

Auftrag 1: Suchauftrag

Aufgabe

Schau dir das Bild an.

Suche den Bildausschnitt in der Ausstellung.

Auftrag 2: Lebens(t)raum

Aufgabe

Gestalte mit dem Material eine Auenlandschaft mit ihren Bewohnern.

Führe ein Biber-Theater auf.

Auftrag 3: Mahlzeit

Aufgabe

Schau dir die Bildkarten an.

1. Was frisst der Biber gerne und was nicht?
2. Überlege dir, was der Biber im Sommer und was er im Winter frisst.

Auftrag 4: Mein Revier

Aufgabe

Vor dir hast du vier verschiedene Gerüche in acht Dösli.

1. Finde heraus, welche zwei Gerüche zusammen gehören. Es gehören immer ein graues und ein schwarzes Dösli zusammen.
2. Finde heraus, nach was es riecht. Lege die Begriffskarte dazu.

Auftrag 5: Spuren-Quartett

Aufgabe

Schau dir die Karten an.

1. Welche vier Karten passen zusammen? Finde jeweils ein Name, ein Tierbild, ein Trittsiegel und eine Fährte
2. Spurenstation: Stemple an der Spurenstation einige der Spuren in den Sand.

Auftrag 6: Hilf dem Biber bauen – ein Wissensspiel

Aufgabe

Wer baut den höchsten Biberbau?

Mische die Fragekarten und lege sie auf einen Stapel (weisse Seite nach oben).

Der Jüngere der Beiden beginnt und liest die Frage vor. Beantwortet er sie richtig, so darf er sein erstes Hölzli nehmen und auf sein Filzplatz legen. Der Andere ist dran.

Ist die Antwort falsch, so kommt der Andere dran.

Die Antwort steht jeweils auf der Rückseite der Karte.

Wer am Schluss den grösseren Biberbau hat, hat gewonnen.

Auftrag 7: Der echte Biber

Aufgabe

Untersuche das Material des Bibers.



Achtung: Gehe vorsichtig mit dem echten Material um!

1. Gehe zum Schädel. Wie viele Zähne siehst du? Siehst du einen Unterschied zwischen den Zähnen? Was fällt dir am Schädel sonst noch auf?
2. Gehe zum Fellständer. Welches Fell gehört dem Biber? Wie viele Haare schätzt du auf einem cm^2 ? Nimm dazu das Kartonstück zur Hand, das Loch ist genau 1 cm^2 .
3. Schau die Trittsiegel an. Welches ist die Spur der Vorderpfote, welche der Hinterpfote? Was sind die Unterschiede? Miss sie.
4. Schau dir das geraspelte Holz an. Siehst du die typischen Rillen?
5. Findest du die Biberspür vor dem Museum?

Auftrag 8: Künstler

Aufgabe

Schau dir die Zeichnungen an. Wer war hier der Künstler?

1. Ordne das Tier zum Kunstwerk und den Namen zum Tier.
2. Begutachte die echten Kunstwerke des Bibers. Was fällt dir dabei auf?
3. Holzstation: Ordne die richtigen Hölzer an der Holzstation dem Biber zu.
4. Kennst du noch andere Künstler aus dem Tierreich?

Auftrag 9: Problem und Lösung

Aufgabe

Vor dir hast du rote Bilder mit Problem-Situationen und grüne Bilder mit Lösungen.

1. Wähle ein rotes Bild aus und überlege dir dazu eine Geschichte, die das Problem schildert. Du kannst auch auf der Rückseite den Text dazu lesen.
2. Nun suchst du ein grünes Bild, welches eine mögliche Lösung zu deiner Problem-Geschichte bietet.
3. Diskutiere in der Gruppe, ob und wann ein Abschuss eines schadenstiftenden Bibers gerechtfertigt ist.

Tipp: Dies kann auch in zwei Halbgruppen geschehen.

Auftrag 10: Klämmerli und Co.

Aufgabe

Schau dir den Biber an.

Ordne nun die Symbole seinen Körpermerkmalen zu.

Ordne den Merkmalen ihre Funktion zu.

Auftrag 11: Wahr oder falsch?

Aufgabe

Lies eine Aussage vor. Entscheide dann, ob diese richtig oder falsch ist.

Die Lösung findest du auch in der Ausstellung.

Auftrag 12: Halt die Luft an

Aufgabe

Der Biber schafft es, bis zu 15 Minuten reglos unter Wasser zu bleiben. Die meisten Tauchgänge dauern aber nur 2 bis 3 Minuten.

Wie lange kannst du die Luft anhalten? Stoppe mit der Uhr. Ist dies mehr oder weniger als ein normaler Tauchgang des Bibers?

Auftrag 13: Biber-Puzzle

Aufgabe

Vor dir hast du Einzelteile des Bibers. Achtung, es hat auch ganz kleine Stücke darunter. Setze ihn auf der Moosgummi-Unterlage zusammen.