



Ihr Besuch im Zoologischen Museum Ideen für die Primarstufe

Bei Fragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung: info@zm.uzh.ch

Vorbereitung im Klassenzimmer

Für die Lehrperson

Öffnungszeiten: Dienstag bis Sonntag: 10:00 – 17:00 Uhr
Führungen sind auch ausserhalb der Öffnungszeiten möglich.
Der Eintritt ins Museum ist **gratis**. Auch für einen Besuch ohne Führung ist für Gruppen ab 6 Personen vorgängig eine online Anmeldung nötig.
Einen **Überblick** über das Museum können Sie sich mit dem «virtuellen Rundgang» auf der Homepage www.zm.uzh.ch verschaffen.

Für Schülerinnen und Schüler

Was kann man in einem Zoologischen Museum sehen?
Was sind Präparate?
Welches sind die Lieblingstiere der Schülerinnen und Schüler?
Jedes Kind sammelt Informationen zu einer Tierart für eine kurze Präsentation (2 – 3 Min.) im Museum vor dem ausgewählten Tier (Online-Tiersuche auf der Homepage).

Die mit einem * gekennzeichneten Angebote sind auf der Homepage www.zm.uzh.ch ausführlich beschrieben oder als PDF downloadbar.

Im Museum

Einstieg

Es ist wichtig, den Kindern genügend Zeit zu lassen um das Museum kennenzulernen, einen Überblick zu gewinnen und den «Gwunder» zu stillen. Am besten gleich zu Beginn mit einem kleinen Auftrag:

- **Quiz «Wer bin ich?»** * (Such-Kreuzworträtsel für Erd- oder Untergeschoss)
- Suchen des **Lieblingstiers** (Tierliste * , Tiersuche * mit Standortangabe)
- Jedes Kind sucht drei Tiere, die es schon einmal in der Natur beobachtet hat und notiert deren Namen
- **Insekten-Rundtische** Lupe benützen oder vorzeigen, wie man ein **Binokular** einstellt (Aufsichtspersonal um Hilfe bitten): 1. Augenabstand anpassen, 2. Linse über das Objekt bewegen, 3. Schärfe einstellen mit dem grösseren schwarzen Drehknopf, 4. Ein- oder auszoomen mit dem kleineren schwarzen Drehknopf, 5. Bitte an «Metall-U» festhalten und nicht am Binokular abstützen.

Vertiefung

- **Vogelpaarquiz** * lösen (die Quiz-Vitrine befindet sich beim Mammutskelett)
- Quiz **«Einheimische Wasservögel»** * lösen
- **Tierstimmen** gemeinsam hören (z.B. Gesang bekannter Vögel. Wer kennt welche Vogelstimmen?) – Lautsprecher-Schlüssel bei der Aufsicht ausleihbar
- **Lieblingstier** suchen, abzeichnen und/oder in Worten beschreiben und anschliessend im Plenum erraten lassen
- **Eiszeiten-Multimediaschau** * schauen (von der Aufsicht einschalten lassen; 25 Min.)
- **Skelette** im Museum * suchen, Knochen benennen, Zähne vergleichen (z.B. Unterschiede Fleisch-, Alles- und Pflanzenfresser), Gelenke finden (z.B. Ellbogen, Knie)
- **Unterrichtshilfen** * einheimische Tiere (Lehrerkommentare, Grundlagen, Arbeitsblätter und Lösungen):
 - «Amphibien»
 - «Steinbock und Co.» (Paarhufer)
 - «Raubtiere»
- **Aktivitätstische** entdecken
 - Erdgeschoss: Tierquiz (Verbreitung, Verwandtschaft, Nahrung), Vordergliedmassen, Sang und Klang (über Tierlaute), einheimische Tiere: Fische, Amphibien, Fledermäuse, Raubtiere und Paarhufer
 - Untergeschoss: Aethiopsis (Tiere von Afrika), Australis, Meerestiere
- **Führung** * oder **Workshop** * buchen, Preise siehe Homepage www.zm.uzh.ch

Abrundung

- Tier-Film im **Kino** * reservieren
 - Reservation unter info@zm.uzh.ch oder 044 634 38 38
 - Um 11:00 und 15:00 Uhr öffentliche Vorführung (keine Reservation möglich)
- **«Präparate erzählen Geschichten»:** Die Kinder wählen ein Tier aus und erfinden eine Geschichte, wie dieses Tier ins Museum gekommen ist und was es vorher in seinem Leben erlebt hat. Anschliessend erzählt die Lehrperson eine oder mehrere «echte» Geschichte(n) der Präparate. *
 - Tipp: Schimpanse, Giraffe, Mammut
- 5 – 10 Fragen zu Tieren stellen, die beim Museumsbesuch gemeinsam betrachtet wurden
 - z.B. Welche Farben hat der Eisvogel? Welches ist das grösste Tier im Museum, das ihr gesehen habt? Wo steht das Tier mit dem längsten Hals? Wie heissen die langen Zähne des Mammuts? Wie viele Beine hat ein Käfer?
 - Die Fragen zur Auflockerung im Stil des «1, 2 oder 3»-Spiels stellen
- **Tier-Pantomime:** Die Lehrperson flüstert einem Kind den Namen eines Tieres ins Ohr, das es dann pantomimisch vorspielt. Die anderen Kinder versuchen das Tier zu erraten.
- **Telefonspiel:** Die Lehrperson flüstert einem Kind ein Wort (oder als Steigerung einen kurzen Satz wie zum Beispiel «Das Mammut hat lange Stosszähne»). Die Kinder flüstern das Gehörte dem Nachbarskind weiter. Stimmt das am Anfang Gesagte mit dem überein, was am Schluss herauskommt?
- Weitere **Spielidee:** Die Klasse steht vor einer Vitrine. Ein Kind wählt ein Tier aus und prägt sich dessen Merkmale ein. Nun dreht sich das Kind mit dem Rücken zur Vitrine und die anderen Kinder versuchen das ausgewählte Tier mit Ja/Nein-Fragen zu erraten (mögliche Fragen: Hat das Tier einen Schnabel? Hat es vier Beine? Sind seine Nasenlöcher gross?).

Nachbearbeitung im Klassenzimmer

- Eine Museumsvitrine mit den Lieblingstieren zeichnen (oder Collage kleben)
- Tiere aus einer Zeitschrift ausschneiden (Hausaufgabe) und ein eigenes Museum erstellen. Wie **ordnen** die Kinder die Tiere?
- Ein Tier und/oder sich selber in **Originalgrösse** zeichnen
 - z.B. Zeitungspapier zu einem riesigen Papier zusammenkleben, Tier mit Hellraumprojektor vergrössern

Infos für die Lehrperson



Gelegenheit macht Diebe! Behalten Sie deshalb Wertgegenstände bei sich, wenn Sie die **Garderobe** im Museum benutzen.



Essen und Trinken im Museum ist **nicht** erlaubt.
Kaugummis sind unerwünscht.



Die Lehrperson übernimmt die **Beaufsichtigung** der Kinder und erteilt ihnen konkrete Aufgaben. Unbeaufsichtigt herumrennende und spielende Kinder stören nicht nur andere Besuchende, sondern gefährden auch ihre eigene Sicherheit und diejenige anderer.



Schreibunterlagen und Klappstühle können gratis bei der Aufsicht ausgeliehen werden.
Ein Set mit 12 **Bleistiften** ist gegen ein Depot von CHF 20.00 erhältlich.



Eine umfangreiche **Bibliothek** gibt es neben dem Museumsshop.
Bekanntlich stellen Kinder ja viele Fragen.

Tipps zur Organisation der Gruppe



- Treffpunkt im Museum vereinbaren
- Regeln im Museum besprechen (nicht rennen, sich ruhig verhalten, auf die Lehrperson hören)
- Im Kreis sitzen um Ruhe in die Gruppe zu bringen
- Polonaise machen (Tatzelwurm) um sich von A nach B zu bewegen.
Die vorderste Person (Lehrperson oder ein Kind) führt die Gruppe zum nächsten Tier.
- Ab 15 Kindern die Gruppe wenn möglich aufteilen