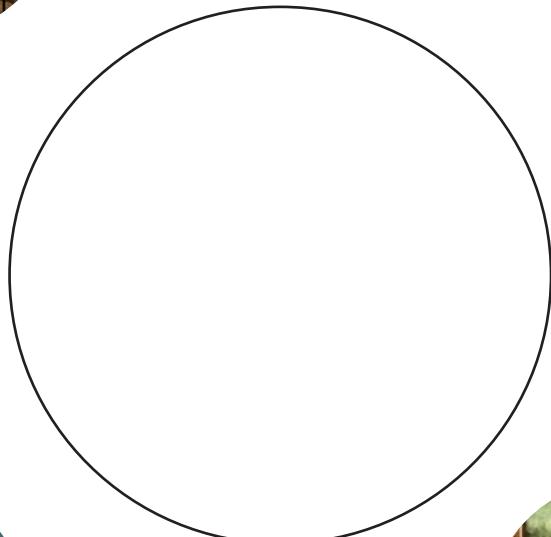


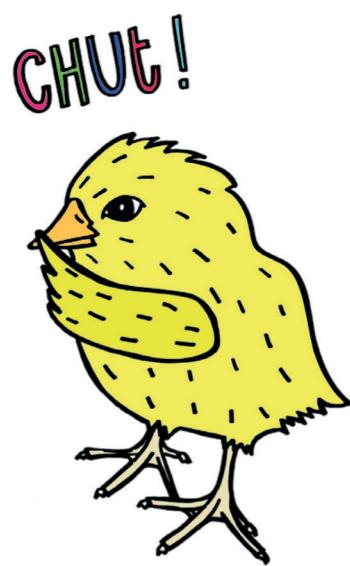
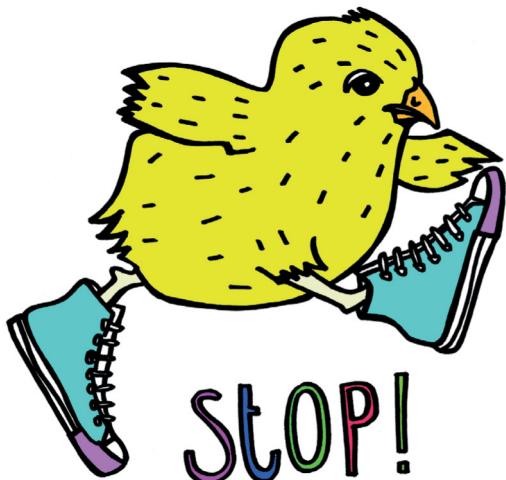
Name : _____

1. Ein Besuch im Museum

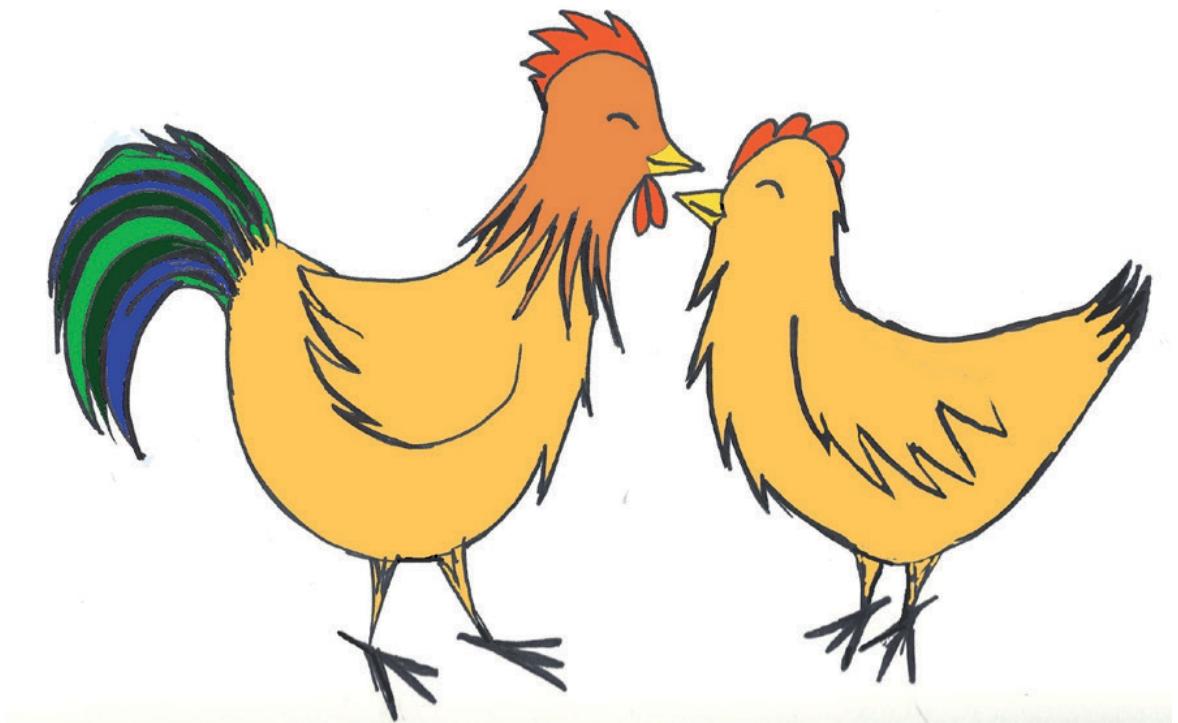
Kreise ein, was man in einem Naturhistorischen Museum alles sehen und machen kann.
Zeichne eine weitere Attraktion in den leeren Kreis.



Welche Regeln zeigen diese Küken? Warum?

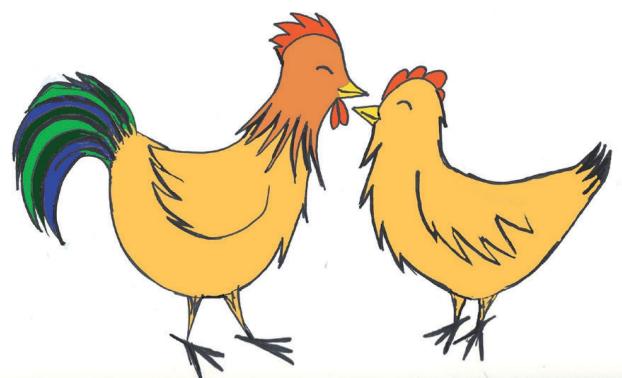


Name : _____

2. Hennen und Hähne**Schau dir den Hahn und die Hennen im Hühnerstall an.****Kreise die Unterschiede zwischen Hahn und Henne auf dem Bild ein.**

Name : _____

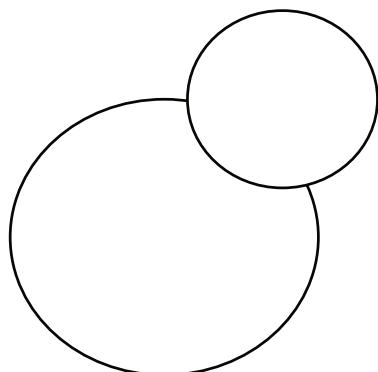
Hahn oder Henne? Verbinde die Fotos mit dem Hahn oder der Henne.



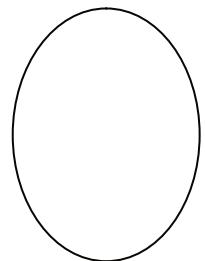
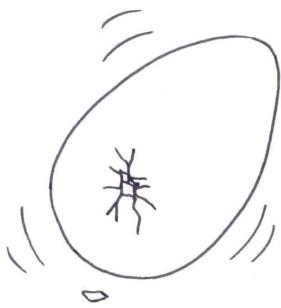
Name : _____

3. Die Küken

Schau dir die Küken in ihrem Gehege an. Vervollständige das Küken und zeichne, was du sonst noch im Gehege siehst.

**4. Die Brutkästen**

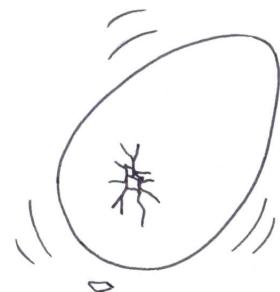
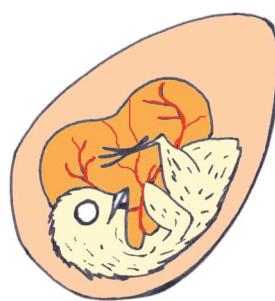
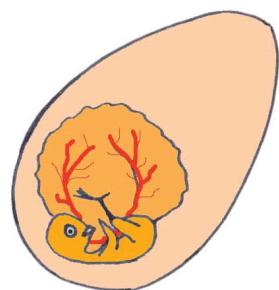
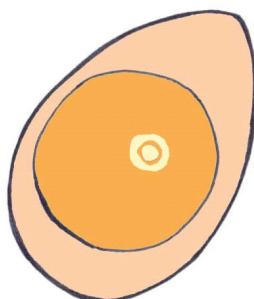
Sieh dir nun einen der Brutkästen an. Umkreise, was du im Brutkasten sehen kannst.



Name : _____

5. Von Henne zum Küken

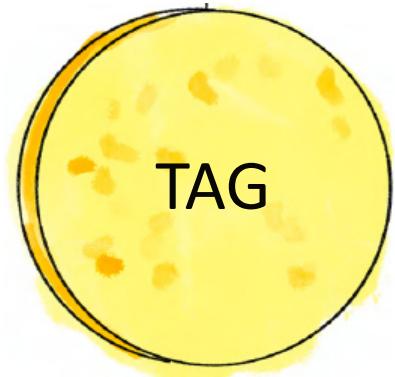
Verbinde die Bilder in der richtigen Reihenfolge.



Name : _____

1. Gehe in den « Tag »-Teil der Ausstellung. Finde heraus, ob die unten abgebildeten Tiere tagsüber ruhen oder aktiv sind. Verbinde sie mit der richtigen Antwort.

Rotfuchs



Siebenschläfer



Kohlmeise



Rotmilan



Wespe



Eichhörnchen



Zwergfledermaus



Name : _____

2. Gehe in den « Nacht »-Teil der Ausstellung . Finde heraus, ob die unten abgebildeten Tiere in der Nacht ruhen oder aktiv sind. Verbinde sie mit der richtigen Antwort.

Waldkauz



Dachs



Kohlmeise



Stockente



Wespe



Waldohreule



Igel



Spiel : Kükenrennen!

Bald ist es Nacht, die Zeit ist gekommen in den Hühnerstall zurück zu gehen.
Wer kommt als Erstes an?

Spielregeln

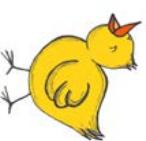
Ein Spieler nach dem anderen würfelt und rückt seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vor.

-Wer auf ein Würfelfeld



kommt, kann nochmals würfeln.

-Wer auf ein Kükenfeld



kommt, muss entweder zurück oder kann nach vorne. Lies genau, was auf diesen Feldern passiert

- Feld 6 : Du findest ein paar Körner und kehrst zurück!

- Feld 10: Du machst grosse Schritte und kommst schnell vorwärts!

- Feld 21: Du fängst an zu rennen. Los, schnell zum Stall!

- Feld 29: Du bist sehr müde und schlafst ein!



