

Führung: BLUBBER DI BLUBB
Dauer: 2 Stunden
Altersstufe: Kindergarten (ab 4 Jahren), Vorschule, 1.Schulstufe

Sehr geehrte PädagogInnen,

in dieser Handreichung finden Sie Hintergrundinformationen für sich und Ihre Gruppe, mit Themenvorschlägen, einem Schlagwortverzeichnis, kleinen Experimentieranleitungen etc. Weiters finden Sie Vorbereitungsblätter für Ihre SchülerInnen, die gerne vorab im Unterricht oder als Hausaufgabe durchgenommen werden können. Für die Zeit nach unserem Museumsbesuch gibt es ein Nachbereitungsmaterial für Ihre Gruppe. Für Rückmeldungen und Verbesserungsvorschläge sind wir dankbar!

ORGANISATORISCHES

Kleidung: Bitte Kleidung anziehen, die auch schmutzig werden darf (flüssige Seife).

Pause: Falls Sie eine Pause mit Ihrer Gruppe machen möchten, ist diese entweder vor oder nach der Führung möglich. Bitte planen Sie ggf. Zeit für die Pause zusätzlich zu Ihrem Anfahrtsweg ein.

Mithilfe: Sie kennen Ihre Gruppe am Besten! Bitte helfen Sie unserem VermittlerInnenteam, indem Sie uns auf Besonderheiten Ihrer Gruppe rechtzeitig aufmerksam machen (Sprachniveau, Vorwissen, etc.). Bitte unterstützen Sie uns bei den Versuchen, aber auch in der Ausstellung.

DIE VERMITTLUNG IST VORBEI, WAS NUN?

Hier ein paar Tipps, die besonders gut zur gewählten Vermittlung passen, um nach der Vermittlung selbstständig das Haus zu erkunden:

Schiffahrtsabteilung (Verkehr, Ebene 4)

Hier finden Sie unter anderem Modelle von historischen Schiffen, Booten, Leuchttürme und Bojen.

Wasserwirtschaft Alltag – Eine Gebrauchsanweisung, Ebene 3)

In diesem Ausstellungsbereich wird „Wasser“ anhand der Wiener Hochquellwasserleitungen, Wasser im Alltag und Abwasser thematisiert. So finden Sie hier alte Badewannen, verschiedenste WC Anlagen, ein großes Kanalrohr zum Durchgehen und vieles mehr.

das mini (nur für Kindergarten-Gruppen / 2–6 Jahre)

Sehen, hören, fühlen, tasten – „das mini“ macht Technik für BesucherInnen von 2–6 Jahren zu einem besonders sinnvollen und spannenden Erlebnis.

Achtung: Das mini ist für maximal 35 Personen zugelassen. An stark frequentierten Tagen kann es dadurch zu Wartezeiten beim Einlass kommen.

Das Technische Museum Wien ist mit etwa 22.000 m² Ausstellungsfläche eines der größten Museen Österreichs und die Orientierung ist nicht immer einfach. Sollten Sie Ausstellungsbereiche nicht finden, fragen Sie doch nach der Führung unser Team.

Wir helfen Ihnen gerne weiter!

Blubber di Blubb

INHALT

Bitte berücksichtigen Sie, dass unsere KulturvermittlerInnen sich vorbehalten, die Vermittlung der Situation angepasst zu ändern.

Seifenblasen, Schiffe und Matrosen!

Wasser macht nass und Spaß! Gemeinsam mit unserer Schiffsmannschaft erforschen wir das Thema Wasser. Zum Beispiel, warum Wasser blau ist oder warum sich ein Wasserläufer auf der Wasseroberfläche fortbewegen kann ohne unterzugehen. Mit einem Experiment beweisen wir, dass es auf dem Wasser eine „unsichtbare Haut“ – die sogenannte Oberflächenspannung – gibt. Die Kinder dürfen selbst versuchen, ob sie die Oberflächenspannung mit ihren Fingern zerstören können. Vielleicht hilft ja Seife bei diesem Experiment?

Dann ist da noch die Geschichte mit der geheimnisvollen Schatzkiste! Wer traut sich die Schatzkiste zu öffnen? Und welche merkwürdigen Zauberstäbe verbergen sich darin? Auf einmal ist alles voller Seifenblasen und alle Kinder können selbst ausprobieren, die größten Seifenblasen zu machen!

Um gute Matrosen zu werden, schauen wir uns die Schiffe im Museum an und lernen einiges über die Schifffahrt! Wenn danach noch Zeit ist, machen wir eine kleine Mutprobe.

SCHLAGWORTVERZEICHNIS

Diese und ähnliche Wörter werden bei der Vermittlung vorkommen:

Wasser / Regen / Eis / Wasserdampf

Meer / See / Fluss

Flussabwärts / Flussaufwärts

Schiff / Boot / Floß

Ruder / Segel / Anker / Steuerrad / Hafen

Steuerbord (rechts) / Backbord (links) / Schiff ahoi!

Kapitän / Matrose

Wasseroberfläche (-nspannung)

Wasserläufer

schwimmen / sinken / tauchen / frieren

Schatzkiste / Zauberstab

THEMEN, DIE IM UNTERRICHT VORAB BESPROCHEN WERDEN KÖNNEN

- Welche Tiere können schwimmen?
- Welches Tier lebt im oder am Wasser?
- Kennst du den Unterschied zwischen schwimmen und sinken?
- Womit kann man sich im Wasser fortbewegen?
- Wozu braucht man Seife?

Sag drei Mal ganz schnell: „Donaudampfschiffahrtsgesellschaftskapitänsmütze“

EXPERIMENTE

Experimente, die Sie vor der Vermittlung selbst in ihrer Klasse/im Kindergarten durchführen können.

Die sinkende Zitrone

MATERIAL: Eine Zitrone, ein durchsichtiger Wasserkrug, Wasser, Messer

ABLAUF: Kann eine Zitrone schwimmen oder sinkt sie? Nachdem die Kinder geraten haben, wird die Zitrone in einen Wasserkrug gelegt - sie schwimmt. Nun wird die Zitrone aus dem Wasser genommen und geschält. Wichtig ist, dass nirgends mehr ein Stück Schale vorhanden ist. Wird sie ohne Schale schwimmen oder sinken? Sie sinkt!

WAS IST PASSIERT?

Die Zitrone hat in der Schale eine Menge kleiner Poren, in denen viel Luft enthalten ist. Diese Luft verhindert, dass die Zitrone untergeht.

WO KOMMT DAS VOR?

Durch Luft können auch schwere Gegenstände schwimmen. Das machen sich vor allem Kinder die noch nicht schwimmen können zunutzen und gehen nur mit Schwimmflügerl oder Schwimmreifen ins Wasser. Taucher tragen unter Wasser einen eigenen Anzug der sie wärmt. Dieser Anzug heißt „Neoprenanzug“. Wie die Zitronenschale ist auch dieser Anzug viel leichter als das Wasser. Deshalb haben Taucher zusätzlich schwere Bleigewichte umgebunden, damit sie untergehen.

Warum kann ein Schiff schwimmen?

MATERIAL: Knetmasse, Kübel mit Wasser

ABLAUF: Die Kinder formen die Knetmasse zu einer Kugel und geben es in den Kübel mit Wasser - es geht unter! Doch wie kann die Knetmasse zum Schwimmen gebracht werden? Welche Form muss es haben? Nun formen die Kinder ein kleines Boot und setzen es vorsichtig auf die Wasseroberfläche – es schwimmt!

WAS IST PASSIERT?

Ob ein Gegenstand schwimmt oder sinkt, hängt von seinem Gewicht und vom Wasser, das er verdrängt, ab. Ist das verdrängte Wasser schwerer als der Gegenstand schwimmt er. Als Kugel verdrängt die Knetmasse nur sehr wenig Wasser – sie geht unter. Als Boot verdrängt sie viel mehr Wasser – sie schwimmt.

WO KOMMT DAS VOR?

Dieses Prinzip wurde bereits vor mehr als 2000 Jahren entdeckt und heißt „Archimedisches Prinzip“. Es bestimmt, ob ein Gegenstand schwimmen kann oder nicht. Besonders in der Schifffahrt macht der Mensch sich diese Prinzip zu nutze. So können Schiffe mit 100 Tonnen Gewicht am Wasser schwimmen. Sie müssen nur mehr als 100 Tonnen Wasser verdrängen.

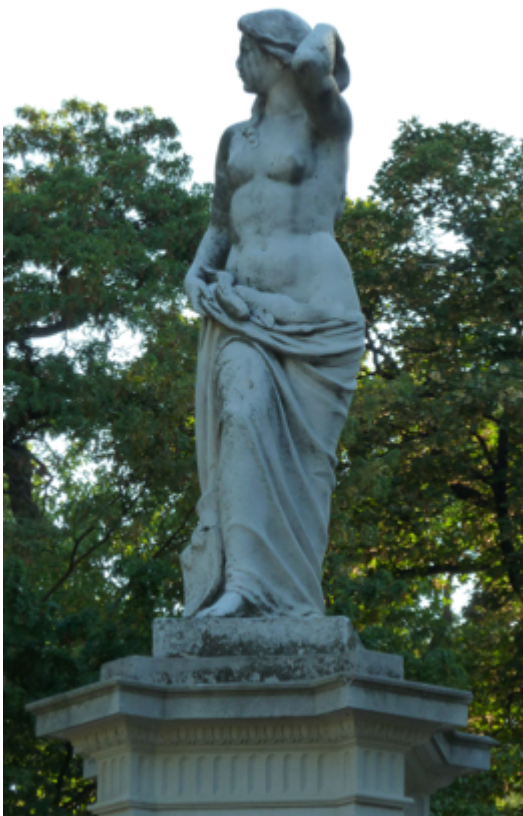
SAGEN RUND UMS WASSER:

Rund um die Donau ranken sich etliche Sagen und Geschichten.

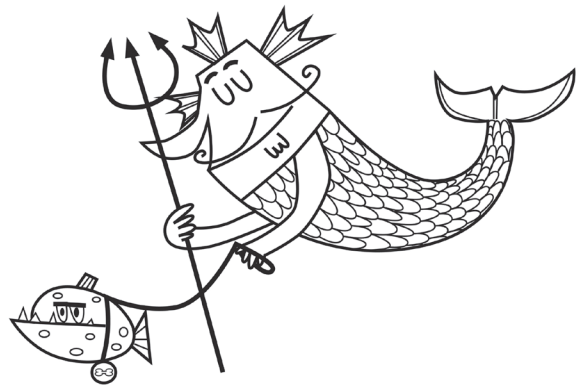
Das Donauweibchen

Vor langer, langer Zeit, als Wien noch ein kleines Städtchen war, herrschte in den Tiefen der Donau ein Wassermann. Seine Haare bestanden aus langen, grünen Algen und statt Beinen hatte der Wassermann einen Schwanz, mit dem er schnell wie ein Fisch durchs Wasser schwimmen konnte. Am Grund der Donau war sein Schloss aus blaugrünen Kristallen. Die Zimmer des Schlosses bestanden aus unzähligen Muscheln und Fischschuppen. In diesem Schloss lebte der Wassermann gemeinsam mit seinen Töchtern, den Donauweibchen. Die Donauweibchen schwammen mit den Fischen durch die Donau, spielten und lachten, doch manchmal wollten sie auch hinauf zu den Menschen. Aber ihr Vater, der Wassermann, war streng und verbot es ihnen. Eines Tages saßen zwei Fischer in ihrer Fischerhütte und erzählten sich Geschichten. Plötzlich öffnete sich die Tür der Fischerhütte und ein Donauweibchen trat ein. „Fürchtet euch nicht, ich will euch nichts böses tun“ sagte das Donauweibchen. „Bald wird die Donau steigen und eure Hütte davon schwemmen“.

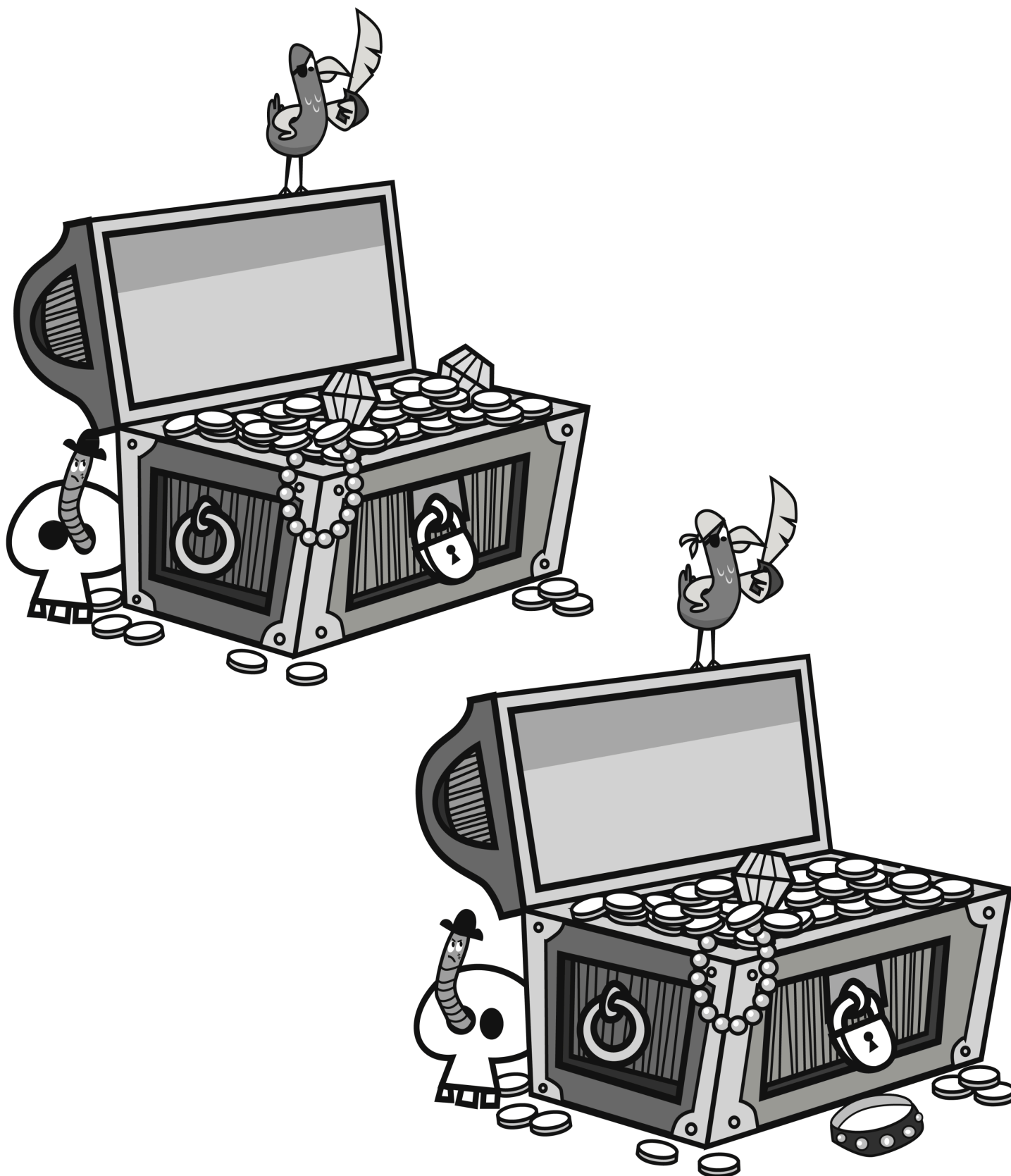
Die Fischer schauten sich fragend an. Als sie wieder zum Donauweibchen schauten, war dieses verschwunden. Die beiden Fischer überlegten, ob sie das alles nur geträumt hatten, doch dann liefen sie zu den anderen Fischern und warnten sie. Gemeinsam verließen sie ihre Hütten und als bald darauf die Donau anstieg, geschah keinem der Fischer ein Leid. Das Donauweibchen hatte sie gerettet.



Statue vom Donauweibchen
im Wiener Stadtpark



HIER HABEN SICH 4 FEHLER VERSTECKT! KANNST DU SIE FINDEN?



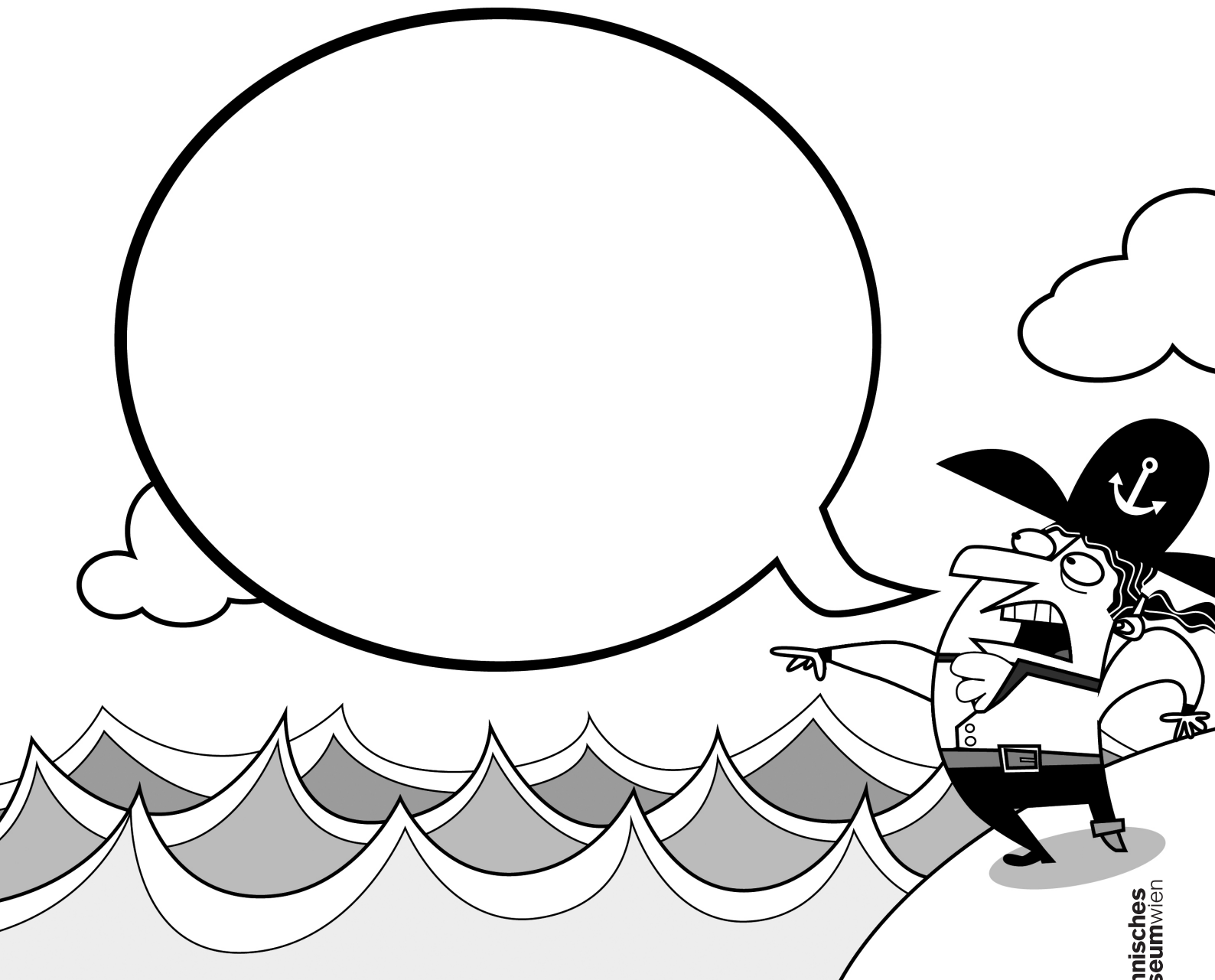
IM WASSER TUMMELN SICH VIELE TIERE

Aber halt, eines dieser Wesen gibt es in Wirklichkeit nicht! Kannst du es finden? Male die Tiere mit bunten Farben aus.



DER SEEMANN ERZÄHLT GERADE EINE BESONDERS GRUSELIGE
GESCHICHTE VON EINEM SEEUNGEHEUER.

Zeichne ein furchteinflößendes Seeungeheuer in die Sprechblase.



WEISST DU NOCH, WO DIESE DINGE HINGEHÖREN?

Zeichne sie an den richtigen Platz!

