

Znüni und Picknick

Allgemeines

Der vorliegende Ideenpool versteht sich als nicht abschliessende Zusammenstellung von Spiel- und Lernsituationen. Diese sind in Anlehnung an Büchel-Thalmaier & Rösli Stübi (2021) in einem übersichtlichen Raster dargestellt, so dass sie leicht in eine Grobplanung überführt werden können. Einige Spiel- und Lernsituationen sind aufeinander aufbauend, andere können gut isoliert verwendet werden. Die Lehrpersonen treffen für ihre Planung eine Auswahl bzw. ergänzen mit weiteren passenden Spiel- und Lernsituationen.

Lehrplanbezug

In dieser Spiel- und Lernumgebung wird schwerpunktmässig der Aufbau folgender Kompetenzen intendiert:

Entwicklungsorientierte Zugänge

Körper, Gesundheit und Motorik (EZ.1); Wahrnehmung (EZ.2); Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten (EZ.5); Sprache und Kommunikation (EZ.8).

Überfachliche Kompetenzen (1./2.Klasse)

Methodische Kompetenzen: Sprachfähigkeit (ÜK.M)

Deutsch

Hören: Verstehen in monologischen Hörsituationen. (D.1.B.1.a-b)

Sprechen:

Grundfertigkeiten, Wortschatz (D.3.A.1.a)

Dialogisches Sprechen (D.3.C.1.b-c)

Monologisches Sprechen (Erklären) (D.3.B.1. a-d)

Mathematik

Zahl und Variable: Operieren und Benennen:

Anzahlen vergleichen (MA.1.A.1.a)

Flexibel Zählen und Zahlen nach der Grösse ordnen im 20er- bzw. im 100er Raum (MA.1.A.2.a-d)

Addieren, subtrahieren, verdoppeln/halbieren im 20er- bzw. im 100er Raum (MA.1.A3a-c)

Zahl und Variable: Erforschen und Argumentieren

Muster bilden, sich Muster einprägen, abdecken und weiterführen (MA.1.B.1)

Grössen, Funktionen, Daten und Zufall:

Klassifikation (MA.3.C.1.a)

Anzahlen, Muster und Ordnungen vergleichen (MA.3.C.2.a)

NMG

Identität, Körper, Gesundheit – sich kennen und sich Sorge tragen:

Sich und andere wahrnehmen und beschreiben (NMG.1.1)

Mitverantwortung für Gesundheit und Wohlbefinden übernehmen (NMG.1.2)

Zusammenhänge von Ernährung und Wohlbefinden erkennen und erläutern (NMG.1.3)

Phänomene der belebten und unbelebten Natur erforschen und erklären:

Signale, Sinne und Sinnesleistungen erkennen, vergleichen und erläutern (NMG.4.1)

Arbeit, Produktion und Konsum – Situationen erschliessen:

Tauschbeziehungen untersuchen und einfache wirtschaftliche Regeln erkennen (NMG.6.4)

Mehrsprachige Unterlagen*

- **Leitgeschichte: Bilderbuch «Dachs und Rakete: Das beste Picknick aller Zeiten»** (Isermeyer, J. & Schüttler, K., 2023): Entlastete Texte und Audios
- Sprachregionale Gerichte: Bild-Wort-Karten
- Znüni-Vers «Gurke, Rüebli, Öfelschnitz» (Jakobi-Murer, S., 2016): Text und Audios
- Befindlichkeiten: Bild-Wort-Karten (siehe Thema «Freundschaft»)
- Verschiedene Zahldarstellungen und Audios (siehe Thema «Zahlen»)

*Sprachen des Projekts: Albanisch, Arabisch, Dari, Deutsch (Dialekt und Standard), Französisch, Italienisch, Rumänisch, Serbisch, Slowakisch, Spanisch

Nr.	Titel und Beschreibung der Spiel- und Lernsituation (Aufgabe)	Differenzierungsmöglichkeiten	Fachliche Lernbereiche	Lehrplan-bezug	Material & Sprachen
1	Einstieg mit dem Bilderbuch «Dachs und Rakete: Das beste Picknick aller Zeiten» Die Kinder hören und verstehen die Geschichte von Dachs und Rakete, die ein Picknick machen wollen und am Schluss statt eines Ausflugs einen «Hausflug» machen: Zuhause Picknicken, spielen und Spass haben.	- Vorgängig können die Eltern (ggf. mit Hilfe der Tonaufnahme der HSU-LP's) das Bilderbuch in ihrer Erstsprache den Kindern erzählen - Erarbeitung mit Hilfe des Roten-Faden-Texts / der entlasteten Textversion - Gezielter Wortschatz aus dem Bilderbuch erarbeiten - Bildkarten/Piktogramme für die Schlüsselwörter verwenden	- Konzentration auf einen Inhalt - Handlung einer Erzählung verstehen - Einfache Fragen beantworten	D.1.B.1.a D.1.B.1.b	- Bilderbuch mit entlastetem Text und Audios in allen 10 Sprachen des Projekts - Materialien aus dem Bilderbuch - Separate Bilder
2	Mein Znüni Die Handpuppe z.B. ein Tier oder eine Fantasiefigur ist sich nicht sicher (oder weiss es nicht), was man eigentlich zum Znüni isst. Im Gespräch können die genannten Produkte als Bilder (vorbereitet durch Lehrperson) in die Mitte gelegt werden oder durch die Kinder gezeichnet werden (möglicher Auftrag: zeichne ein Znüni). Die Handpuppe hat nun viele Vorschläge und dadurch ein Durcheinander.	- Unterschiedlich viele Lebensmittel (echte, Spielzeug oder Wortschatzkarten) - Beschreibung mit Hilfe von Zeichnungen und Bildern unterstützen - Verschiedene Anschauungsebenen nutzen (EIS-Sprache) - Grundsätzlich: Fokus auf Eigenproduktionen der Kinder - Spiel: «was sehe ich, was du nicht siehst» mit den Inhalten den Znünis.	- Zutaten des Znünis benennen (gelernte Begriffe der Nahrungsmittel anwenden ⇒ Wortschatz festigen/erweitern) - Satzstrukturen, verstehen, automatisieren und anwenden («Ich nehme...» «Ich esse...») - Znüni beschreiben, und dabei geometrische Formen und Körper zur Beschreibung nutzen. - Fürs Znüni geeignete Nahrungsmittel kennen	D.3.A.1.a MA3.C1a MA1.A1a NMG.1.3.b	- Handpuppe - Papier - Stifte - Spielzeug-Lebensmittel (oder echte Lebensmittel) - Bildkarten mit Lebensmitteln
3	Znüni - Produkte ordnen, beschreiben und erklären Die Handpuppe hat ein Durcheinander (siehe Nr. 2). Sie fragt, ob die Kinder die verschiedenen Produkte in Gruppen ordnen könnten, damit sie besser versteht, was genau alles in ein Znüni passt. Die Handpuppe hat dabei die Möglichkeit, kritische Fragen zu stellen und auf die Thematik „was eignet sich als Znüni“ einzugehen. Eventuell könnten die Kinder Bilder zeichnen (oder in Verbindung mit den Fächern BG/TTG die Produkte herstellen).	- Herstellen eigener Produkte (für den Spielzeug-Verkaufsladen) mit Hilfe von Abfallmaterialien und den Ideen der Kinder - Beschreibung mit Hilfe von Zeichnungen und Bildern unterstützen - Unterschiedlich viele Lebensmittel zum Ordnen - Oberbegriffe der Esswaren vorgeben - Verschiedene Anschauungsebenen nutzen (EIS-Sprache) - Grundsätzlich: Fokus auf Eigenproduktionen der Kinder	- Nahrungsmittel nach verschiedenen Kriterien ordnen (kategorisieren im Alltag): z.B. nach Farbe, Form, Geschmack; Oberbegriffe wie Obst, Gemüse, Milchprodukte; lässt sich gut/schlecht mitnehmen, braucht eine/keine Verpackung, eignet sich (weniger) gut als Znüni usw.	MA.3.C1a NMG.1.3.a EZ.2 EZ.5	- Bildkarten mit Beschreibungen von Lebensmitteln und Gerichten aus verschiedenen Sprachregionen in allen 10 Sprachen des Projekts - Ev. Znüni Produkte - Bildkarten von Znüni-Produkten - HSU kann Sprachregionale Lebensmittel mitbringen

Nr.	Titel und Beschreibung der Spiel- und Lernsituation (Aufgabe)	Differenzierungsmöglichkeiten	Fachliche Lernbereiche	Lehrplan-bezug	Material & Sprachen
4	Einkaufen eines Znüni <i>(am Wochenmarkt, im Lebensmittelgeschäft, im Spielzeug-Verkaufsladen)</i> Aufgrund der leckeren Ideen erhalten die Kinder den Auftrag, sich anhand von Einkaufslisten entsprechende Produkte einzukaufen für ein gemeinsames Znüni. Die Kinder erhalten zu viert einen Einkaufszettel (jede Gruppe einen anderen). Echtes Einkaufen: Mit echtem Geld kaufen die Kinder gemäss ihrem Einkaufszettel ein. Die Marktbetreiber*innen oder das Lebensmittelgeschäft werden vorgängig durch die LP informiert. Einkaufen Spielen: Die Kinder kaufen bei anderen Kindern oder bei der LP mit Spielgeld ein. Wenn sie fertig sind und der Einkauf der Einkaufsliste entspricht, können sie die eingekauften Spielzeug-Lebensmittel bei der Lehrperson gegen echte Lebensmittel eintauschen.	- Einkaufsliste unterschiedlich gestalten (zeichnerisch, wie sprachlich) durch die Lehrperson vorbereitet oder von den Kindern selbst erstellt - Gruppengrösse variieren (aber maximal 4er-Gruppen) - Beschreibung mit Hilfe von Zeichnungen und Bildern unterstützen - Rollenverteilung: Einkaufen ist einfacher als Verkaufen (Rückgeld) - Verschiedene Anschauungsebenen nutzen (EIS-Sprache) - Grundsätzlich: Fokus auf Eigenproduktionen der Kinder - LP spielt mit und modelliert so die einzelnen Rollen	- mit Einkaufsliste einkaufen - Geldbeträge korrekt herausgeben (Franken). - Verkaufsgespräch führen - Zutaten fürs Znüni einkaufen bzw. verkaufen - Wortschatz und Redemittel für den Einkauf von Lebensmitteln und im Umgang mit Geld («ich hätte gerne...», «das kostet ...», «ich brauche {Anzahl} ...»; «Das kostet ... Franken/Rappen») - Beim Einkauf Lebensmittel gegen Geld (bzw. umgekehrt) «tauschen»	MA.1.A.3.a, b+c NMG.6.4.a NMG.6.4.b NMG.6.4.c	- Einkaufslisten vorbereitet oder mit Kindern zusammengestellt - Spielgeld oder Geld, Portemonnaie, Einkaufstaschen - Spielzeug-Verkaufsladen - Spielzeug-Lebensmittel - Ggf. echte Lebensmittel für den Tausch
5	Produkte sortieren, beschreiben Die verschiedenen Gruppen stellen einander die Einkäufe vor, diese sollen nun sortiert werden. Die gewählte Anordnung wird diskutiert und nachgefragt, ob es noch andere Möglichkeiten gäbe (z.B. nach Preis, nach Gewicht, Geschmack...).	- Beschreibung mit Hilfe von Zeichnungen und Bildern unterstützen - Verschiedene Anschauungsebenen nutzen (EIS-Sprache) - Klassifikationsdimensionen vorschlagen oder eingrenzen	- Ordnungsmöglichkeiten im Alltag zeigen/erklären (Klassifikation) - Vorgehen zur Klassifikation und entwickelte Produkte beschreiben (Einbezug sprachlicher Inhalte der Mathematik)	MA.3.C.1.a NMG.1.3.a	- Einkäufe oder Produkte für Znüni (siehe Nr. 4)
6	Produkte verarbeiten und in geeignete Gefässe ordnen Die Produkte werden vorbereitet, geschnitten und auf geeignete Gefässe verteilt, um Spiesse oder Teller für ein leckeres Znüni zuzubereiten. Im Vorfeld kann diskutiert werden, welche geschnittenen Produkte in welches Gefäss kommen und warum.	- Anzahl verschiedener Früchte/Gemüse und/oder verschiedener Formen/Farben anpassen - Beschreibung mit Hilfe von Zeichnungen und Bildern unterstützen - Verschiedene Anschauungsebenen nutzen (EIS-Sprache) - Grundsätzlich: Fokus auf Eigenproduktionen der Kinder	- Ordnungsmöglichkeiten im Alltag zeigen/erklären (Klassifikation) - Vorgehen zur Klassifikation und entwickelte Produkte beschreiben (Einbezug sprachlicher Inhalte der Mathematik) - Geschnittene Produkte bezüglich des Geruchs, Geschmacks, der Haptik, ... ordnen.	MA.3.C.1.a NMG.3.1.c NMG.4.1.b EZ.1c & g	- verschiedene Gefässe (Grösse, Form, usw.) - Schneidebrett, Messer - Ggf. Papier, Farben

Nr.	Titel und Beschreibung der Spiel- und Lernsituation (Aufgabe)	Differenzierungsmöglichkeiten	Fachliche Lernbereiche	Lehrplan-bezug	Material & Sprachen
	(Erweiterung als Vorbereitung für Nr. 7: die Kinder müssen zuerst das Znüni (z.B. Früchtespiess, Teller mit Inhalt) zeichnen und vorstellen. Die Kinder erklären und interpretieren entweder gegenseitig ihre Zeichnungen oder stellen sie der Lehrperson oder Handpuppe vor.)		- Formulieren, was schmeckt und was nicht (erweitertes LZ: formulieren und begründen) - Znüni-Spiess aufzeichnen und beschreiben - Znüni-Spiess mit geometrischen Formen darstellen.		
7	Znüni zubereiten Aus den sortierten und abgezählten zubereiteten Lebensmitteln werden nun Znünis vorbereitet: z.B. Spiesse hergerichtet, Lebensmittel auf Teller angerichtet, auf einem Tisch/Tuch hingestellt für ein gemeinsames Znüni, als Picknick verpackt, um auf einen Ausflug mitzunehmen.	- Gruppengrösse und -zusammensetzung - mit Anleitung (durch Lehrperson, Bilder, Audio, Video) oder ohne - Schwierigkeitsgrad des «Rezeptes» oder der Abfolge auf den Spiessen etc.	- Znüni für sich und andere zubereiten, z.B. Spiesse (Motorik) - Elemente auszählen (z.B. so viele Spiesse / Gedecke / Teller / Stücke wie Personen) - Lebensmittel (an)ordnen (z.B. alle Gurken auf einen Teller, pro Teller ein Spiess)	NMG.1.3.c MA.1.A.2.a MA.1.B.1.a MA.3.C.2.a D.3.A.1.a	- zubereitete und sortierte Lebensmittel aus 6 - Teller, Spiesse, Tischtücher, Besteck, etc.
8	Zählen In allen vorgestellten Spiel- und Lernsituationen können Lebensmittel gezählt werden, indem Fragen nachgegangen wird wie z.B.: Wie viele Kinder haben einen Cracker mitgebracht zum Znüni? Wie viele Apfelstücke haben wir? Wie viele Rüeblis müssen wir einkaufen bzw. haben wir eingekauft? Wie viele Spiesse haben wir schon gemacht? Wie viele Stücke müssen wir schneiden? Die Handpuppe oder LP kann Fragen stellen.	- Mengen variieren - Anordnungen schon strukturieren durch die LP als Vorbereitungsaufgabe - Zahlen oder Symbole dazu aufschreiben oder Fingerbilder verwenden bei kleinen Mengen - Gemeinsam/allein Zählen - Zählen in den Erstsprachen der Kinder	- Zählen von 1-20 bzw. von 1-100 - Kardinalaspekt	MA.1.A.2.a MA.1.A.2.b MA.1.A.2.c MA.1.A.2.d	- zubereitete und sortierte Lebensmittel aus Nr. 6 - Teller, Spiesse, Tischtücher, Besteck, etc. - Zahlen und Zahldarstellungen mit Audios in allen zehn Sprachen des Projekts – siehe Projekt PluS, Thema «Zahlen»
9	Anzahlen Vergleichen Beim Zubereiten und Sortieren/Ordnen der Lebensmittel kann Fragen nachgegangen werden wie: Haben wir mehr Äpfel oder Birnen? Von welchem Gemüse haben wir am meisten/am wenigsten Stücke? Die Handpuppe oder LP kann Fragen stellen.	- Mengen, die zu vergleichen sind, anpassen - Lebensmittel vorher schon ordnen oder ungeordnet vergleichen lassen (=schwieriger) - Piktogramme für viel/wenig etc. - Alternativfragen stellen (einfacher), z.B. «Haben wir mehr Apfelstücke oder mehr Birnenstücke?»	- Kardinalaspekt - Ordinalaspekt	MA.1.A.1.a	

Nr.	Titel und Beschreibung der Spiel- und Lernsituation (Aufgabe)	Differenzierungsmöglichkeiten	Fachliche Lernbereiche	Lehrplan-bezug	Material & Sprachen
10	Picknick/Znüni in der Familienecke Die Kinder dürfen die Handpuppe oder einander zu einem fiktiven Znüni/Zmittag/Picknick einladen und dieses vorbereiten. Alternativ kann auch die Parallelklasse zu einem gespielten oder echten Picknick eingeladen werden.	- Unterschiedliche Spielsituationen (einkaufen, kochen, Tisch decken, essen, abwaschen)	- Anwendung des neuen Wortschatzes, Satzstrukturen - Zählen und Mengen einbinden - Sortieren und Ordnen (Lebensmittel, Besteck...)	NMG.6.4.a NMG.6.4.b NMG.6.4.c	- Spielzeug-Esswaren Geschirr - Tisch, Tischdecke, Servietten - ...
11	Essen in verschiedenen Sprachregionen Was essen Kinder/Menschen in verschiedenen Sprachregionen zum Znüni/zum Frühstück/Mittagessen etc.? Was essen unterschiedliche Familien gerne zuhause?	- Verschiedene Znüni oder Gerichte zubereiten und degustieren - Vorbereitend Eltern einbeziehen, Erfahrungen z.B. aus Ferien mit den Kindern reflektieren	- können Ernährungsgewohnheiten beschreiben	NMG.1.3.b	- Fotos und Beschreibungen der sprachregionalen Gerichte in den 10 Sprachen des Projekts, ev. ergänzen mit Bildern oder Fotos der Kinder - Evtl. echte Lebensmittel und/oder Gerichte mitnehmen
12	Lieblingssessen Welche Lieblingssessen haben die Kinder in der Klasse? Was mögen sie besonders an diesem Gericht/Lebensmittel? Was sind die Lieblingslebensmittel oder Gericht anderer Menschen? (Freunden, Geschwister, Eltern, Grosseltern usw.) Erweiterung, siehe Nr. 15: Ausgewählte Gerichte zu einer Speisekarte für ein Spiel-Restaurant zusammenstellen.	- Gerichte zeichnen und beschriften (selbständig oder ein anderes Kind oder die LP übernimmt das Schreiben) - Scaffolds (z.B. Piktogramme) für die Redemittel wie z.B. «Mein Lieblingssessen ist ...», «Ich mag ...», «Zum Frühstück esse ich...», ...	- können Ernährungsgewohnheiten beschreiben	NMG.1.3.b	- Fotos und Beschreibungen der sprachregionalen Gerichte in den 10 Sprachen des Projekts, ev. ergänzen mit Bildern oder Fotos der Kinder

Weiterführende Ideen zu den Themen Freundschaft, Befindlichkeiten und Restaurant

Der Ideenpool kann beliebig ausgebaut und angepasst oder auf andere Themen ausgeweitet werden. In einer Projektklasse wurde zum Beispiel ein Restaurant für die Eltern ins Leben gerufen. Die Arbeit mit dem Bilderbuch «Dachs und Rakete» stellte trotzdem den Ausgangspunkt dar.

Mit dem Bilderbuch «Dachs und Rakete» sind die aufgeführten Spiel- und Lernsituationen zudem anschlussfähig an das Thema Freundschaft und Befindlichkeiten, zu welchen im Projekt PluS ebenfalls Unterlagen vorliegen. Die im Projekt realisierten Verknüpfungen mit diesen Themen werden im Folgenden als Inspiration für die Weiterarbeit stichwortartig beschrieben.

13	Befindlichkeiten ▪ Geschichte von Dachs und Rakete aufgreifen, die verschiedenen Gefühle und Befindlichkeiten der Figuren im Buch beschreiben (erweitert: beschreiben und begründen). ▪ Die Kinder beschreiben (erweitert: beschreiben und begründen) eigene Gefühle und Befindlichkeiten in verschiedenen Picknick-, Ausflug- oder Spielsituationen. ▪ Befindlichkeiten jeden Morgen im Morgenkreis besprechen mit Hilfe der Bild-Wortkarten (inkl. Audios) in allen 10 Sprachen des Projekts – siehe PluS Thema «Freundschaft, Befindlichkeiten» ▪ ... Weitere Bilderbücher zum Thema Freundschaft, Befindlichkeiten in allen 10 Sprachen des Projekts finden sich in der Medienkiste des PMZ der PH Luzern – siehe PluS Thema «Freundschaft, Befindlichkeiten»
14	Freundschaft ▪ Ende der Geschichte von Dachs und Rakete aufgreifen (sie brauchen für den Ausflug nichts, nur einen guten Freund/eine gute Freundin) und darüber sprechen, was ein guter Freund/eine gute Freundin ist. ▪ Anschlussmöglichkeit an die Spiel- und Lernumgebung «Brücken» (im übertragenen Sinn: Brücken zwischen Menschen) ▪ Weitere Bilderbücher zum Thema Freundschaft, Befindlichkeiten in allen 10 Sprachen des Projekts finden sich in der Medienkiste des PMZ der PH Luzern – siehe PluS Thema «Freundschaft, Befindlichkeiten» ▪ Ebenfalls möglich: Thema Freundschaft mit Lehrmittel «Schauplatz Ethik 1/2» weiterführen (Schauplatz Spielplatz, Freundschaft) [Autor*innenteam (2020). <i>Schauplatz Ethik 1/2: wahrnehmen, fragen, begründen</i>. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.] ▪ ... Weitere Bilderbücher zum Thema Freundschaft, Befindlichkeiten in allen 10 Sprachen des Projekts finden sich in der Medienkiste des PMZ der PH Luzern – siehe PluS Thema «Freundschaft, Befindlichkeiten»
15	Restaurant Das Führen eines «Restaurants» mit der Klasse umfasst eine eigene Spiel- und Lernumgebung mit entsprechend vielen fächerverbindenden Spiel- und Lernsituationen, die hier nicht aufgeführt werden. Die Entwicklung, Gestaltung und Bespielung eines eigenen Restaurants mit fiktiven oder echten Speisen kann u. a. folgende Aspekte beinhalten: ▪ Ablauf eines Restaurantbesuches (inkl. passende Phrasen zu Begrüssung/Verabschiedung, Bestellung, Bezahlung usw.) ▪ verschiedene Akteur:innen, Tätigkeiten und Räume: ○ Küche – Koch/Köchin – kochen ○ Speisesaal – Servicepersonal und Gäste – bestellen, Bestellung aufnehmen, servieren, essen, bezahlen ○ evtl. auch Büro, Markt/Einkaufsladen usw. ▪ Ausstattung der Räume (Wortschatz für Mobiliar, Geschirr, Geräte) ▪ Speisen auf der Speisekarte (fiktiv) zubereiten (Produkte, Geräte, Zubereitung kennen lernen) ▪ Speisekarte mit Preisen, Rechnung erstellen, bezahlen, Rückgeld herausgeben (Addition und Subtraktion)

- Evtl. Restaurantbesuch und Führung hinter die Kulissen eines Restaurants
- Die Bildkarten mit Beschreibung von Lebensmitteln bzw. Gerichten aus verschiedenen Sprachregionen, die [in allen 10 Sprachen des Projekts](#) vorliegen, können ebenfalls für ein Restaurant genutzt werden.
- ...

Hinweise zur Umsetzung einer Spiel- und Lernumgebung zum Thema Restaurant findet sich u.a. in folgender Literatur:

Lüthi Kunisch, H. (2010). Restaurant Wittnau. *Pultpost*, 13. Lehrerschaft Schule Wittnau.

Sörensen, B. (2009). *Kinder erforschen die Schriftkultur. Ein Tor zur Welt der Symbole, Buchstaben und Texte. Spiel- und Lernumgebungen für Kinder von 4 bis 8.* Hölstein: Verlag LCH. (Kapitel «Restaurant – Reserviert, Moritz, fünf Uhr» S. 40-45)

Straub, C. (2024). Wir sind auch ein Restaurant. *Fachzeitschrift für Kindergarten und Unterstufe*, 3, 16-17.

Literaturverzeichnis

D-EDK. (2016). *Lehrplan 21. Gesamtausgabe*. Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz. Verfügbar unter: https://v-fe.lehrplan.ch/container/V_FE_DE_Gesamtausgabe.pdf

Isermeyer, J. & Schüttler, K. (2023). *Dachs und Rakete - Das beste Picknick aller Zeiten*. Weinheim: Julius Beltz.

Jakobi-Murer, S. (2016). *Hula hula hopp! 36 pfiffige Lieder*. Zürich: Hug & Co. Musikverlage.

Dieser Ideenpool ist im Rahmen des Forschungs- und Entwicklungsprojekts «Plurilinguale Kompetenzen in der Bildungssprache» (PluS) der Pädagogischen Hochschule Luzern (PHLU), der Pädagogischen Hochschule Zug (PHZG) und der Hochschule für Heilpädagogik (HfH) entstanden. Das Projekt wird unterstützt vom Bundesamt für Kultur (BAK).

Projektteam: Maja Kern, Alexandra Schiesser, Marie-Nicole Bossart, Claudia Rösli Stübi, Sabina Schönholzer / Studentische Mitarbeit: Michèle Auchli

Verlagswerke und bestehende Materialien (z.B. Bilderbücher, Bilder, Lieder, Verse und Texte) unterstehen den jeweiligen urheberrechtlichen Richtlinien.

Das im Projekt zusätzlich entwickelte Unterrichtsmaterial steht unter folgender Lizenz:



PluS - Plurilinguale Kompetenzen in der Bildungssprache © 2025 by Maja Kern, Alexandra Schiesser, Claudia Rösli-Stübi, Marie-Nicole Bossart & Sabina Schönholzer steht unter der **Creative Commons Lizenz Namensnennung 4.0 International (CC BY 4.0)**. Den vollständigen Lizenztext können Sie unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> nachlesen.