



# Gwunderkisten für den Museumsbesuch



## Themenangebot und weitere nützliche Informationen

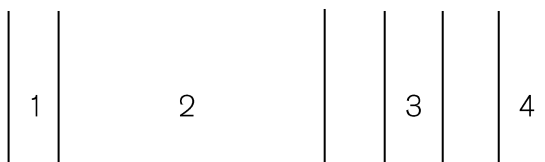
- **Gebrauchsanweisung** S. 2
- **Themen und Inhalte Kisten** S. 3–12

**Maus Moritz lädt Kinder ein, mit Hilfe der Gwunderkisten verschiedene Ausstellungsteile des Naturmuseums zu erkunden, genau hinzuschauen und zu verweilen. Als Leitfigur führt sie durch die Kisten, dabei behauptet und übertreibt sie gerne ein bisschen.**



- Die Gwunderkisten, gebündelt in einem Rollwagen, beziehen sich auf die Dauerausstellung im 1. Stock des Naturmuseums (ohne den Raum «Seebachtal»). Es sind insgesamt 12 Kisten:
  - Themenkisten 1–10 (Tiersuche, Lebensräume, Körperteile, Schmetterlinge, Tiernamen, Schnäbel, Fundstücke, Kuckuckseier, Gartenspiel, Füsse)
  - Kiste 11 mit Zusatzmaterial zur Themenkiste Füsse
  - Kiste 12 als Ablageort für Rückmeldungen, Tipps, neue Ideen usw.

- Jede Themenkiste ist gleich aufgebaut und besteht aus 4 Teilen:



- 1 Moritzkarte mit Bild und Kurztext
- 2 Materialien
- 3 mehrere Fächer mit Aufgabenblättern
- 4 hinterstes Fach mit Lösungen

- 1 Moritzkarten: Vorderseite mit Bild zum Kisten-Thema.

Rückseite mit 3 Behauptungen von Maus Moritz (von denen eine nicht stimmen kann) und einer kurzen Information zum Thema.

- 2 Materialien: Diese braucht man zum Lösen der Aufgabenblätter.

- 3 Aufgaben: In jeder Kiste stehen mind. zwei Aufgabenblätter in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen zum entsprechenden Thema zur Verfügung. Dabei gilt ganz allgemein:  
GRÜNE Aufgabenblätter = eher etwas einfacher  
GELBE Aufgabenblätter = eher etwas schwieriger

- 4 Lösungen: Zu manchen Aufgabenblättern gibt es ROTE Lösungsblätter.

- Die Inhalte der einzelnen Gwunderkisten sind nicht miteinander verknüpft. In welcher Anzahl oder Reihenfolge sie benutzt werden, spielt keine Rolle.
- Tipps:
  - Zum Einstieg: Kiste 1 (Tiersuche) bearbeiten und/oder die Ausstellungsräume kurz anschauen und vorstellen. Die Kinder erhalten so eine erste hilfreiche Übersicht.
  - Die Kinder in Partnerteams arbeiten lassen. Manche Aufgaben muss man zu zweit lösen.
  - Nach dem Museumsbesuch: Die Kinder erzählen sich gegenseitig mit Hilfe ihrer gelösten Blätter, was sie Neues entdeckt oder gelernt haben.

**Gwunderkiste 1: Tiersuche**

In dieser Kiste werden der Aufbau und die Arbeitsmöglichkeiten mit den Gwunderkisten aufgezeigt. Sie ist die ideale Einstiegskiste.


- Jede Gwunderkiste enthält im mittleren, grossen Fach Materialien, mit deren Hilfe die Aufgabenblätter in den hinteren Fächern gelöst werden können.
- Die grünen Aufgabenblätter sind eher etwas einfacher.
- Die Aufgaben auf gelbem Papier sind eher etwas schwieriger.
- Auf den roten, laminierten Karten finden sich die Lösungen zu manchen der Aufgaben.

In der Gwunderkiste 1 befinden sich die Moritz-Büchlein und die Detektivkarten.

- Die Moritz-Büchlein enthalten zwölf Suchaufgaben. Die Büchlein begleiten die Kinder beim Lösen der Aufgaben durch die Ausstellung.
- Jedes Kind notiert seine Lösungen zu den Suchaufgaben auf eine eigene Detektivkarte.
- Wer die meisten richtigen Lösungen hat, ist WettbewerbssiegerIn.

**Tiersuche** 1

Suche mit einem Büchlein die Tiere in der Ausstellung.  
Schreibe unten die Lösungszahlen in die Felder.




  

**Detektivkarte**

von: \_\_\_\_\_

Aufgabe	
Aufgabe	
Aufgabe	


**Aufgabe 2**




**Was fresse ich gerade?**

⑥ Fleisch	⑨ Trauben
② Käse	③ Käfer
⑦ Brot	

Schreibe die richtige Zahl auf deine Detektivkarte!




**Aufgabe 3**



**Was liegt neben mir am Boden?**

① Taschentuch	③ Plastikbecher
⑥ Tüte Pommes	⑤ Papier
⑦ Flasche	

Schreibe die richtige Zahl auf deine Detektivkarte!




**Gwunderkiste 2: Lebensräume**

Lebensräume sind Gebiete, welche für bestimmte Pflanzen oder Tiere günstige Bedingungen bieten. Manche Lebewesen können sich in vielen verschiedenen Lebensräumen entfalten, für andere sind nur ganz besondere Orte geeignet.

- Die Kinder bewegen sich in den verschiedenen Lebensräumen der Ausstellung: «Dorf & Stadt», «Wald», «Feld & Wiese» und «Fluss & See» und lernen deren Bewohner und Bewohnerinnen kennen.
- Als Arbeitsmittel stehen ihnen drei verschiedene Bandalos in zwei Schwierigkeitsstufen, sowie zwei leichtere Aufgabenblätter und ein schwierigeres Aufgabenblatt zur Verfügung. Nebst der Zuordnung Tiere–Lebensräume gibt es auch eine Zeichnungsaufgabe.


**Lebensräume** 2


Löse ein gelbes Bandolo.  
Kontrolliere mit seiner Rückseite.  
Schreibe die Namen der Tiere in die leeren Felder.  
Verbinde mit einer Linie.





**Lebensräume** 2







Löse ein grünes Bandolo.  
Kontrolliere mit seiner Rückseite.  
Welches Tier lebt wo? Verbinde die Tierbilder und die Lebensraum-Bilder.





  
 Dorf Stadt


  
 Wald Feld Wiese


  
 Fluss See













  
 Dorf  
Stadt

  
 Wald  
Feld  
Wiese

  
 Fluss  
See

  
 Fluss  
See

  
 Wald  
Feld  
Wiese

  
 Fluss  
See

**Gwunderkiste 3: Körperteile**

Tiere haben ganz unterschiedliche Füsse, Schwänze, Ohren, Augen, Nasen. Diese haben je nach Tier eine andere Form, Grösse oder Aufgabe. Oft haben sie auch eine besondere Bezeichnung: Der Wildschweinnase sagt man Rüssel, den Hasenohren Löffel oder dem Fuchsschwanz Lunte.

- Als Arbeitsmaterial dienen Foto-Kärtchen mit Detailaufnahmen von Tieren in zwei verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Die Kinder suchen die entsprechenden Tiere in der Ausstellung.
- Nachher versuchen sie auf den Aufgabenblättern die abgebildeten Körperteile den Tieren zuordnen. Es steht ein einfacheres und ein schwierigeres Aufgabenblatt zur Verfügung.

**Körperteile** 3

Wem gehört welcher Schwanz?  
Verbinde mit einer Linie.  
Wem fehlt der Schwanz? Wie sieht er aus?  
Zeichne ihn ins leere Feld.







Vergleiche mit der Lösung.



**Körperteile** 3

Wem gehört welcher Fuss?  
Verbinde mit einer Linie.  
Schreibe die Tiernamen auf die Rückseite!  
1 Paar passt nicht zusammen! Welches?





**Gwunderkiste 4: Schmetterlinge**


Die Schuppen auf den Flügeln eines Schmetterlings sind wie die Ziegel auf einem Hausdach angeordnet. Jedes Schuppchen hat seine eigene Farbe. Das Zusammenspiel dieser Schuppenreihen ergibt die wunderschönen Muster der Schmetterlingsflügel. Die Linien im Flügel sehen aus wie Adern. Sie bilden sein Gerüst.

- An den Schmetterlingspräparaten aus der Kiste untersuchen die Kinder mit Hilfe von Lupen die Flügel.
- Bei der einfacheren Aufgabe zeichnen die Kinder dann die zweite Hälfte eines halb abgebildeten Schmetterlings.
- Bei der schwierigeren Aufgabe suchen sie die abgebildeten Schmetterlinge in der Ausstellung – was einige Ausdauer und ein scharfes Auge verlangt.
- Im «Sehen-staunen-wissen»-Buch können die Kinder viel Wissenswertes über Schmetterlinge nachschlagen.

**Schmetterlinge** 4

Untersuche mit der Lupe einen Schmetterling. Erkennst du die Schuppen und Adern?







Zeichne von einem (oder mehreren) Schmetterling/en die zweite Hälfte und male sie mit den passenden Farben aus. Klebe deine Zeichnung(en) auf dieses Blatt.



**Schmetterlinge** 4

Untersuche mit der Lupe einen Schmetterling. Erkennst du die Schuppen und Adern?

Suche die 5 Schmetterlinge in der Ausstellung. Wie heissen sie?

	<b>W</b>	Kleiner Fuchs
	<b>D</b>	Tagpfauenauge
	<b>U</b>	Postillion
	<b>I</b>	Schwalbenschwanz
	<b>R</b>	Landkärtchen
	<b>E</b>	Aurorafalter
	<b>S</b>	C-Falter
	<b>F</b>	Admiral
	<b>L</b>	Kleiner Fuchs
	<b>E</b>	Mittlerer Weinschwärmer

1   2   3   4   5

--	--	--	--	--

**Gwunderkiste 5: Tiernamen**


Wer weiss, was sein oder ihr Name bedeutet? Wir Menschen geben jedem Lebewesen einen Namen. Unter den Tiernamen gibt es manchmal auch eigenartige, witzige oder verwirrende Begriffe. Was für ein Tier ist wohl das Landkärtchen, das Mausohr oder der Grünschenkel?

Auf spielerische Weise lernen die Kinder Tiere mit Name kennen. Dazu stehen zwei leichtere und fünf schwierigere Aufgabenblätter zur Verfügung. Weiteres Arbeitsmaterial sind 14 Foto-Kärtchen verschiedener Vögel, ein Vornamenbuch und ein Wecker.

- Die Kinder geben ihnen unbekanntem Tieren eigene Namen und begründen ihre Wahl.
- Sie suchen in der Ausstellung Tiere mit besonders treffenden Namen.
- Besonders interessant ist es, im Vornamenbuch einiges über den eigenen Namen zu erfahren.
- Auch Fische erkennen will in dieser Gwunderkiste geübt sein.

**Tiernamen** 5

Wähle unten 2 bis 3 Vogelnamen aus. Übermale sie mit einer Farbe. Gehe dann in den Raum **Wald, Feld +Wiese**. Vermute, überlege und schaue nach: Zu welchen der ausgestellten Vögel könnten deine Namen passen?



... und welche sind nun die du ausgewählt hast

Rauhfussskauz  
Zwergohreule  
Baumpieper  
Kirschkernebeisser  
Gartenbaumläufer

**Tiernamen** 5

**Hier müsst ihr zu zweit sein!**  
Jeder von euch sucht zuerst allein in der Ausstellung 3 Tiere mit ganz besonderen oder lustigen Namen aus. Schreibt die Namen der Tiere auf.

Meine 3 Tiere heissen:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Stellt nun den Wecker auf 5 Minuten ein und tauscht eure Zettel aus. Wer von euch findet in dieser Zeit mehr Tiere, oder wer ist schneller fertig?

**Tipp:** Sagt euch doch vorher, in welchen Lebensräumen die Tiere ausgestellt sind.

**Tiernamen**

Wähle aus den Kistchen 2 Vogelbilder aus. Klebe sie unten in die Felder. Erfinde einen Namen für die beiden Vögel. Schreibe diese neben den Fotos auf.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_


**Gwunderkiste 6: Schnäbel**

Der Schnabel wird von den einzelnen Vögeln ganz unterschiedlich eingesetzt. Deshalb sind sie auch ganz verschieden gebaut. Greifvögel brauchen den Schnabel, um damit die Beute in Stücke zu reißen. Spechte verwenden ihn als Meissel, um eine Wohnhöhle in den Baumstamm zu zimmern. Finken knacken damit die harte Schale von Samen auf.

- Als Arbeitsmaterial dienen elf Schächtelchen mit verschiedener Nahrung: Maus, Käfer, Ameisen, Tannenzapfen, Kirsche, Getreidekörner, Schneckenhaus, Muschelschalen, Birne, Traube, Käse.
- Auf einem leichteren und zwei schwierigeren Aufgabenblättern gibt es neben Zuordnungsaufgaben Nahrung-Tier und Schnabel-Tierfuss auch ein lustiges Pantomime-Spiel.


**Schnäbel** 6

Für welche Nahrung ist wohl welcher Schnabel geeignet? Was vermutest du?  
Schreibe unter jedes Bild eine passende Zahl.

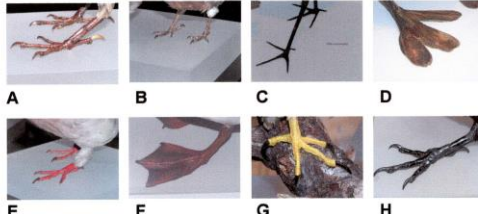


**Schnäbel** 6

Welcher Schnabel gehört zu welchem Fuss? Schau in der Ausstellung nach.  
Schreibe den passenden Buchstaben zur Zahl.







1	2	3	4	5	6	7	8



**Schnäbel**

Für diese Aufgabe müsst ihr zu zweit sein.  
**Stell dir vor**, du möchtest etwas von den Dingen aus der Kiste essen. Wähle aus, aber nimm es nicht wirklich in die Hand.  
**Spiele vor**, was du isst und lass raten.  
Wechselt euch 3-4-mal ab mit spielen und raten.

Was fressen diese Tiere wohl gerne?  
Schreibe eine passende Esswaren-Zahl zu den Bildern.




**Gwunderkiste 7: Fundstücke**

Mit Aufmerksamkeit und etwas Glück können draussen viele Besonderheiten entdeckt werden, die von Tieren stammen: Die Ringelnatter lässt nach dem Häuten die alte Haut (das Natternhemd) liegen, Vögel verlieren manchmal eine Feder oder Libellen hinterlassen nach dem Schlüpfen ihre ganze Larvenhülle (die Exuvie).

- Als Arbeitsmaterial zum Lösen der zwei verschieden schwierigen Aufgabenblätter dienen zehn tierische Überreste aus der Natur:  
Schmetterlingsflügel, Hirsch-Geweihstange, Fuchs-Schnauzhaare, Dachsfell, Wildschweinzahn, Taubenfedern, Schlangen-Natternhemd, Igelstacheln, zwei Schneckenhäuser
- Mit Hilfe der Ausstellung gilt es herauszufinden, von welchem Tier sie stammen.

**Fundstücke** 7

Von welchen Tieren sind die Fundstücke in der Kiste?  
Suche die Tiere in der Ausstellung.  
Wie heissen sie?



1 [ ][ ][ ][ ][ ] C [ ]

2 P [ ][ ][ ][ ][ ][ ] L [ ][ ][ ][ ][ ]

3 [ ][ ][ ][ ] H [ ][ ][ ]

4 [ ][ ] A [ ][ ][ ][ ]

5 [ ][ ][ ] G [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] E [ ][ ][ ]

6 [ ][ ][ ] C [ ][ ][ ]

7 [ ][ ][ ] E [ ][ ][ ]


8 [ ][ ][ ][ ] S [ ][ ][ ][ ] W [ ][ ][ ][ ]







9 H [ ][ ][ ][ ] - B [ ][ ][ ][ ] D [ ][ ][ ][ ] -  
S [ ][ ][ ][ ][ ] C [ ][ ][ ][ ]

10 W [ ][ ][ ][ ] B [ ][ ][ ][ ] -  
S [ ][ ][ ][ ][ ] C [ ][ ][ ][ ]

**Fundstücke** 7

Von wem sind die Dinge in der Kiste?  
Suche die Tiere in der Ausstellung.  
Verbinde Zahl und passendes Bild.  
Achtung, nicht alle passen zusammen!



①

②

③

④

⑤






⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

**Gwunderkiste 8: Kuckuckseier**

Auch in der Sprache redet man manchmal von «Kuckuckseiern». Gemeint ist damit eine Reihe von Begriffen, bei denen einer nicht zu den anderen passt. In dieser Kiste finden sich solche «Kuckuckseier», aber auch andere Knobelaufgaben

- Zur Verfügung stehen drei leichtere und zwei schwierigere Aufgabenblätter. Bei den meisten geht es um Kuckuckseier. Mit Hilfe der Ausstellung können die Kinder die Aufgaben lösen.
- Interessant ist auch die Zeichnungsaufgabe mit dem Bilderrahmen aus der Kiste.
- Für fantasievolle Dichter gibts einen Mitternachtskrimi, der auf Fertigstellung wartet.

**Kuckuckseier**

Suche die 3 Kuckuckseier:  
Welche 3 Behauptungen stimmen nicht?  
Male diese 3 Eier farbig aus.

**Mauersegler**  
paaren sich  
im Flug.

**Igel**  
haben  
5000 bis  
Stacheln.

**Rothirsch**



Ein **Reh**  
kann bis zu  
40 Jahre alt  
werden.

Im  
Kanton  
Thurgau sind  
19 verschiedene  
**Fledermaus-**  
arten be-  
kannt.

Der **Luc**  
hat einer-  
gen Schw-  
mit weis-  
Spitzen.


**Kuckuckseier** 8











Welche 3 Fehler haben sich unten in den Text geschlichen?  
Schreibe sie zuunterst in die 3 leeren Kuckuckseier.

**Kuckuckseier** 8

Schau dir den Film **Tiere in Wald und Flur** an.  
Welche Tiere kommen im Film vor?  
Mache ein Kreuz neben den Bildern.



Naturmuseum Thurgau, Freie Strasse 24, 8510 Frauenfeld, 058 345 74 00, naturmuseum.tg.ch

**Gwunderkiste 9: Gartenspiel**

Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so aussieht: In unseren Siedlungen leben viele verschiedene Pflanzen und Tiere. Manchmal trifft man sogar auf so überraschende Besucher wie den Buntspecht oder den Fuchs. Viele Tiere sind nachts unterwegs, nur ihre Spuren verraten, dass sie hier waren. Mit Hilfe des Gartenspiels kann man erfahren, wen man mit etwas Glück wo antreffen kann.

- Die Kinder lernen auf spielerische Art neue Pflanzen und Tiere kennen.
- Es stehen zwei leichtere und ein schwierigeres Aufgabenblatt zur Verfügung.

**Gartenspiel** 9

Blume, Insekt, Vogel oder Pilz?  
Mit den Magnettafeln findest du es heraus.  
Verbinde Name und passende Zeichnung.

**Gartenspiel** 9

Suche diese Scheibe. Hänge sie am passenden Ort an die Wand.  
Löse die Aufgaben.

\* Wie heisst dieses Tier? \_\_\_\_\_

\* Was hat es gerade stibitz  
Zeichne dies oben ins Bild.

Wenn du willst, kannst du diese Tafeln an der Magnetwand am richtigen Ort aufhängen.

**Gartenspiel** 9

Wähle ein paar Magnettafeln aus.  
Kennst du das Tier oder die Pflanze?  
Auf der Rückseite kannst du den Namen herausfinden.

Hänge die Tafeln an das grosse Wandbild und schreibe 3 Namen auf, die du neu kennen gelernt hast.

---



---



---

Pilz

Vogel

Blume

Insekt



**Gwunderkisten 10 & 11: Füße**

Säugetiere stehen verschieden auf ihren Füßen. Es werden drei Gangarten unterschieden: Sohlengänger, Zehengänger und Zehenspitzen-gänger.


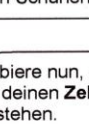
- Die Kinder erfahren mit einem einfacheren und drei schwierigeren Aufgabenblättern die Unterschiede der drei Gangarten.
- Sehr wichtig ist der Vergleich mit dem menschlichen Gang, bzw. mit dem Gang in unterschiedlichen Schuhen. Als Arbeitsmaterial stehen deshalb verschiedene Schuhmodelle zur Verfügung. Anhand dieser können die Kinder das «Gehen in verschiedenen Schuhen» vorspielen.
- Tüftlern können auf einem der Aufgabenblätter Trittspuren Tieren zuordnen.
- Zum Bestimmen selber gefundenen Spuren liegt der Kiste das BLV-Bestimmungsbuch «Tierspuren» bei.

**Füße 10**

Welchem Tier gehört das Bein oder der Fuss?  
Schreibe seinen Namen in das rechteckige Feld



 
 

Versuche, nur auf deinen Zehen zu stehen.  
Mit welchen Schuhen geht du am besten?

Probiere nun, abwechselnd auf deinen Zehen und auf deiner Sohle zu stehen.  
**Beobachte:** Was passiert?


Welche Menschenfüsse passen zu den Füßen dieser Tiere?  
Schreibe die passenden Schuhnummern in die Kreise

 (1)
  (3)


**Füße 10**

Ein Fall für clevere Spürnasen:  
Welche Tiere hinterlassen diese Spuren?  
Vergleiche auch mit den Füßen der ausgestellten Tiere!


R




A




D




R




M




E




①




②




③



④



⑤



⑥

