



# Riechen / Schmecken 1



## INHALT

### I.1 DUFT-BAUM 80.-

## Duft-Baum

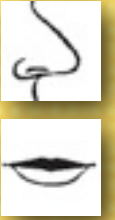
### I.1 Duft-Baum

ALLE

Die Film-Dosen enthalten ätherische Öle oder echte Dinge wie Knoblauch oder Kaffee. Die Dosen irgendwo aufhängen, ideal an einem Baum oder zuerst eine Leine spannen. Bitte die Deckel nur kurz aufmachen, schnuppern und wieder schliessen, sonst „verraucht“ der Duft.



# Riechen / Schmecken 2



## INHALT

2.1	<b>KÜCHENKRÄUTER</b>	<b>35.-</b>
2.2	<b>APPENZELLER ALPENBITTER</b>	<b>40.-</b>

## Küchenkräuter Appenzeller Alpenbitter

### 2.1 Küchenkräuter

ALLE



Die Filmdosen enthalten relativ frische oder getrocknete Küchenkräuter. Eventuell muss dieses Experiment frisch vorbereitet werden.

### 2.2 Appenzeller Alpenbitter MS/OS



Eine Auswahl von Kräutern, die in den Appenzeller Alpenbitter hinein kommen. Insgesamt sind es 42 Kräuter, die verarbeitet werden. Der Alpenbitter galt früher als Medizin. Vorsicht: Schüler nicht trinken lassen! Enthält Alkohol!



# Riechen / Schmecken 3



## INHALT

### 3.1

#### LIEBESDÜFTE

60.-

#### 3.1 Liebesdüfte

MS/OS 

Die Rezepte lesen und sich eines davon aussuchen. Die entsprechenden Nummern suchen. Bitte nur ein paar wenige Tropfen auf ein Löschblatt oder auf einen Wattebausch oder auf das Taschentuch geben.

20 Rezeptkarten



# Riechen / Schmecken 4



## INHALT

## Lebensmitteldüfte, duftende Spuren, Duft-Lotto

### 4.1

#### LEBENSMITTELDÜFTE

60.-

#### 4.1 Lebensmitteldüfte

OS



Diese Düfte werden den alltäglichen Lebensmitteln beigegeben. Bitte nur kurz daran schnüffeln und wieder schliessen. Die Düfte „verrauchen“ sonst. Vorsicht: Diese Düfte sind sehr konzentriert und deshalb sehr teuer.

### 4.2

#### DUFTENDE SPUREN

60.-

#### 4.2 Duftende Spuren

ALLE



Eine bewährte Variante des Spiels: Je zwei Schüler der ganzen Klasse erhalten die gleichen Düfte. Nun müssen sich die „Paare“ schnüffelnd suchen.

### 4.3

#### DUFT-LOTTO

60.-

#### 4.3 Duft-Lotto

ALLE



Spielen gemäss Anleitung im Spiel.



# Riechen / Schmecken 5



## INHALT

5.1  
**MIT DEM RÜCKEN ZUR WAND** 0.-

5.2  
**GEFÄHRLICHER BALANCEAKT** 35.-

5.3  
**FASSUNGSVERMÖGEN DER LUNGE** 30.-

5.4  
**FEUCHTE HÄNDE** 10.-

## Rücken zur Wand, Balanceakt, Fassungsvermögen der Lunge, feuchte Hände

### 5.1 Mit dem Rücken zur Wand ALLE



Mit dem Rücken zur Wand stehen. Versuchen, ein Geldstück oder kleinen Gegenstand aufzunehmen, das ca. 50 cm vor der Wand auf dem Boden liegt.

### 5.2 Gefährlicher Balanceakt MS/OS



Brett auf zwei Holzrugel (leere Flaschen) legen. Der Untergrund muss absolut eben sein. Mit einem Sprung auf das Brett hüpfen. Vorsicht: Meistens fällt man dabei um!

### 5.3 Fassungsvermögen der Lunge

ALLE



Messbecher in einen Behälter (Eimer oder Lavabo) voll Wasser halten, mit Wasser füllen und kopfüber festhalten, damit die Öffnung unten ist. Der Boden darf über den Wasserrand ragen. Schlauchende in die Öffnung halten. Einatmen und durch den Schlauch ausatmen.

### 5.4 Feuchte Hände

ALLE



Hand in einen Plastiksack halten und mit einem Gummiband luftdicht verschliessen. Eine halbe Stunde warten.



# Riechen / Schmecken 6



## INHALT

6.1  
**EIER SCHNÜREN** 15.-

6.2  
**EIER ZERQUETSCHEN** 0.-

6.3  
**DIE BELADENE  
EIERSCHALE** 10.-

## Eier schnüren, Eier zerquetschen, die beladene Eierschale

### 6.1 Eier schnüren

MS/OS

Ein Ei mehrere Stunden in eine Tasse Essig legen.  
Das Ei mit einem weichen Faden schnüren. Das Ei kann gekocht werden.

### 6.2 Eier zerquetschen

MS/OS

Ein rohes, frisches Ei mit der zur Faust geballten Hand zu zerquetschen versuchen.

### 6.3 Die beladene Eierschale

MS/OS

Gekochte Eier möglichst glatt in der Mitte durchschneiden und auslöffeln. Die Ränder der Eierschalen sorgfältig glätten. Die halbierten Eischalen auf ein Tuch stellen und mit Gewicht beladen.



# Riechen / Schmecken 7



## INHALT

7.1	<b>REAKTIONSZEIT</b>	10.-
7.2	<b>BIERDECKELSPIEL</b>	15.-
7.3	<b>GLEICHGEWICHT</b>	75.-
7.4	<b>WAHRES GLÜCK</b>	20.-
7.5	<b>FINGERABDRUCK</b>	25.-
7.6	<b>TROCKENER GRIFF INS NASSE</b>	15.-
7.7	<b>VELOFELGE - KREISELKRAFT</b>	45.-

## Reaktionszeit, Bierdeckelspiel, Gleichgewicht, wahres Glück, Fingerabdruck, Griff ins Nasse, Velofelge

### 7.1 Reaktionszeit

MS/OS

Masstab so an eine glatte Wand halten, dass sich die Nullmarke unten befindet. Versuchsperson hält den Daumen über die Nullmarke des Massstabes, darf ihn aber nicht anfassen. Wenn der Massstab fallen gelassen wird, soll die Versuchsperson ihn so schnell als möglich an die Wand drücken.

### 7.2 Bierdeckel Spiel

MS/OS

Bierdeckel auf den Tisch legen. Sie sollen knapp, etwa zu einem Drittel über den Tischrand ragen. Mit der flachen Hand, Handfläche nach unten, den Bierdeckel nach oben schlagen und sofort nach vorne mit Daumen und den vier Fingern zuschnappen. (Versuch mit mehreren Bierdeckeln und beiden Händen)

### 7.3 Gleichgewicht •

ALLE

Versuchsperson setzt sich auf einen Drehschemel. Augenbinde anziehen. Ein paar Mal um die eigene Achse drehen, plötzlich anhalten.

### 7.4 Wahres Glück

MS/OS

Gips frisch anrühren. Mit blossen Füßen in die Masse stehen, bis sie zwischen den Zehen hervorquillt. Untergrund intensiv wahrnehmen.

### 7.5 Fingerabdruck

MS/OS

Daumen auf das Stempelkissen drücken. Auf Papier abrollen.

### 7.6 Trockener Griff ins Nasse

MS/OS

Bärlappsporen auf ein Glas Wasser geben. Mit einem Finger langsam durch das Pulver ins Wasser gleiten. Wieder herausziehen und Finger abschütteln.

### 7.7 Velofelge - Kreiselkraft •

ALLE

Halte das Rad mit beiden Händen. Ein Mitschüler treibt nun das Rad kräftig an. Halte das Rad mit dem Seil und beobachte. Setz dich auf den Drehschemel (7.3), halte es mit beiden Händen und kippe es nach rechts und links. Was passiert?

- grosses Experiment



# Riechen / Schmecken 8



## INHALT

8.1	<b>SENSITIV-TEST</b>	15.-
8.2	<b>DRUCKPUNKTE</b>	10.-
8.3	<b>KALT ODER HEISS</b>	15.-
8.4	<b>KÄLTE- UND WÄRMEPUNKTE</b>	25.-
8.5	<b>SCHMERZ-TEST</b>	5.-

## Sensitiv-Test, Druckpunkte, kalt oder heiss, Kälte- und Wärmepunkte, Schmerztest

### 8.1 Sensitiv-Test

MS/OS 

Der Versuchsperson die Augen verbinden. Die Spitzen eines Stechzirkels oder von zwei Zahnstochern wenige Zentimeter öffnen und auf verschiedene Körperstellen setzen..

### 8.2 Druckpunkte

MS/OS 

Der Versuchsperson die Augen verbinden. Haut der Versuchsperson mit einem Wattestäbchen etwa eine Sekunde lang berühren. Mehrfach die gleiche Hautstelle reizen. Die Versuchsperson soll mit einem anderen Stäbchen jeweils 10 Sekunden nach der Berührung die gereizte Stelle genau anzeigen.

### 8.3 Kalt oder heiss

ALLE 

Drei Schüsseln mit unterschiedlich temperiertem Wasser nebeneinander aufstellen. Heiss – lau – kalt. Die linke Hand in das heisse Wasser, die rechte Hand in das kalte Wasser tauchen. Dann beide Hände gleichzeitig in das lauwarme Wasser tauchen.

### 8.4 Kälte- und Wärmepunkte

MS/OS 

Den Kupferdraht mit dem roten Punkt auf 60° erwärmen, den Kupferdraht mit dem blauen Punkt ein paar Stunden in den Kühlschrank legen. Kälte- und Wärmepunkte auf dem Handrücken ermitteln.

### 8.5 Schmerz-Test

ALLE 

20 Sekunden lang möglichst fest auf die kleinen Finger beißen, dann Fingerbeeren der kleinen Finger einhaken und auseinander ziehen.





# Riechen / Schmecken 9



## INHALT

### 9.1

#### ORANGEN-JUS MIT LEBENSMITTELFARBE PRO FARBE

80.-

## Orangen-Jus mit Lebensmittelfarbe

### 9.1 Orangen-Jus mit Lebensmittelfarbe

ALLE



Orangen-Jus oder besser **Apfelsaft** in die Fläschchen füllen.  
Ganz wenig (einige Tropfen) Lebensmittelfarbe dazu fügen.  
Vorsicht: Lebensmittelfarbe ist sehr teuer! Testpersonen zum  
Probieren geben und raten lassen, wie sich die Getränke  
unterscheiden.

**Bitte** Fläschchen auswaschen!



# Riechen / Schmecken 10



## INHALT

### 16.1 TRAUBENZUCKER 15.-

#### 10.1 Traubenzucker

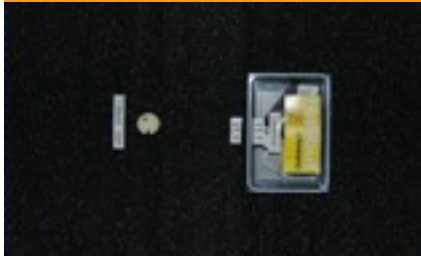
ALLE



Einer Testperson (Augen zu) der Reihe nach verschiedene Traubenzucker in den Mund stecken.  
Die Testperson soll die Geschmacksrichtung herausfinden!

Zum Beispiel:

- Apfel
- Cassis
- Zitrone
- Himbeere



# Riechen / Schmecken 11



## INHALT

### 11.1 LEBERTRAN 20.-

## Lebertran

### 11.1 Lebertran

ALLE

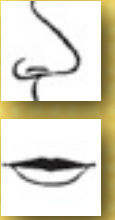


Eine Kapsel in den Mund stecken und zerbeißen! Schmeckt prima! Sehr Vorsichtige stechen mit einer Stecknadel ein Loch in eine Kapsel und drücken einen Tropfen heraus. Auf einer Fingerspitze zuerst riechen und dann schmecken.

Den ekelhaften Geschmack und Geruch von Lebertran kann man wesentlich mildern, wenn man ihn mit frisch ausgedrucktem Saft einer Orange im Verhältnis 1:1 mischt, wobei die Menge des Lebertrants 20-30 ml nicht überschreiten soll. Der Lebertran soll frisch sein und im Kühlschrank aufbewahrt werden. Man soll nicht zu viel einnehmen, da die dort enthaltenen Vitamine D und A in grösseren Mengen, während längerer Zeit eingenommen, zu Vergiftung führen können. Die Lebertrane können mit verschiedenen Mengen von giftigen Schwermetallen (Quecksilber, Kadmium) verunreinigt sein. In Form von Kapseln ist Lebertran oder Nachtkerzenöl sowohl von den Vitaminen wie auch von den Schwermetallen gereinigt.



# Riechen / Schmecken 12



## INHALT

12.1	<b>BOHNEN / KRESSE</b>	<b>15.-</b>
12.2	<b>POPCORN</b>	<b>75.-</b>

## Bohnen / Kresse, Popcorn

### 12.1 Bohnen / Kresse

ALLE



Bohnen- oder Kressesamen auf feuchte Watte legen und täglich giessen.

### 12.2 Popcorn

ALLE



Eine Handvoll Maiskörner, maximal 70g in die Popcorn-Maschine geben. Deckel darüber legen, Maschine einschalten und warten.

**Vorsicht** kein Öl verwenden!



# Riechen / Schmecken 13



## INHALT

### 13.1 SALZIGE ASCHE 15.-

## Salzige Asche

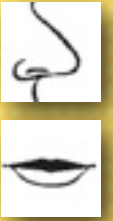
### 13.1 Salzige Asche

MS/OS

Wollfaden über Nacht in eine konzentrierte Kochsalzlösung legen. Faden aufhängen und gut trocknen lassen. Faden mit einem Streichholz unten anzünden.



# Riechen / Schmecken 14



## INHALT

14.1	<b>COLA-RAKETE</b>	15.-
14.2	<b>KLAR WIE WASSER</b>	50.-

## Cola-Rakete, Klar wie Wasser

### 14.1 Cola-Rakete

MS/OS 

In den Verschluss der Cola-light-Flasche ein kleines Loch bohren. Etwas Cola-light ausschütten. Etwa 8 Mentos-Bonbons in die Flasche Cola-light geben und sofort Deckel wieder drauf schrauben.

### 14.2 Klar wie Wasser

MS/OS 

Zwei kleine Kaffeelöffel Aktivkohle in ein Glas geben. Vorsichtig mit dem restlichen Cola (aus Versuch 14.1 Cola-Rakete) auffüllen. Anschliessend den schwarzen Brei gut rühren und mindestens eine Stunde stehen lassen.



# Riechen / Schmecken 15



## INHALT

### 15.1 PAMPERS-TEST 15.-

#### 15.1 Pampers-Test

MS/OS 

Windel auseinandernehmen. Inhalt der Windel auf einem flachen Teller zu einem Haufen türmen. Langsam Wasser über die Masse giessen.



# Riechen / Schmecken 16



## INHALT

### 16.1

#### UNTERWASSERFACKEL

20.-

## Unterwasserfackel

### 16.1 Unterwasserfackel

os



10 Wunderkerzen zu einem Bündel formen. Mit Tesafilm Wunderkerzen umwickeln, so dass die einzelnen Schichten des Tesafilms sich überlappen. Spitze zum Anzünden frei lassen. Eimer oder Flasche mit Wasser füllen. Wunderkerzenbündel mit Zange festhalten, anzünden und in das Wasser halten.

**Vorsicht:** Gefährliches Experiment. Einmal angezündet, lassen sich die Wunderkerzen nicht mehr löschen!