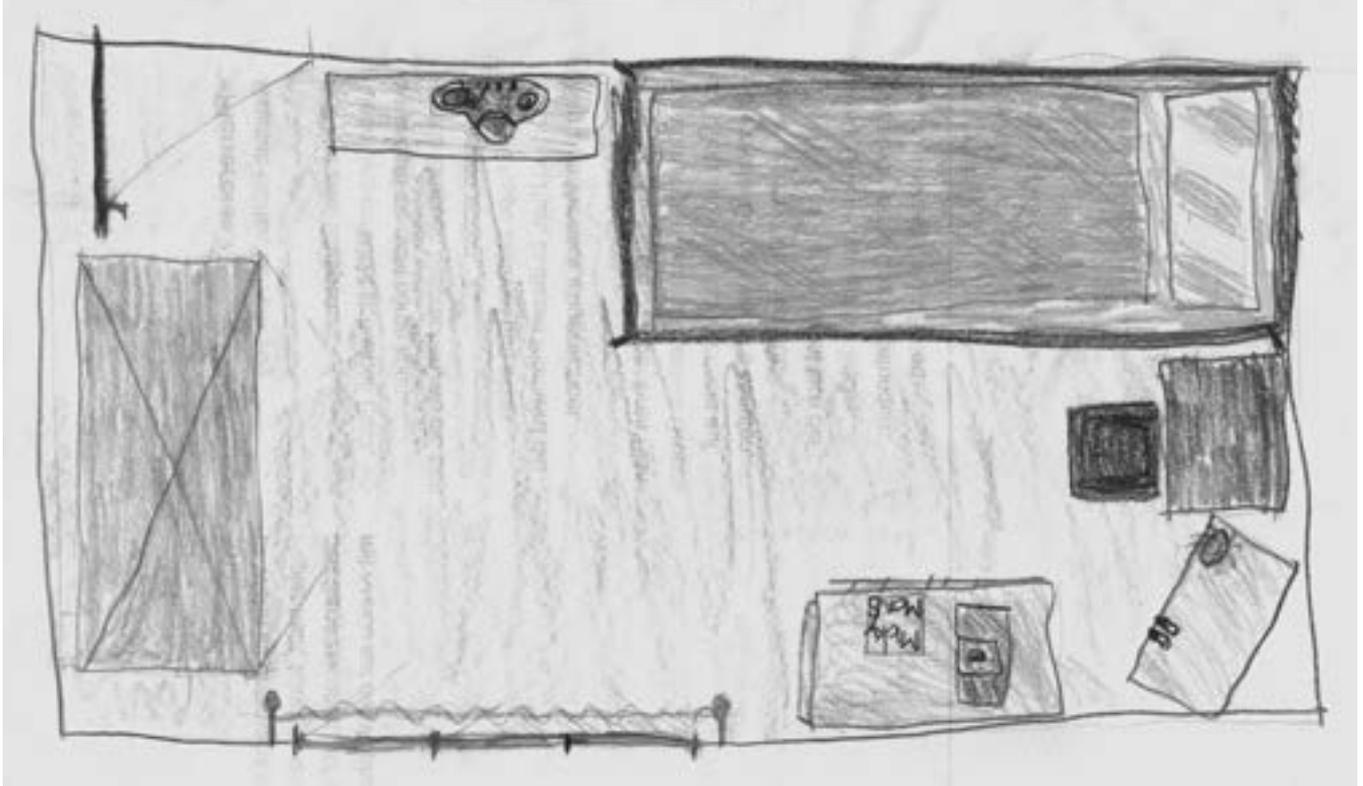
Ihr könnt eure Pläne für eine kleine Schatzsuche verwenden.

- Zeichnet auf dem eigenen Plan ein, wo ihr etwas verstecken wollt.
- Versteckt dort einen Zettel, auf dem der Name steht.
- Tauscht die Pläne.
- Findet ihr die Zettel?

Willst du verschiedene Möglichkeiten ausprobieren, wie man das Schulzimmer einrichten kann?

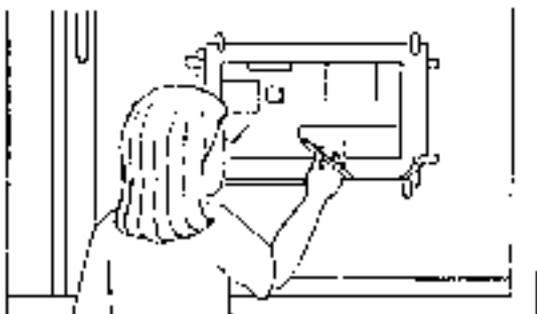
- Kopiere deinen Plan.
- Schneide die Möbel aus und schreibe sie an.
- Zeichne die Umrisse des Schulzimmers auf ein leeres Blatt. Achte darauf, dass es genau gleich gross ist wie auf dem Plan.
- Nun kannst du die Möbel immer wieder umstellen.
- Wie gefällt es dir am besten?

Mein Zimmer



- ▶ Zeichne einen Plan deines Zimmers.
 - Beginne mit den Umrissen.
 - Zeichne Türen und Fenster ein.
 - Beginne mit den grossen Möbeln.
 - Am Schluss zeichnest du die kleineren Möbel.
- ▶ Nun kannst du auf dem leeren Zimmerplan die ausgeschnittenen Möbel aufstellen.
 - Verschiebe die Möbel auf dem Blatt so lange, bis dir die Aufstellung gefällt.
 - Klebe die Möbel so auf.

- ▶ Am Fenster kannst du die Umrisse des Zimmers auf ein neues Blatt übertragen.
 - Übertrage die Umrisse der Möbel auf ein weiteres Blatt.
 - Schneide die Möbel sorgfältig aus und schreibe sie an (Tisch, Bett...).



Besprich deine neue Aufstellung mit den Eltern. Vielleicht darfst du dein Zimmer so neu einrichten.



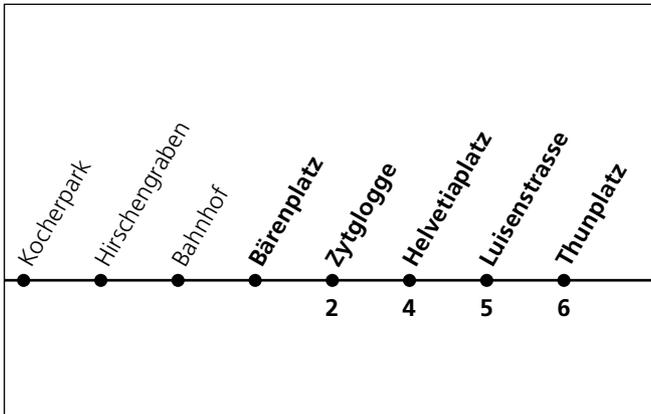
Signaturen

► Was stellen diese Zeichen auf der Karte dar?

► Wie würdest du Folgendes auf einer Karte darstellen?

Autobahn	
Strassenbrücke	
Bahnhof	
Fabrik	
Kirche	
Campingplatz	
Friedhof	
Baum	
Schwimmbad	
Schweizer Grenze	

Unterschiedliche Pläne für unterschiedliche Zwecke



Haltestelle-Tafel der Tramlinie



Anfahrtswege zum Ferienort



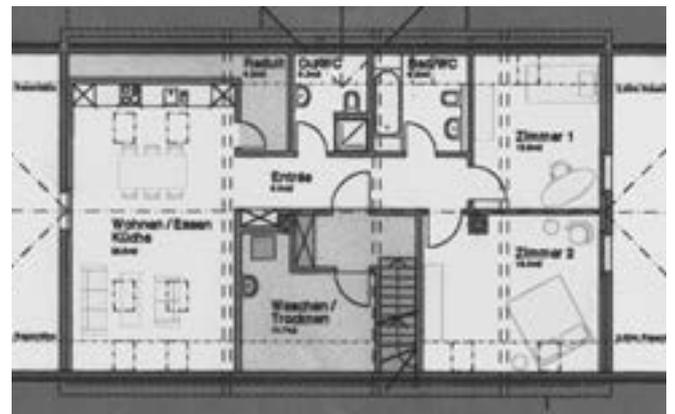
Ortsplan



Strassenkarte



OL-Karte



Hausplan

- ▶ Vergleiche die Pläne.
- Worin unterscheiden sie sich?
- Suche selbst ähnliche Pläne.
- Zu welchen Plänen auf dieser Seite passen sie?

- ▶ Wo sind sehr genaue Pläne nötig?
- Wo reicht auch ein einfacher Plan?

Das Pferd im Hallenbad

► Was passt hier nicht? Kreise ein.



► Schreibe Sätze auf:
 Das Baby passt nicht in die Fabrikhalle, weil...
 Das Pferd...

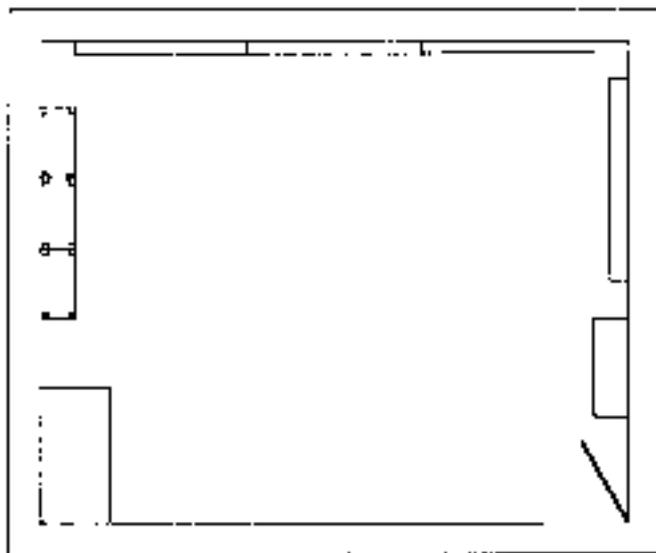
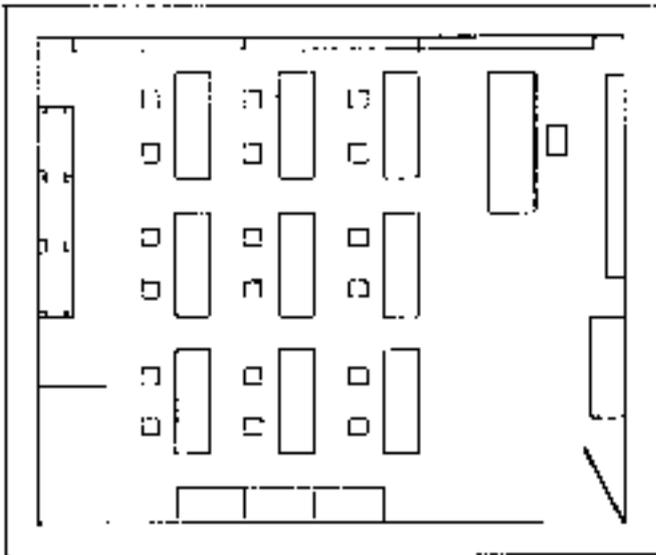
► Erfindet Geschichten, wie das Pferd ins Hallenbad, der Bergsteiger in den Laden kam.
 – Erzählt sie einander oder schreibt sie auf.

Neu einrichten

Das Schulzimmer wird für verschiedene Anlässe gebraucht: für den Unterricht, für den Elternabend, für eine Theatervorstellung, für das Einüben eines Tanzes, für die Lesenacht, für ein Morgenessen...

- ▶ Möbliere das Zimmer für einen bestimmten Anlass.
 - Zeichne in das leere Zimmer, wie du die Pulte und die anderen Möbel hinstellst.
 - Vergleiche eure Vorschläge. Ist das Zimmer für den entsprechenden Anlass gut eingerichtet? Haben die andern Kinder weitere Ideen für die Möblierung?

- ▶ Steht ein besonderer Anlass in eurem Schulzimmer bevor? Wenn ja: Besprecht, wie ihr den Raum dafür vorbereiten könnt.



«Raum» zum Gestalten

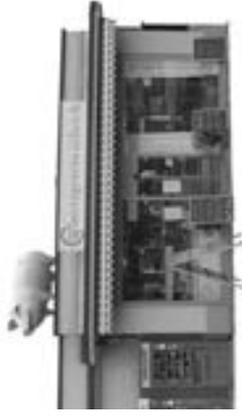
Wie stellst du dir den freien Raum zwischen den Häusern vor?

► Zeichne, wie du diesen «Raum» gestalten möchtest.



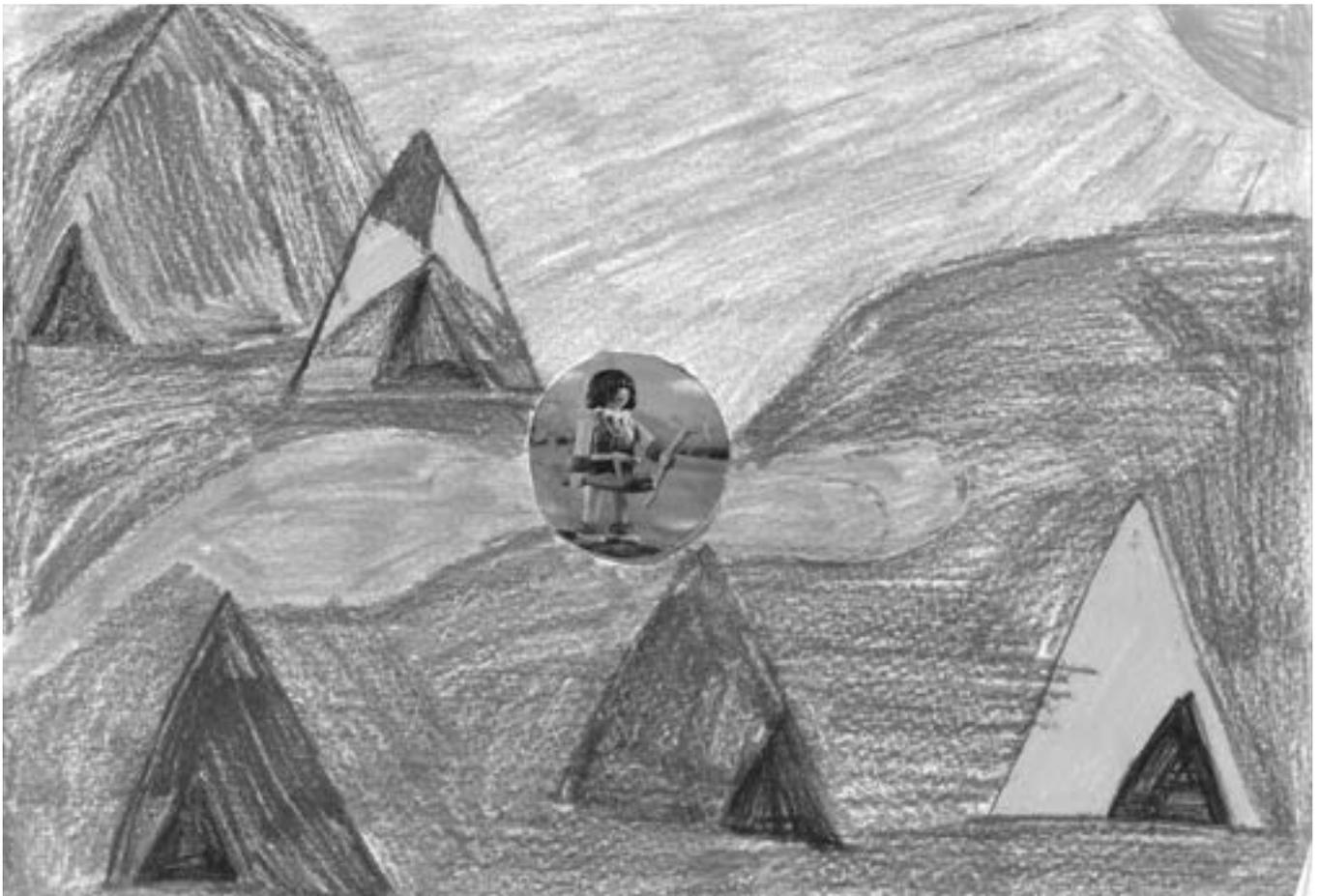
Vergleicht eure Bilder und besprecht:

- Was ist unterschiedlich?
- Was ist gleich?
- Was gefällt euch gut?
- Was gefällt euch nicht so gut?
- Habt ihr weitere Ideen, wie dieser Platz gestaltet werden könnte?



Wie sieht die Welt bei ... aus?

- ▶ Sucht in Katalogen, Zeitschriften und Werbeprospekten eure Lieblingsfiguren aus Spielwelten.
 - Jedes Kind wählt eine Lieblingsfigur aus.
 - Schneidet sie aus oder zeichnet sie ab.
- ▶ Klebt eure Figur mitten auf ein Zeichnungsblatt.
 - Gestaltet die Umgebung, die zu eurer Figur passt.
- ▶ Zeigt einander die Figuren. Erzählt, was ihr von ihnen wisst:
 - In welcher Welt leben sie?
 - Wie sieht die Landschaft dort aus?
 - Wie sehen die Gebäude und Räume, Pflanzen und Tiere dort aus?



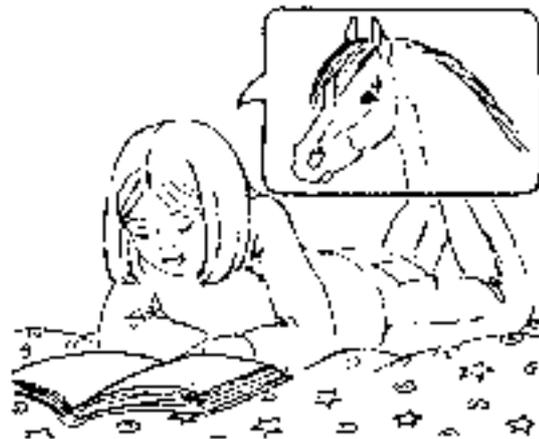
Im Sand, bei Findus und auf dem Ponyhof



► In welchen Fantasiewelten bist du oft?
Zeichne und beschreibe.

Oder:

- Notiere eine Woche lang, in welche Fantasiewelten du eintauchst.
- Bist du dort alleine oder mit anderen Kindern?



Tag	Wie nennst du die Welt?	Wo findest du die Welt?	Wen triffst du in dieser Welt?	Um wem bist du dort?
Freitag	Keserwelt	Im Kino	Die Hexe Bi Blocksberg	Mit meiner Galle
Sonntag	Pferdewelt	In einem Comic	Wendy	Alleine
Montag	Pferdewelt	Auf dem Rosen vor unserem Haus	Drei Pferde	Mit Fabienne und Anja
Mittwoch	Strandwelt	Bei den Legos in meinem Zimmer	Mutter, Vater, drei Kinder	Mit meiner Schwester



Wen kennst du wo?

Du kennst verschiedene Leute. ► Überlege: Wo leben sie? – Schreibe ihre Namen in die Tabelle.

In deinem Dorf oder Quartier	In einem anderen Dorf, in einer anderen Stadt in der Schweiz	In einem anderen Land in Europa	Auf einem anderen Kontinenten (Erdteil)	...

Lesetipps



Baum, L. Frank

Der Zauberer von Oz

Ein Wirbelsturm verschlägt Dorothy in das Zauberland Oz. Plötzlich ist die kleine Farm, wo sie mit ihren Eltern wohnt, verschwunden. Stattdessen muss sich Dorothy auf den Weg machen zur Smaragdenstadt, die aus lauter grünen Edelsteinen gebaut ist. Zum Glück lernt sie bald Freunde kennen, die mit ihr das Abenteuer anpacken. Die Suche nach Dorothys Zuhause wird ganz schön gefährlich, denn die Hexen der Himmelsrichtungen sorgen für Verwirrung und hindern die Freunde an ihrer Orientierung. Die drei müssen unzählige unbekannte Räume durchstreifen, bis sie endlich ans Ziel kommen...

Arena Verlag 2004

Chidolue, Dagmar

Millie in Paris

Millie ist in Paris. Mit Mama und Papa und der kleinen Schwester. Jeden Tag gucken sie sich ein neues Stück von Paris an. Den Eiffelturm zum Beispiel, wo Millie einen riesigen roten Lolli bekommt. Und das Museum Pompidou, das zum Glück zuhört, denn die richtige Kunst gibt's sowieso auf dem Platz davor: Schwertschlucker und eine Clownin und einen Leierkastenmann, mit dem Millie französische Lieder singt. So ist das nämlich in Paris. Eine vergnügliche Familiengeschichte und Entdeckungsreise in einer fremden Stadt.

Cecilie Dressler Verlag 1991



Schwarz, Annelies

Meine Oma lebt in Afrika

Eric fliegt mit seinem afrikanischen Papa nach Ghana, um seine Oma zu besuchen. Natürlich ist auch sein bester Freund Flo mit dabei. Die beiden Jungen entdecken eine neue Welt, denn in Ghana ist vieles ganz anders als in ihrer Heimatstadt Bremen (Deutschland). Eine spannende Geschichte über einen Jungen, der seine fremdländischen Wurzeln erkundet und dabei einen andern Raum kennen lernt.

Beltz & Gelberg Verlag, Taschenbuch 284

Wölfel, Ursula

Feuerschuh und Windsandale

Tim ist der Allerdickste in der Klasse und wird deswegen immer gehänselt. Zum Geburtstag schenkt ihm sein Papa eine lange Reise. Mit seinen roten Feuerschuhen und einem grossen Rucksack bricht Tim auf, um mit seinem Papa durch Wälder und Dörfer, über Hügel und Berge zu ziehen. Was die beiden erleben, ist spannend und aufregend, und immer wieder entdecken sie neue Räume, die es zu erkunden gilt.

Thienemann Verlag 1993

Tomlinson, Jill

Die kleine Eule

Die kleine Eule Patsch hat Angst vor der Dunkelheit. «Wir sind doch Nachtvögel», sagt Mama, doch das nützt nichts. Patsch will ein Tagvogel sein, das steht fest. Da schickt Mama Eule ihn aus dem Nest. Patsch ist gezwungen, neue Räume zu durchstreifen. Und immer wieder begegnet er jemandem, der eine verlockende Geschichte über die Dunkelheit erzählt. Ob Patsch sich wohl überzeugen lässt?

Ravensburger Verlag, Taschenbuch 52084

Lesetipps zusammengestellt vom Chinderbuechlade Bern

Lösungen

TH S. 6/7

1. Globus (Erdkugel)
2. Satellitenbild Europa
3. Satellitenbild Schweiz
4. Luftaufnahme Umgebung Lyss, Mittelland
5. Luftaufnahme Lyss
6. Lyss, Quartier, nahe bei Zentrum und Bahnhof
7. Schulhaus Herrengasse, Lyss
8. Schulzimmer

TH S. 9



TH S. 10

Istwan und Karin haben die Sachen richtig hingelegt.
 Laura hat nicht gesagt, ob der Zettel rechts oder links vom Farbstift liegen soll.
 Bettina hat den Farbstift und die Schere falsch gelegt.
 Reto hat den Gummi hinter das Buch und den Klebestift auf das Buch gelegt.

TH S. 11

- Figur 1: A
 Figur 2: E, D
 Figur 3: B
 Figur 4: C

TH S. 15

Die Strasse ist am längsten.
 Der Wanderweg ist kürzer und etwas steiler als die Strasse.
 Der Trampelpfad ist am steilsten, dafür ist die Strecke am kürzesten.

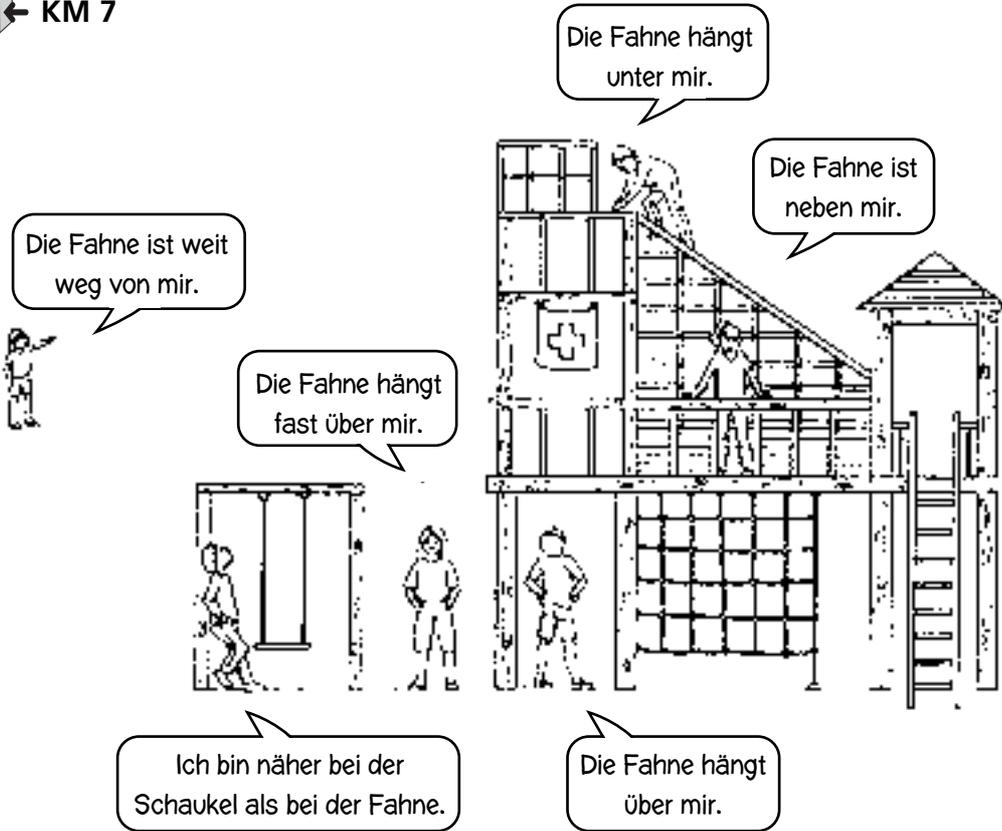
KM 1

1. Landesgrenze
2. Pausenplatzgrenze
3. Feldgrenzen
4. Ortsrand
5. Trottoirrand
6. Wände eines Zimmers
7. Parkfeld
8. Seeufer
9. Parkzaun

KM 5

Die Ziege steht hinter der Mauer. ✓
 Der Vogel sitzt nicht neben dem Dach. ○
 Das Kaninchen kauert unter der Bank. ✓
 Der Korb steht vor den Skis. ✓
 Der Weg führt links am Haus vorbei. ✓

← KM 7



KM 24

Strasse mit Kreisel	
Breiter Weg mit Abzweigung, schmaler Weg	
Bahnlinie mit Tunnel	
Einfamilienhäuser	
Schloss/Burg	
Sportplatz	
Obstgarten	
Wald	
See mit Sumpf und Zufluss	
Kantonsgrenze mit Grenzstein	

Autobahn	
Strassenbrücke	
Bahnhof	
Fabrik	
Kirche	
Campingplatz	
Friedhof	
Baum	
Schwimmbad	
Schweizer Grenze	

KM-Nr.	Titel	CD
0 a+b	Übersicht	
1	Menschen zur Zeit befragen/Eine Zeitcollage herstellen	
2	Derselbe Sommer kommt nicht wieder	 CD 1, Nr. 3
3	Zeitgedichte	 CD 1, Nr. 4–6
4 a+b	Ach, du liebe Zeit!	
5	Zeitnomen	
6 a+b	Langsam oder schnell?	
7 a+b	Zeitspiel	
8	Denksport	
9	Klatschbild	
10	Hüt und morn	 CD 1, Nr. 7, Playback Nr. 8
11 a+b	Peter sammelt die Zeit	 CD 1, Nr. 9–14
12	Spannend oder langweilig?	
13	Es dauert ja noch ewig...	
14	Kurzweil-Langweil-Liste	
15	Lange Zeit – kurze Zeit/Was ist spannender für mich?	
16	Geschwind wie der Wind	 CD 1, Nr. 15
17	Keine Zeit-Gedicht – Immer Zeit-Gedicht	 CD 1, Nr. 16
18	Frühling – Sommer – Herbst – Winter	
19	Tag – Nacht	
20	Ein Nachtprojekt	
21 a–c	Jahreszeitenlieder	 CD 1, Nr. 17, 18
22 a–d	Wissenswertes über die Wochentage	 CD 1, Nr. 19–28
23 a+b	Immer sieben	
24	Die Wochentage in andern Sprachen	 CD 1, Nr. 29
25 a–c	Die Monatsnamen	 CD 1, Nr. 30–41
26 a+b	Jahreskreis	
27 a+b	1 Jahr – 12 Monate – 52 Wochen – 365 Tage	
28 a+b	Lieder und Gedichte zu den Monaten und Jahreszeiten	 CD 1, Nr. 42, 43, Playback Nr. 44
29	Kalenderblätter	
30	Zeitzeichen suchen, finden und erfinden	
31 a+b	Von Sonnen-, Sand- und Wasseruhren und von Räder- und Atomuhren	 CD 1, Nr. 45
32 a+b	Ganz verschiedene Uhren	 CD 1, Nr. 46–60
33 a+b	Uhren ordnen	
34 a+b	Uhren bauen	
35	Erfinde deine eigene Uhr	 CD 1, Nr. 61
36	Zeit messen und vergleichen	
37	Wie weit? Wie viel? Wie oft?	
38	Wie lange dauert es?	
39	1 Sekunde lang, 1 Minute lang, 1 Stunde lang, 1 Tag lang, 1 Jahr lang	
40	Gleichzeitig	
41	Zeitzonen	
42 a–c	Lesetipps	
43	Lösungen	

In unserer Umgebung

KM-Nr.	Titel	CD
0 a+b	Übersicht	
1	Hier bin ich in dieser Woche	
2	Räume vergleichen	
3	Bekannte Orte auf dem Ortsplan auffinden	
4	Den Pausenplatz entdecken – Arbeiten mit den Postenkarten	
5	Erkunde dein Zuhause	
6	Wegbeschreibung	
7	Besondere Stellen auf dem Schulweg	
8	Dein Schulweg in Zahlen	
9 a+b	Unterschiedliche Häuser und Umgebungen	
10 a+b	Jeder Raum ist anders	
11	Plan deiner Wohnung	
12	Viel oder wenig?	
13 a+b	In diesem Haus	 CD 1, Nr. 62–67
14 a+b	Was würde mir gefallen, was nicht?	
15 a+b	Aussergewöhnliche Wohnungen	 CD 1, Nr. 68–76
16	Mein liebster Spielort	
17	Spielorte bei uns	
18	Was gefällt mir dort, wo ich wohne? Wovon träume ich noch?	
19	Welcher Spielort ist ein Hit?	
20	Friedensreich Hundertwasser	 CD 1, Nr. 77
21	Eine Entdeckungsreise	
22 a+b	Die Forschungsreise	 CD 1, Nr. 78
23 a+b	Veränderungen in deinem Wohnort	
24	Einen Arbeitsort in der Gemeinde erkunden	
25	Belebte und unbelebte Strassen	
26	Eine Reise bergauf und bergab	
27	Anleitung Grenzlauf	
28	Warum wichtig?	
29	Gemeindeporträt für Kinder	
30 a+b	Fotoporträt einer Gemeinde	
31	Wo wird gebaut? Wie wird gebaut?	
32 a+b	Spielen auf der Strasse!?	
33	Ideen für weitere Projekte	
34	Lesetipps	
35 a+b	Lösungen	



Heute – früher

KM-Nr.	Titel	CD
0 a+b	Übersicht	
1 a+b	Bilder aus verschiedenen Zeiten	
2	Und wenn du erwachsen bist?	
3 a+b	Wann wurde ... erfunden?	
4	Leporello	
5 a+b	Seit wann?	
6 a+b	Fragen zu deinem Leben	
7	Ein Ich-Museum	
8 a+b	Kurt Friedli erzählt	 CD 2, Nr. 7
9	Schulmaterial	
10	Immer neue Rechnungen	
11 a+b	Schreiben wie früher	
12 a+b	Montagsmorgen in einer Schule vor 60 Jahren	 CD 2, Nr. 8, Interview Nr. 9
13 a+b	Frau Wyler erzählt von ihrer Schulzeit	 CD 2, Nr. 10
14 a+b	Schulordnung vor 130 Jahren	 CD 2, Nr. 11
15	Strafen	 CD 2, Nr. 12
16	Ein Schulexamen vor 60 Jahren	 CD 2, Nr. 13, Interview Nr. 14
17	Anni hat nicht gern Handarbeiten	
18	Stundenpläne und Ferien	
19	Eine Turnstunde	 CD 2, Nr. 15
20	Mit älteren Menschen im Gespräch	
21 a+b	Ein Grosselternreffen durchführen	
22	Verschiedene Spielsachen	
23 a+b	Spielzeug-ABC	
24 a–c	Grosseltern schreiben ihren Enkelkindern	
25 a+b	Aus dem Fotoalbum	
26 a–c	Von alten Spielsachen	 CD 2, Nr. 16–22
27	Alte Spielsachen mit neuen vergleichen	
28 a–c	Jedes Jahr werden Spielsachen erfunden	 CD 2, Nr. 23–28
29 a+b	Mickey Mouse, Tintin und Co.	
30 a+b	So war es im Alltag (weitere Bilder)	
31 a+b	Kinderwagen zu verkaufen – Werbetexte früher und heute	 CD 2, Nr. 29–33
32 a+b	Alt und neu	
33 a+b	Erinnerungen werden geweckt	 CD 2, Nr. 34–36
34 a–d	Was dir Spuren verraten können, oder: Hinter jeder Spur steckt eine Geschichte	 CD 2, Nr. 37–46
35 a+b	Häuser in der eigenen Umgebung betrachten	
36 a+b	Was Strassennamen und Flurnamen verraten können	
37 a+b	Lesetipps	
38 a+b	Lösungen	

Klassengeschichte

KM-Nr.	Titel	CD
--------	-------	----

1	Ideen	
---	-------	--

2 a+b	Vergleichen	
-------	-------------	--