

Schweiz, die [ˈʃvaɪts]

Kleines Land mitten in Europa. Die Schweiz besteht aus 26 Kantonen. Die offiziellen Landessprachen sind Deutsch, Französisch, Italienisch und Rätoromanisch.

- 1 Entdeckt im Bereich «Tools» im EG Dinge und Geschichten, die mit der Schweiz zu tun haben.
- 2 Spielt im EG das Spiel «Ensemble». Was erfahrt ihr dort über die Schweiz?
- 3 Sucht in den Nischen im Bereich «Change» im 2. UG nach Dingen und Geschichten, die mit der Schweiz zu tun haben.

Suisse, n. fém. [sɥis]

Petit pays situé au cœur de l'Europe. La Suisse se compose de 26 cantons. Les langues nationales officielles sont l'allemand, le français, l'italien et le romanche.

- 1 Dans le secteur «Tools» au RDC, trouvez des choses et des histoires en rapport avec la Suisse.
- 2 Au RDC, jouez au jeu «Ensemble». Qu'y apprenez-vous sur la Suisse?
- 3 Dans les niches du secteur «Change» au 2^e sous-sol, cherchez des choses et des histoires en rapport avec la Suisse.

Switzerland [ˈswɪtsərlənd]

Small country in the centre of Europe. Switzerland consists of 26 cantons. The official national languages are German, French, Italian and Rhaeto-Romanic.

- 1 In the 'Tools' area on the ground floor, discover stories and things to do with Switzerland.
- 2 On the ground floor, play the game 'Ensemble'. What do you learn there about Switzerland?
- 3 In the alcoves in the 'Change' area on the second floor below ground, look for stories and things to do with Switzerland.

1

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können das Alltagsleben von Menschen in der Schweiz in verschiedenen Jahrhunderten vergleichen ([RZG.5.3](#)).

Die SuS können aufzeigen, wie Menschen in der Schweiz durch wirtschaftliche Veränderungen geprägt werden und wie sie die Veränderungen gestalten ([RZG.5.2](#)).

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen ([RZG.7.1.a](#)).

Post, die [pɔst]

Postautos, Briefe, Pakete, Shops, Briefmarken, PostFinance ... die Schweizerische Post ist eine grosse Firma. Ihre Farbe ist Gelb.

- 1 Findet im Bereich «Tools» im EG Dinge und Geschichten, die mit der Post zu tun haben.
- 2 Sortiert im Bereich «Change» im 2. UG Briefe von Hand. Welche Kommunikation wird noch sortiert? Von wem?
- 3 Sucht in den Nischen im Bereich «Change» im 2. UG nach Dingen und Geschichten, die mit der Post zu tun haben.

Poste, n. fém. [pɔst]

Cars postaux, lettres, colis, boutiques, timbres, PostFinance, ... la Poste Suisse est une grande entreprise. Sa couleur est le jaune.

- 1 Dans le secteur «Tools» au RDC, trouvez des choses et des histoires en rapport avec la poste.
- 2 Dans le secteur «Change» au 2^e sous-sol, trie les lettres à la main. Quelle communication est encore triée? Par qui?
- 3 Dans les niches du secteur «Change» au 2^e sous-sol, cherchez des choses et des histoires en rapport avec la poste.

Swiss Post [suː ɪsː pəʊst]

Post buses, letters, parcels, shops, stamps, PostFinance ... the Swiss Post is a large company. Its colour is yellow.

- 1 In the 'Tools' area on the ground floor, find stories and things to do with the Swiss Post.
- 2 In the 'Change' area on the second floor below ground, sort letters by hand. Which form of communication is still to be sorted? By whom?
- 3 In the alcoves in the 'Change' area on the second floor below ground, look for stories and things to do with the Swiss Post.

2

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen ([RZG.7.1.a](#)).

Die SuS können aufzeigen, wie Menschen in der Schweiz durch wirtschaftliche Veränderungen geprägt werden und wie sie die Veränderungen gestalten ([RZG.5.2](#)).

Telekommunikation, die [ˈte.ləkʊnɪka.t͡sjɔ:n]

Mit Hilfsmitteln wie zum Beispiel Telefonen kann man miteinander reden, auch wenn man weit voneinander entfernt ist oder Seen, Meere und Berge dazwischen liegen.

- 1 Findet im Bereich «Tools» im EG Dinge und Geschichten, die mit Kommunikation über grosse Distanz zu tun haben.
- 2 Testet im Bereich «Change» im 2. UG verschiedene Hilfsmittel zur Kommunikation über Distanz. Welche Eigenschaften haben diese Hilfsmittel?
- 3 Entdeckt in den Nischen im Bereich «Change» im 2. UG Dinge und Geschichten, die mit Telekommunikation zu tun haben.

Télécommunication, n. fém. [ˈte.ləkʊnɪka.sjɔ̃]

Avec des outils comme le téléphone par exemple, on se peut parler même quand on est éloigné ou que des lacs, océans et montagnes se trouvent entre nous.

- 1 Dans le secteur «Tools» au RDC, trouvez des choses et des histoires en rapport avec la communication sur de longues distances.
- 2 Dans le secteur «Change» au 2^e sous-sol, testez différents outils de communication à distance. Quelles sont leurs particularités?
- 3 Dans les niches du secteur «Change» au 2^e sous-sol, cherchez des choses et des histoires en rapport avec la télécommunication.

Telecommunication [ˌtɛlɪkəˈmjuːnɪ keɪʃ(ə)n]

With tools such as telephones, we can talk to each other, even if we are far apart or if there are lakes, seas and mountains between us.

- 1 In the 'Tools' area on the ground floor, find stories and things to do with communication over long distances.
- 2 In the 'Change' area on the second floor below ground, test out different instruments used for communication over distances. What characteristics do these instruments have?
- 3 In the alcoves in the 'Change' area on the second floor below ground, discover stories and things to do with telecommunication.

3

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen ([RZG.7.1.a](#)).

Die SuS können technische und handwerkliche Entwicklungen verstehen und ihre Bedeutung für den Alltag einschätzen ([TTG.3.A.2](#)).

Games, die [ˈge.ms]

Englisches Wort für Computerspiele, kommt vom Ausdruck «to game» = spielen. Heute ist es möglich, am Computer gegen andere Menschen oder Maschinen zu spielen.

- 1 Sucht im Bereich «Tools» im EG nach Dingen und Geschichten, die mit Spielen zu tun haben.
- 2 Spielt im 1. UG das Spiel «Firewall». Worum geht es?
- 3 Spielt im 2. UG das Spiel «MultitasKing». Worum geht es?

Games, n. masc. [ɡemz]

Mot anglais désignant les jeux sur ordinateur, qui vient du terme «to game» = jouer. Il est aujourd'hui possible de jouer sur ordinateur contre d'autres personnes ou contre des machines.

- 1 Dans le secteur «Tools» au RDC, cherchez des choses et des histoires en rapport avec les jeux.
- 2 Au 1^{er} sous-sol, jouez au jeu «Firewall». De quoi s'agit-il?
- 3 Au 2^e sous-sol, jouez au jeu «MultitasKing». De quoi s'agit-il?

Games [ɡeɪmz]

Word for computer games, which comes from the expression 'to game', meaning to play. Nowadays it is possible to use your computer to play against other people or machines.

- 1 In the 'Tools' area on the ground floor, look for stories and things to do with games.
- 2 On the first floor below ground, play the game 'Firewall'. What is it about?
- 3 On the second floor below ground, play the game 'MultitasKing'. What is it about?

4

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen ([RZG.7.1.a](#)).

Die SuS können einfache kurze Anleitungen befolgen, wenn die Schritte illustriert sind (z.B. Experiment, Spiel, Rezept) ([FS3I.2.A.1](#)).

Andere, der, die oder das [ˈandərə]
Alles, was man nicht selbst ist. Gibt an, dass etwas nicht gleich ist wie die Dinge oder Wesen, mit denen es verglichen wird.

- 1 Erkundet im Bereich «Labor» im EG alle Stockwerke der Station «Lift».
- 2 Geht im EG zum Tisch «Tête-à-tête» und lernt die sechs Personen kennen, die dort auftreten.
- 3 Spielt im EG das Spiel «Profiler». Welche Vorlieben haben die anderen?

Autre, n. fém./masc. [otʁ]
Tout ce qui n'est pas soi-même. Indique que quelque chose n'est pas identique aux choses ou aux êtres auxquels on le compare.

- 1 Dans le secteur «Labor» au RDC, découvrez tous les étages de la station «Ascenseur».
- 2 Au RDC, rendez-vous à la table «Tête-à-tête» et faites connaissance avec les six personnes qui s'y trouvent.
- 3 Au RDC, jouez au jeu «Profiler». Quels sont les goûts des autres?

Other [ˈʌðə]
Everything that a person himself is not. The term indicates that something is not the same as the things or beings to which it is being compared.

- 1 In the 'Labor' area on the ground floor, find out all the floors of the 'Lift' station.
- 2 Go to the 'Tête-à-tête' table on the ground floor and get to know the six people who appear there.
- 3 On the ground floor, play the game 'Profiler'. What things do the others like?

5

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS kennen Diskussionsformen und Kommunikationsregeln (z.B. auf andere eingehen, Feedback, Nonverbales) und können diese anwenden. Aussprache, Rollengespräch, Debatte; Kommunikationsregeln ([ERG.5.6](#)).

Die SuS können aufmerksam zuhören und Meinungen und Standpunkte von andern wahrnehmen und einbeziehen ([Soziale Kompetenzen](#)).

Fahrzeuge, die [faˈtʃoʊkə]
Verkehrsmittel, die Dinge oder Menschen fortbewegen, wie etwa die Eisenbahn, Autos, Lastwagen, Schiffe, Velos oder Flugzeuge.

- 1 Findet im Bereich «Tools» im EG Dinge und Geschichten, die mit Fortbewegung zu tun haben.
- 2 Erkundet im Bereich «Mémoire» im 1. UG die speziellen Geschichten zum Postauto (25) und zur kleinen U-Bahn der Post (48).
- 3 Entdeckt in den Nischen im Bereich «Change» im 2. UG Dinge und Geschichten, die mit Fortbewegung zu tun haben.

Véhicules, n. masc. [ˈveikyʃ]
Moyens de transport qui acheminent des choses ou des personnes comme les trains, les voitures, les camions, les bateaux, les vélos ou les avions.

- 1 Dans le secteur «Tools» au RDC, trouvez des choses et des histoires en rapport avec le déplacement.
- 2 Dans le secteur «Mémoire» au 1^{er} sous-sol, découvrez les histoires relatives au car postal (25) et au petit métro de la poste (48).
- 3 Dans les niches du secteur «Change» au 2^e sous-sol, cherchez des choses et des histoires en rapport avec le déplacement.

Vehicles [ˈviːkɪlz]
Means of transport used to convey things or people, such as the railway, cars, trucks, ships, bicycles or aircraft.

- 1 In the 'Tools' area on the ground floor, find stories and things to do with transportation.
- 2 In the 'Mémoire' area on the first floor below ground, explore the special stories about the post bus (25) and the small subway used by the Post Office (48).
- 3 In the alcoves in the 'Change' area on the second floor below ground, discover stories and things to do with transportation.

6

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen ([RZG.7.1.a](#)).

Die SuS können Mobilität und Transport untersuchen ([RZG.2.4](#)).

Erfindungen, die [e'findʊŋən]

Bezeichnet Dinge, die es vorher nicht gab, die neu entwickelt worden sind. Oft für technische Dinge verwendet, wie etwa eine neue Art von Motor.

- 1 Sucht im Bereich «Tools» im EG nach Geschichten über Erfindungen und ihre Erfinderrinnen.
- 2 Im «Datacenter» im 1. UG findet ihr die ERMETH. Was hat es mit dieser Erfindung auf sich?
- 3 Findet in den Nischen im Bereich «Change» im 2. UG Geschichten über Erfindungen und ihre Erfinder.

Inventions, n. fém. [ɛ̃vɑ̃sjɔ̃]

Désigne des choses qui n'existaient pas auparavant, qui viennent d'être développées. Ce terme est souvent employé pour des choses techniques comme un nouveau type de moteur.

- 1 Dans le secteur «Tools» au RDC, trouvez des histoires en rapport avec des inventions et leurs inventeurs.
- 2 Au «Datacenter» au 1^{er} sous-sol, trouvez l'ERMETH. Quelle est la particularité de cette invention?
- 3 Dans les niches du secteur «Change» au 2^e sous-sol, cherchez des histoires en rapport avec des inventions et leurs inventeurs.

Inventions [ɪn'vɛnʃənz]

The term given to things that did not exist previously and have been newly developed. Often used for technical items, such as a new type of motor.

- 1 In the 'Tools' area on the ground floor, look for stories about inventions and their inventors.
- 2 In the 'Datacenter' on the first floor below ground, you will find the ERMETH. What is this invention all about?
- 3 In the alcoves in the 'Change' area on the second floor below ground, find stories about inventions and their inventors.

7

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen [RZG.7.1.a](#).

Die SuS können technische und handwerkliche Entwicklungen verstehen und ihre Bedeutung für den Alltag einschätzen ([TTG.3.A.2](#)).

missglückt [mis'glykt]

Wenn etwas nicht glückt, dann misslingt oder scheitert es. Es kommt nicht das dabei heraus, was man gerne hätte. Wird verwendet bei Vorhaben, die keinen Erfolg hatten.

- 1 Entdeckt im Bereich «Tools» im EG Dinge und Geschichten, die mit missglückter Kommunikation zu tun haben.
- 2 Im Bereich «Labor» im EG gibt es verschiedene interaktive Stationen. Wo überall findet ihr Beispiele von Konflikten?
- 3 Findet in den Nischen im Bereich «Change» im 2. UG Dinge und Geschichten, die mit missglückter Kommunikation zu tun haben.

raté, adj. [ʁate]

Lorsqu'une chose ne fonctionne pas, qu'elle échoue. Il ne se produit pas ce qu'on voudrait. On utilise ce terme pour les projets qui ne réussissent pas.

- 1 Dans le secteur «Tools» au RDC, trouvez des choses et des histoires en rapport avec la communication ratée.
- 2 Dans le secteur «Labor» au RDC se trouvent différentes stations. Où trouvez-vous des exemples de conflits?
- 3 Dans les niches du secteur «Change» au 2^e sous-sol, cherchez des choses et des histoires en rapport avec la communication ratée.

failed [feild]

When something does not go right, it is unsuccessful or it founders. It doesn't turn out as a person would have liked. The term is used for intentions that were not a success.

- 1 In the 'Tools' area on the ground floor, discover stories and things about failed communication.
- 2 In the 'Labor' area on the ground floor, there are various interactive stations. Where can you find examples of conflicts?
- 3 In the alcoves in the 'Change' area on the second floor below ground, find stories and things to do with failed communication.

8

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen [RZG.7.1.a](#).

Die SuS können in Aushandlungs- oder Konfliktsituationen das Gesprächsverhalten der anderen einschätzen und angemessen reagieren ([D.1.C.1](#)).

Sprache, die [ˈʃpʁaːxə]

Damit können Menschen sich austauschen. Sprache gibt es in schriftlicher oder mündlicher Form. Damit man kommunizieren kann, muss man die Wörter des jeweils anderen verstehen.

❶ Schaut euch im EG die Filme vom roten Teppich aus an. Die Ausstellung ist multilingual, also mehrsprachig. Was habt ihr verstanden?

❷ Im Bereich «Labor» im EG findet ihr viele Informationen rund um die Bedeutung der Sprache. Macht euch insbesondere ein Bild von den Begriffen Humor, Lügen und Euphemismen.

❸ Die Menschen, die ihr im EG am Tisch «Tête-à-tête» kennengelernt habt, kommen aus unterschiedlichen Regionen. Worüber und in welchen Sprachen sprechen sie?

Langue, n. fém. [lɑ̃g]

Elle permet aux gens d'échanger. La langue existe à l'oral ou à l'écrit. Pour pouvoir communiquer, il faut comprendre les mots de l'autre.

❶ Au RDC, regardez les films du tapis rouge. L'exposition est multilingue, c'est-à-dire en plusieurs langues. Qu'avez-vous compris?

❷ Dans le secteur «Labor» au RDC se trouvent de nombreuses informations sur l'importance de la langue. Familiarisez-vous notamment avec les sujets humour, mensonge et euphémisme.

❸ Les personnes que vous avez rencontrées à la table «Tête-à-tête» viennent de différentes régions. De quoi parlent-elles et en quelles langues?

Language [ˈlæŋɡwɪdʒ]

People use it to communicate with each other. Language can be in written or spoken form. In order to communicate, you have to be able to understand the words the other person is using.

❶ On the ground floor, watch the films from the red carpet. The exhibition is multilingual, i.e. in several languages. What did you understand?

❷ In the 'Labor' area on the ground floor, you will find a lot of information all about the meaning of language. Focus in particular on humour, lying and euphemisms to get a clearer idea of what these terms mean.

❸ The people you got to know at the 'Tête-à-tête' table on the ground floor come from different regions. What are they talking about - and in which languages are they speaking?

9

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können unterschiedliche Sprachregister aufgrund des Wortschatzes erkennen (z.B. Fachsprachen, Jugendsprachen, Sportsprachen) ([D.1.A.1](#)).

Die SuS können den Gebrauch und die Wirkung von Sprache untersuchen ([D.5.B.1](#)).

Die SuS können die Wirkung von Sprache reflektieren und achten in Bezug auf Vielfalt auf einen wertschätzenden Sprachgebrauch ([Soziale Kompetenzen](#)).

geheim [gəˈhaim]

Wenn etwas vor anderen verheimlicht oder verborgen wird oder hinter verschlossenen Türen stattfindet. Das Nomen dazu heisst Geheimnis.

❶ Im Bereich «Tools» im EG findet ihr einen weissen Fiat Fiorino. Was erfahrt ihr über dessen sensationelle Geschichte?

❷ Im Bereich «Datacenter» im 1. UG findet ihr viele Geschichten und Informationen zum Thema Geheimnis. Warum sind Geheimnisse wichtig? Was für eine Rolle spielt dabei das Internet?

❸ Entlockt jemandem im Museum ein Geheimnis. Und verrätet jemandem im Museum ein Geheimnis.

secret, adj. [səˈkɛt]

Quand une chose est tue ou dissimulée aux autres ou qu'elle se déroule derrière des portes fermées.

❶ Dans le secteur «Tools» au RDC se trouve une Fiat Fiorino blanche. Qu'apprenez-vous sur son histoire extraordinaire?

❷ Dans le secteur «Datacenter» au 1^{er} sous-sol se trouvent de nombreuses histoires et informations sur le secret. Pourquoi les secrets sont-ils importants? Quel rôle joue Internet dans ce domaine?

❸ Soutirez un secret à une personne au musée et révélez un secret à une autre personne.

secret [ˈsiːkɪt]

When something is concealed or kept hidden from others or takes place behind closed doors.

❶ In the 'Tools' area on the ground floor, you will find a white Fiat Fiorino. What do you learn about its sensational history?

❷ In the 'Datacenter' area on the first floor below ground, you will find many stories and details on the subject of secrets. Why are secrets important? What role does the Internet play in this?

❸ Coax a secret out of someone at the museum. And tell someone at the museum a secret.

10

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen (z.B. Vernetzung, Kommunikation, Cybermobbing, Schuldenfalle, Suchtpotential) ([MI.1.1](#)).

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen ([RZG.7.1.a](#)).

nonverbal [nɔnveʁpa:l]

Wenn man nichts sagt und trotzdem etwas meint. Fremdwort für nichtsprachlich, ohne Worte, wie etwa Mimik mit dem Gesicht und Gestik mit den Händen.

- 1 Zeigt beim «Filmkaraoke» im EG, welche Mimik und Gestik ihr drauffahrt.
- 2 Im Bereich «Labor» im EG findet ihr an den Wänden viele Beispiele zu nonverbaler Kommunikation. Wie machen es Politiker? Wann funktioniert es gut - und wann nicht?
- 3 Kommuniziert einmal ausschliesslich nonverbal (und natürlich ohne Geräte!). Was klappt? Wo stösst ihr an Grenzen?

non verbal, adj. [nɔvɛʁbal]

Lorsque l'on ne dit rien mais que l'on fait passer un message. C'est une communication sans paroles, qui passe par exemple par des expressions du visage et des gestes.

- 1 Dans le «Filmkaraoke» au RDC, montrez vos expressions du visage et vos gestes.
- 2 Dans le secteur «Labor» au RDC se trouvent de nombreux exemples de communication non verbale sur les murs. Comment procèdent les hommes politiques? Quand cela fonctionne-t-il? Et quand cela échoue-t-il?
- 3 Communiquez exclusivement de manière non verbale (et bien sûr sans appareils!). Qu'est-ce qui fonctionne? Quelles sont les limites?

non-verbal [nɔnve:bl]

When a person says nothing yet still means something. Word for non-spoken, without words, such as facial expressions and hand gestures.

- 1 In the 'Filmkaraoke' on the ground floor, show which expressions and gestures you can do.
- 2 In the 'Labor' area on the ground floor, you will find many examples of non-verbal communication on the walls. How do politicians do it? When does it work well - and when does it not?
- 3 Try to communicate using only non-verbal communication (and without using any devices, of course!); What works? Where do you come up against limits?

11

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können ihre Gefühle und Gedanken sowie Erlebnisse und Erfahrungen verbal oder nonverbal mit Unterstützung zum Ausdruck bringen ([D.3.B.1](#)).

Die SuS können Bewegungen imitieren und sich in verschiedenen Rollen erleben ([BS.3.B.1](#)).

Elektrizität, die [elektritsi'te:t]

Lampen, Handys, Küchenmaschinen - wir brauchen jeden Tag Strom. Begriff aus der Physik für alles, was mit elektrischer Ladung zu tun hat. Wenn die Ladung sich bewegt, fliesst Strom.

- 1 Sucht im Bereich «Tools» im EG nach Dingen, die Elektrizität benötigen.
- 2 Findet im Bereich «Tools» im EG drei Dinge, die es euch ermöglichen, den Handyakku in der Wildnis aufzuladen.
- 3 Sucht in den Nischen im Bereich «Change» im 2. UG nach Dingen und Experimenten, die Elektrizität benötigen.

Électricité, n. fém. [elektrisite]

Lampes, mobiles, électroménagers, nous avons besoin d'électricité chaque jour. Terme issu de la physique englobant tout ce qui a une charge électrique. Lorsque la charge se déplace, le courant circule.

- 1 Dans le secteur «Tools» au RDC, cherchez des choses qui nécessitent de l'électricité.
- 2 Dans le secteur «Tools» au RDC, trouvez trois choses qui vous permettent de recharger la batterie d'un mobile en pleine nature.
- 3 Dans les niches du secteur «Change» au 2^e sous-sol, cherchez des choses et des expériences qui nécessitent de l'électricité.

Electricity [ɪlɛk'trɪsɪti]

Lights, mobile phones, kitchen appliances - we need electricity every day. Term from physics for everything that has to do with electrical charge. When the charge moves, electricity flows.

- 1 In the 'Tools' area on the ground floor, look for things that require electricity.
- 2 In the 'Tools' area on the ground floor, find three things that would enable you to charge your mobile phone battery in the wilderness.
- 3 In the alcoves in the 'Change' area on the second floor below ground, look for experiments and things that require electricity.

12

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS kennen kulturelle und historische Aspekte von Objekten und können deren Bedeutung für den Alltag abschätzen (z.B. Bekleidung, Wohnen, Spiel, Mobilität, Elektrizität) ([TTG.3.A.1](#)).

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen ([RZG.7.1.a](#)).

Briefmarke, die ['bri:fmɑ:kə]

Wenn auf dem Brief, der Postkarte oder dem Paket eine Marke klebt, wird es von der Briefträgerin transportiert. Damit bezahlt man die Beförderung von einem Ort zum anderen.

- 1 Entdeckt im Bereich «Tools» im EG Dinge und Geschichten, die mit Briefmarken zu tun haben.
- 2 Gestaltet an der Station «Souvenir» im 1. UG eure eigene Briefmarke.
- 3 Findet in den Nischen im Bereich «Change» im 2. UG Dinge und Geschichten, die mit Briefmarken zu tun haben.

Timbre, n. masc. [tɛ̃brɛ]

Quand une lettre, une carte postale ou un colis porte un timbre, le facteur le transporte. Le timbre permet de payer l'acheminement d'un endroit à un autre.

- 1 Dans le secteur «Tools» au RDC, trouvez des choses et des histoires en rapport avec les timbres.
- 2 À la station «Souvenir» au 1^{er} sous-sol, créez votre propre timbre.
- 3 Dans les niches du secteur «Change» au 2^e sous-sol, cherchez des choses et des histoires en rapport avec les timbres.

Stamp [stae:mp]

When a mark is stuck to a letter, postcard or parcel, it is transported by a postman or postwoman. People pay for the carriage of the item from one place to another.

- 1 In the 'Tools' area on the ground floor, discover stories and things to do with stamps.
- 2 At the 'Souvenir' station on the first floor below ground, design your own stamp.
- 3 In the alcoves in the 'Change' area on the second floor below ground, discover stories and things to do with stamps.

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen [RZG.7.1.a](#).

Die SuS können einfache kurze Anleitungen befolgen, wenn die Schritte illustriert sind (z.B. Experiment, Spiel, Rezept) ([FS3I.2.A.1](#)).

Computer, der [kɔm'pjʊ:tɐ]

Gerät, mit dem man etwa Texte schreiben, Spiele spielen oder kommunizieren kann. Diese Maschine ist ein grosser elektronischer Rechner, der uns unterstützt.

- 1 Sucht im Bereich «Tools» im EG nach Dingen und Geschichten, die mit Computern zu tun haben.
- 2 Lernt im Bereich «Change» im 2. UG selber programmieren und spielt das erste Computerspiel der Welt «Tennis for two».
- 3 Findet in den Nischen im Bereich «Change» im 2. UG Dinge und Geschichten, die mit Computern zu tun haben.

Ordinateur, n. masc. [ɔʁdinatœʁ]

Appareil avec lequel on peut écrire des textes, jouer ou communiquer. Cette machine est un grand calculateur électronique qui nous aide.

- 1 Dans le secteur «Tools» au RDC, cherchez des choses et des histoires en rapport avec les ordinateurs.
- 2 Dans le secteur «Change» au 2^e sous-sol, apprenez à programmer vous-mêmes et jouez au premier jeu d'ordinateur du monde «Tennis for two».
- 3 Dans les niches du secteur «Change» au 2^e sous-sol, cherchez des choses et des histoires en rapport avec les ordinateurs.

Computer [kɔm'pjʊ:tə]

Device that can be used to write texts, play games or communicate. This machine is a large, electronic calculator that helps us.

- 1 In the 'Tools' area on the ground floor, discover stories and things to do with computers.
- 2 In the 'Change' area on the second floor below ground, learn how to program a computer and play the first computer game in the world: 'Tennis for Two'.
- 3 In the alcoves in the 'Change' area on the second floor below ground, discover stories and things to do with computers.

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen [RZG.7.1.a](#).

Die SuS können Entwicklungen und Innovationen aus Design und Technik in ihrer Vernetzung analysieren und deren Folgen für den Alltag einschätzen (z.B. Stickcomputer, CNC-Maschine, 3D-Drucker) ([TTG.3.A.2](#)).

Schrift, die [ʃʁɪft]

Kann Wörter transportieren, ohne dass man sie hört. Dafür werden Träger wie Papier oder digitale Speicher verwendet.

- 1 Findet im Bereich «Tools» im EG Dinge und Geschichten, die mit Schrift zu tun haben.
- 2 Wie lässt sich Schrift speichern - und in welcher Menge? Untersucht diese Frage bei «Speichern: von der Tontafel zur Cloud» im Bereich «Datacenter» im 1. UG.
- 3 Im Bereich «Change» im 2. UG findet ihr Hilfsmittel zum Schreiben. Schreibt damit Botschaften an die anderen.

Écriture, n. fém [ɛkʁityʁ]

Permet de transporter des mots sans qu'on les entende. On utilise pour cela des supports comme le papier ou une mémoire numérique.

- 1 Dans le secteur «Tools» au RDC, trouvez des choses et des histoires en rapport avec l'écriture.
- 2 Comment enregistrer l'écriture? Et en quelle quantité? Au «Datacenter» au 1^{er} sous-sol, étudiez ces questions dans «Stockage: de la tablette d'argile au Cloud».
- 3 Dans les niches du secteur «Change» au 2^e sous-sol se trouvent des outils permettant d'écrire. Utilisez-les pour écrire des messages aux autres.

Writing [ˈraɪtɪŋ]

It can convey words without you hearing them. To do this, carriers such as paper or digital memories are used.

- 1 In the 'Tools' area on the ground floor, discover stories and things to do with writing.
- 2 How can writing be stored - and in what quantity? In the 'Datacenter' on the first floor below ground, examine this issue in 'Storage: from clay tablets to the Cloud'.
- 3 In the 'Change' area on the second floor below ground, find tools that help with writing. Use these tools to write messages to the others.

15

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen ([RZG.7.1.a](#)).

Die SuS können Entwicklungen und Innovationen aus Design und Technik in ihrer Vernetzung analysieren und deren Folgen für den Alltag einschätzen (z.B. Stickcomputer, CNC-Maschine, 3D-Drucker) ([TTG.3.A.2](#)).

ich [ɪç]

Wort, mit dem der Sprecher sich selber meint. Drückt auch aus, was man über sich selber denkt, welcher Mensch man sein möchte und wie man handelt.

- 1 Macht beim «Log-in» zu Beginn der Ausstellung ein perfektes Selfie. Mit dem Foto werdet ihr beim «Log-out» im 2. UG Teil von etwas Grösserem.
- 2 Spielt im EG das Spiel «Profiler». Was macht euch einzigartig? Und wo habt ihr Gemeinsamkeiten?
- 3 Spielt im «Datacenter» im 1. UG das Spiel «Profiler 2.0». Was würdet ihr von euch in den sozialen Medien nie preisgeben?

je, pron. [ʒə]

Mot avec lequel l'orateur se présente. Exprime aussi ce que l'on pense de soi, quelle personne on aimerait être et comment on agit.

- 1 Faites un selfie parfait lors du «Log-in» au début de l'exposition. Avec la photo, vous faites partie d'un ensemble plus grand lors du «Log-out» au 2^e sous-sol.
- 2 Au RDC, jouez au jeu «Profiler». Qu'est-ce qui vous rend uniques? Et quels sont vos points communs?
- 3 Au «Datacenter» au 1^{er} sous-sol jouez au jeu «Profiler 2.0». Qu'est-ce que vous ne révéleriez jamais sur les réseaux sociaux?

I [aɪ]

A word used by the speaker to refer to themselves. It also expresses what a person thinks about themselves, what kind of a person they would like to be and how a person acts.

- 1 At the 'Log-in' stage at the start of the exhibition, take a perfect selfie. When you log-out on the second floor below ground, you will become a part of something bigger with this photo.
- 2 On the ground floor, play the game 'Profiler'. What makes you unique - and what do you have in common?
- 3 In the 'Datacenter' on the first floor below ground, play the game 'Profiler 2.0'. What would you never reveal about yourself on social media?

16

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten ([MI.1.1](#)).

Die SuS können ihre Empfindungen und Erkenntnisse beschreiben und vergleichen ([BG.1.A.2](#)).

Die SuS können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen (z.B. Vernetzung, Kommunikation, Cybermobbing, Schuldenfalle, Suchtpotential) ([MI.1.1](#)).

Generation, die [ɡenəˈʦjoːn]
Der Abstand zwischen Familienmitgliedern, etwa Grosseltern und Eltern oder Eltern und Kindern. Eine Generation meint auch eine Altersgruppe.

- 1 Schaut euch im EG die Filme vom roten Teppich aus an. Welches sind die Unterschiede zwischen Kindern, Jugendlichen, Erwachsenen und Alten?
- 2 Geht im EG zum Tisch «Tête-à-tête». Wen trifft ihr dort an, und was erzählen euch die sechs Personen über ihr Leben?
- 3 Macht den «Check-up» im Bereich «Change» im 2. UG. Was, denkt ihr, würden Jüngere oder Ältere als ihr dort anders beantworten?

Génération, n. fém. [ʒeneʁasjõ]
L'écart entre des membres d'une famille, par exemple les grands-parents avec les parents ou les parents avec les enfants. Une génération désigne aussi un groupe d'âges.

- 1 Au RDC, regardez les films du tapis rouge. Quelles sont les différences entre les enfants, les adolescents, les adultes et les personnes âgées?
- 2 Au RDC, rendez-vous à la table «Tête-à-tête». Qui y rencontrez-vous et que vous racontent les six personnes sur leur vie?
- 3 Faites le «Check-up» du secteur «Change» au 2^e sous-sol. À votre avis, quelles réponses différentes fourniraient des personnes plus jeunes ou plus âgées que vous?

Generation [dʒɛnəˈreɪʃn]
The distance between family members, such as grandparents and parents, or parents and children. A generation may also refer to an age group.

- 1 On the ground floor, watch the films from the red carpet. What are the differences between children, young people, adults and the elderly?
- 2 Go to the 'Tête-à-tête' table on the ground floor. Who do you meet there, and what do the six people tell you about their lives?
- 3 Do the 'Check-up' in the 'Change' area on the second floor below ground. What do you think people older or younger than you would answer differently?

17

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können alltägliche Situationen und gesellschaftliche Konstellationen (z.B. Jung/Alt, Arbeitschancen, Bürgerrechte und -pflichten, Gesundheitswesen) im Hinblick auf grundlegende Werte wie Gerechtigkeit, Freiheit, Verantwortung und Menschenwürde betrachten und diskutieren ([ERG.2.1](#)).

Handy, das [ˈhɛndiː]
Tragbares Telefon, das über Funk mit dem Telefonnetz kommuniziert und ortsunabhängig eingesetzt werden kann. Ein mit dem Internet verbundenes Handy heisst auch Smartphone.

- 1 Sucht im Bereich «Tools» im EG nach Dingen und Geschichten, die mit Handys zu tun haben.
- 2 Im «Datacenter» im 1. UG entdeckt ihr «Alternativen». Findet möglichst viel über die dort ausgestellten Handys heraus.
- 3 Findet in den Nischen im Bereich «Change» im 2. UG Dinge und Geschichten, die mit Handys zu tun haben.

Mobile, n. masc. [ˈmobil]
Téléphone portable qui communique par radio avec le réseau téléphonique et peut être utilisé n'importe où. Un mobile connecté à Internet s'appelle aussi smartphone.

- 1 Dans le secteur «Tools» au RDC, cherchez des choses et des histoires en rapport avec les mobiles.
- 2 Au «Datacenter» au 1^{er} sous-sol, vous découvrez «Alternativen». Apprenez-en le plus possible sur les mobiles exposés.
- 3 Dans les niches du secteur «Change» au 2^e sous-sol, cherchez des choses et des histoires en rapport avec les mobiles.

Mobile phone
[ˈmɔʊblɪ ˈfəʊn]
Portable telephone that communicates with the telephone network using radio waves and can be used irrespective of location. A phone connected to the Internet is called a smartphone.

- 1 In the 'Tools' area on the ground floor, discover stories and things to do with mobile phones.
- 2 In the 'Datacenter' on the first floor below ground, you will discover 'Alternativen'. Find out as much as you can about the mobile phones on display there.
- 3 In the alcoves in the 'Change' area on the second floor below ground, find stories and things to do with mobile phones.

18

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können die grundlegende Funktionsweise aktueller Technologien aufgrund von Sachtexten erfassen und künftige Anwendungsmöglichkeiten unter unterschiedlichen Rahmenbedingungen skizzieren ([NT.1.2](#)).

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen ([RZG.7.1.a](#)).

Beschleunigung,

die [bə'ʃoʊniɡʊŋ]

Wenn etwas schneller wird, die Geschwindigkeit zunimmt. In der Physik gilt auch Bremsen als Beschleunigung, weil sich dabei die Geschwindigkeit verändert.

- 1 Sucht im Bereich «Tools» im EG nach Dingen und Geschichten, die mit Beschleunigung zu tun haben.
- 2 Findet in den Nischen im Bereich «Change» im 2. UG Dinge und Geschichten, die mit Beschleunigung zu tun haben.
- 3 Am Ende des Bereichs «Change» im 2. UG läuft auf dem grossen Vorhang ein Film. Was zeigt er?

Accélération,

n. fém. [ˈakselɛʁasjɔ̃]

Lorsque quelque chose va plus vite, que la vitesse augmente. En physique, le freinage est aussi considéré comme une accélération, car la vitesse change.

- 1 Dans le secteur «Tools» au RDC, cherchez des choses et des histoires en rapport avec l'accélération.
- 2 Dans les niches du secteur «Change» au 2^e sous-sol, cherchez des choses et des histoires en rapport avec l'accélération.
- 3 À la fin du secteur «Change» au 2^e sous-sol, un film est projeté sur le grand rideau. Que montre-t-il?

Acceleration [əkseɪlə'reɪʃn]

When something gets faster, the speed increases. In physics, braking is also seen as acceleration, as the process changes the speed.

- 1 In the 'Tools' area on the ground floor, look for stories and things to do with acceleration.
- 2 In the alcoves in the 'Change' area on the second floor below ground, find stories and things to do with acceleration.
- 3 At the end of the 'Change' area on the second floor below ground, a film is playing on the large curtain. What does the film show?

19

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können Chancen und Risiken der zunehmenden Durchdringung des Alltags durch Medien und Informatik beschreiben (z.B. Globalisierung, Automatisierung, veränderte Berufswelt, ungleiche Möglichkeiten zum Zugang zu Information und Technologie) ([MI.1.1](#)).

Die SuS können Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt, medialen und virtuellen Lebensräumen erkennen und für das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. soziale Netzwerke und ihre Konsequenzen im realen Leben) ([MI.1.1](#)).

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen ([RZG.7.1.a](#)).

Sinne, die [zɪn-ə]

Bezeichnet die Wahrnehmung der Umwelt mit den fünf Sinnesorganen: Sehen (Augen), Hören (Ohren), Riechen (Nase), Schmecken (Zunge) und Fühlen (Hände).

- 1 Findet im Bereich «Tools» im EG Dinge und Geschichten, die mit den fünf Sinnen zu tun haben.
- 2 Spielt im EG «BodyBeat». Wer kanns mit geschlossenen Augen?
- 3 Im Bereich «Mémoire» im 1. UG findet ihr spezielle Sinneserlebnisse bei den Stationen 15, 17, 18, 24, 36, 53 und 56.

Sens, n. masc. [sɑ̃s]

Désigne la perception de l'environnement à l'aide des cinq organes sensoriels: la vue (yeux), l'ouïe (oreilles), l'odorat (nez), le goût (langue) et le toucher (mains).

- 1 Dans le secteur «Tools» au RDC, trouvez des choses et des histoires en rapport avec les cinq sens.
- 2 Au RDC, jouez à «BodyBeat». Qui peut jouer les yeux fermés?
- 3 Dans le secteur «Mémoire» au 1^{er} sous-sol, vous trouvez des expériences sensorielles spéciales aux stations 15, 17, 18, 24, 36, 53 et 56.

Senses [sɛns'ɪz]

Refers to the perception of the environment using the five sensory organs: sight (eyes), hearing (ears), smell (nose), taste (tongue) and touch (hands).

- 1 In the 'Tools' area on the ground floor, find stories and things to do with the five senses.
- 2 On the ground floor, play 'BodyBeat'. Who can play it with their eyes closed?
- 3 In the 'Mémoire' area on the first floor below ground, you will find specific sensory experiences at stations 15, 17, 18, 24, 36, 53 and 56.

20

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können das Zusammenspiel von Verbalem, Paraverbalem und Nonverbalem gestalten ([D.3.A.1](#)).

Die SuS können gleichzeitig zwei Rhythmen üben und spielen (z.B. Bodypercussion) ([MU.6.A.1](#)).

gemeinsam [gəˈmaenzə:m]

Wenn mehrere Personen etwas mit anderen zusammen tun. Oder wenn man gleiche oder ähnliche Erinnerungen miteinander teilt.

- 1 Schaut euch im EG die Filme vom roten Teppich aus an. Sucht Szenen, mit denen ihr die gleichen Erinnerungen verknüpft.
- 2 Bei den Spielen «Ensemble» und «BodyBeat» im EG könnt ihr zeigen, wie gut ihr als Team seid.
- 3 Geht im EG zum «Profiler» und spielt damit. Wo gibt es bei euch Gemeinsamkeiten?

ensemble, adv. [ˈäsöbl]

Lorsque plusieurs personnes font quelque chose avec d'autres. Ou lorsque l'on partage les mêmes souvenirs ou des souvenirs similaires avec d'autres personnes.

- 1 Au RDC, regardez les films du tapis rouge. Cherchez des scènes auxquelles vous associez les mêmes souvenirs.
- 2 Dans les jeux «Ensemble» et «BodyBeat» au RDC, vous pouvez montrer votre esprit d'équipe.
- 3 Au RDC, jouez au jeu «Profiler». Quels sont vos points communs?

collective [kəˈlɛktɪv]

When several people do something together with others. Or when people share the same or similar memories with each other.

- 1 On the ground floor, watch the films from the red carpet. Look for scenes with which you associate the same memories.
- 2 In the games 'Ensemble' and 'BodyBeat' on the ground floor, you can show how good you are as a team.
- 3 On the ground floor, go to 'Profiler' and play with it. Where do you have things in common with each other?

Die SuS können eigene Ressourcen wahrnehmen, einschätzen und einbringen ([ERG.5.1](#)).

Die SuS können verantwortungsvoll über andere bestimmen (z.B. Chef/in sein) und sich im Team an Anweisungen halten ([NMG.10.4](#)).

Die SuS können ihre Gefühle und Gedanken sowie Erlebnisse und Erfahrungen verbal oder nonverbal mit Unterstützung zum Ausdruck bringen ([D.3.B.1](#)).

Die SuS können Bewegungen imitieren und sich in verschiedenen Rollen erleben ([BS.3.B.1](#)).

Joker, der [ˈʃɔʊkɐ]

Englisch für Clown, Spassmacher, Unterhalter. Spielkarte, die jede andere Karte ersetzen kann. Übertragene Bedeutung: etwas Gutes in Reserve haben.

- 1 Findet in allen 13 Filmen, die ihr im EG vom roten Teppich aus schauen könnt, die Katze.
- 2 Spürt in der Ausstellung alle Stationen auf, an denen ihr ein Bild von euch machen könnt, und tut es.
- 3 Zeigt im 2. UG, dass ihr das Zeug zum MultitasKing habt.

Joker, n. masc. [ˈdʒɔʊkɛʃ]

Mot anglais désignant un clown, un amuseur, un animateur. Carte à jouer qui peut remplacer n'importe quelle autre. Au sens figuré: avoir une chose positive en réserve.

- 1 Dans les 13 films du tapis rouge que vous pouvez voir au RDC, trouvez le chat.
- 2 Dans l'exposition, découvrez toutes les stations où vous pouvez faire une photo de vous et faites-le.
- 3 Au 2^e sous-sol, montrez que vous avez le don du MultitasKing.

Joker [ˈdʒəʊkə]

A clown, a jester, an entertainer. Playing card that can be used in place of any other card. Figurative meaning: to have something good in reserve.

- 1 Find the cat in all of the 13 films you can watch from the red carpet on the ground floor.
- 2 In the exhibition, take note of all the stations where you can take a picture of yourself - and do it.
- 3 On the second floor below ground, show that you have what it takes for MultitasKing.

Die SuS können einfache kurze Anleitungen befolgen, wenn die Schritte illustriert sind (z.B. Experiment, Spiel, Rezept) ([FS3I.2.A.1](#)).

Gefahr, die [gə'fa:r]

Situationen oder Sachverhalte, die zu negativen Auswirkungen für Menschen, Tiere, Sachen oder die Umwelt führen können. Von mittelhochdeutsch gevare = Hinterhalt, Betrug.

- 1 Findet im Bereich «Tools» im EG gefährliche Dinge und Geschichten, die von Unglück erzählen.
- 2 Das «Datacenter» beschäftigt sich mit Themen, die Gefahren beinhalten. Informiert euch über diese Themen.
- 3 Die Station «Check-up» im Bereich «Change» im 2. UG hilft euch, herauszufinden, wo ihr eure Kommunikation mit digitalen Hilfsmitteln optimieren könnt.

Danger, n. masc. [ˈdɑ̃ʒə]

Situations ou faits qui peuvent avoir des conséquences négatives pour les hommes, les animaux, l'environnement ou les objets.

- 1 Dans le secteur «Tools» au RDC, trouvez des choses et des histoires dangereuses qui parlent de malchance.
- 2 Le «Datacenter» aborde des thèmes qui comportent des dangers. Informez-vous sur ces thèmes.
- 3 La station «Check-up» du secteur «Change» au 2^e sous-sol vous aide à trouver où vous pouvez encore améliorer votre communication avec des outils numériques.

Danger [ˈdeɪn(d)ʒə]

Situations or circumstances that may lead to negative effects for people, animals, things or the environment.

- 1 In the 'Tools' area on the ground floor, find dangerous things and stories that tell of accidents.
- 2 The 'Datacenter' deals with topics that contain dangers. Find out about these topics.
- 3 The 'Check-up' station in the 'Change' area on the second floor below ground helps you find out where you can optimize your communication with digital tools.

Die SuS können Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt, medialen und virtuellen Lebensräumen erkennen und für das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. soziale Netzwerke und ihre Konsequenzen im realen Leben) ([MI.1.1](#)).

Die SuS können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen (z.B. Vernetzung, Kommunikation, Cybermobbing, Schuldenfalle, Suchtpotential) ([MI.1.1](#)).

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen ([RZG.7.1.a](#)).

Familie, die [fa'mi.li.jə]

Lebensgemeinschaft von Eltern oder Erziehungsberechtigten mit Kindern, aber auch mit weiteren Verwandten im gleichen Haushalt. Von lateinisch famulus = Diener.

- 1 Geht im EG zum Tisch «Tête-à-tête». Was findet ihr über die Familien der sechs Personen heraus?
- 2 Im Bereich «Labor» im EG findet ihr an der Wand «Warum kommuniziere ich?» die Station «Wer mit wem?». Welche Kartchen ordnet ihr der Familie zu? Und welche bewusst nicht?
- 3 Erkundet im Bereich «Mémoire» im 1. UG die Stationen 10, 29, 42 und 54. Welches sind eure eigenen Erinnerungen an eure Familie?

Famille, n. fém. [ˈfamij]

Communauté de vie composée de parents ou personnes ayant l'autorité parentale avec des enfants, mais aussi d'autres membres de la famille sous un même toit. Du latin famulus = serviteur.

- 1 Au RDC, rendez-vous à la table «Tête-à-tête». Que découvrez-vous sur les familles des six personnes?
- 2 Dans le secteur «Labor» au RDC se trouve la station «Qui avec qui?» sur le mur «Pourquoi je communique?». Quelles cartes attribuez-vous à la famille? Et lesquelles ne conviennent pas du tout?
- 3 Dans le secteur «Mémoire» au 1^{er} sous-sol, examinez les stations 10, 29, 42 et 54. Quels sont vos propres souvenirs sur votre famille?

Family [ˈfæmli]

Living community of parents or legal guardians with children, although also with other relatives in the same household. From the Latin famulus, meaning servant.

- 1 Go to the 'Tête-à-tête' table on the ground floor. What do you find out about the families of the six people?
- 2 In the 'Labor' area on the ground floor, on the 'Why do I communicate?' wall, you will find the station 'Who with whom?'. Which cards do you assign to the family - and which ones do you consciously not assign to a family?
- 3 In the 'Mémoire' area on the first floor below ground, find out about the stations 10, 29, 42 and 54. What memories do you have of your own family?

Die SuS können Gesprächen folgen und ihre Aufmerksamkeit zeigen ([D.1.C.1](#)).

Die SuS können alltägliche Situationen und gesellschaftliche Konstellationen (z.B. Jung/Alt, Arbeitschancen, Bürgerrechte und -pflichten, Gesundheitswesen) im Hinblick auf grundlegende Werte wie Gerechtigkeit, Freiheit, Verantwortung und Menschenwürde betrachten und diskutieren ([ERG.2.1](#)).

Museum, das [muˈze.ʊm]

Eine Institution, die eine Sammlung von Dingen aufbewahrt, erforscht, ausstellt und vermittelt. Ursprünglich das Heiligtum der Muses. Von altgriechisch mouseion = Musentempel.

- 1 Welche Dinge und Geschichten vermisst ihr im Bereich «Tools» im EG?
- 2 Wählt bei «MyMuseum» im Bereich «Mémoire» im 1. UG virtuelle Museumsobjekte aus und macht damit eine Ausstellung.
- 3 Welchen Beitrag leisten Museen für die Gesellschaft? Informiert euch im Bereich «Mémoire» im 1. UG bei der Station 3.

Musée, n. masc. [ˈmyze]

Un établissement qui conserve, étudie, expose et transmet une collection d'objets. Autrefois le sanctuaire des muses. Du grec ancien mouseion = temple des muses.

- 1 Selon vous, quelles choses et histoires manquent dans le secteur «Tools» au RDC?
- 2 Dans le secteur «Mémoire» dans «MyMuseum» au 1^{er} sous-sol, sélectionnez des objets de musée virtuels et faites-en une exposition.
- 3 Qu'apportent les musées à la société? Informez-vous dans le secteur «Mémoire» au 1^{er} sous-sol à la station 3.

Museum [mjuːˈziəm]

An institution that preserves, researches, displays and imparts a collection of things. Originally the sanctuary of the muses. From the Old Greek mouseion, meaning seat of the Muses.

- 1 Which stories and things are you missing in the 'Tools' area on the ground floor?
- 2 In 'MyMuseum' in the 'Mémoire' area on the first floor below ground, select virtual museum exhibits and use them to put an exhibition together.
- 3 What contribution do museums make to society? Find out at the station 3 in the 'Mémoire' area on the first floor below ground.

25

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können sich an außerschulischen geschichtlichen Bildungsorten zurechtfinden und sie zum Lernen nutzen ([RZG.7.1](#)).

Mobilität, die [mobilitˈa:ɪt]

Beweglichkeit von Personen und Gütern, Fortbewegung von Dingen aller Art. Dazu gehört neben der Möglichkeit auch die Bereitschaft zur Bewegung.

- 1 Mobil zu kommunizieren heisst, nicht an einen festen Standort gebunden zu sein. Sucht im Bereich «Tools» im EG nach Dingen und Geschichten, die der mobilen Kommunikation dienen.
- 2 Im Bereich «Datacenter» im 1. UG findet ihr Speichermedien. Welche davon sind mobil? Und wie viel Information lässt sich mit diesen Speichermedien mitnehmen?
- 3 Entdeckt in den Nischen im Bereich «Change» im 2. UG die Erfindungen zur mobilen Kommunikation.

Mobilité, n. fém. [ˈmobilitɛ]

Mouvement des personnes et des biens, déplacement des objets de toutes sortes. Outre la possibilité de déplacement, cela inclut aussi le fait d'être prêt à le faire.

- 1 Communiquer de manière mobile signifie ne pas être lié à un lieu fixe. Dans le secteur «Tools» au RDC, cherchez des choses et des histoires utiles à la communication mobile.
- 2 Dans le secteur «Datacenter» au 1^{er} sous-sol se trouvent des supports de stockage. Lesquels sont mobiles? Et quelle quantité d'information permettent-ils de transporter?
- 3 Dans les niches du secteur «Change» au 2^e sous-sol, trouvez les inventions relatives à la communication mobile.

Mobility [məʊˈbɪləti]

Movement of people and goods, transportation of all kinds of items. Alongside the possibility, this also includes the readiness for movement.

- 1 Mobile communication means not being connected to a fixed location. In the 'Tools' area on the ground floor, look for stories and things that are used for mobile communication.
- 2 In the 'Datacenter' area on the first floor below ground, you will find storage media. Which of them are mobile storage media? And how much information can be transported using these storage media?
- 3 In the alcoves in the 'Change' area on the second floor below ground, discover the inventions relating to mobile communication.

26

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können Entwicklungen und Innovationen aus Design und Technik in ihrer Vernetzung analysieren und deren Folgen für den Alltag einschätzen (z.B. Stickcomputer, CNC-Maschine, 3D-Drucker) ([TTG.3.A.2](#)).

Die SuS können Objekte als Ausdruck verschiedener Kulturen und Zeiten erkennen und deren Symbolgehalt deuten (aus den Themenfeldern Spiel/Freizeit, Mode/Kleidung, Bau/Wohnbereich, Mechanik/Transport, Energie/Elektrizität) ([TTG.3.A.1](#)).

Die SuS können Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt, medialen und virtuellen Lebensräumen erkennen und für das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. soziale Netzwerke und ihre Konsequenzen im realen Leben) ([MI.1.1](#)).

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen ([RZG.7.1.a](#)).

Gender, das [ˈdʒɛndɐ]

Frau, Mann oder etwas anderes? Die meisten Menschen fühlen sich einem der beiden Geschlechter zugehörig. Dies prägt ihre Identität.

- 1 Fahrt mit dem «Lift» vom Bereich «Labor» im EG in die 5. Etage. Was passiert dort?
- 2 Kommunizieren Frauen anders als Männer? Sucht Beispiele, sprecht darüber mit anderen Besucherinnen oder mit den Kommunikatoren.
- 3 Entdeckt in den Nischen im Bereich «Change» im 2. UG Geschichten von Frauen und Männern.

Genre, n. masc. [ʒɑ̃ʁ]

Femme, homme ou autre? La plupart des gens ressentent une appartenance à l'un des deux sexes. Cela marque leur identité.

- 1 Dans le secteur «Labor» au RDC, prenez le «Lift» jusqu'au 5^e étage. Que s'y passe-t-il?
- 2 Les femmes communiquent-elles différemment des hommes? Cherchez des exemples à ce sujet avec d'autres visiteurs ou les communicateurs.
- 3 Dans les niches du secteur «Change» au 2^e sous-sol, trouvez des histoires de femmes et d'hommes.

Gender [ˈdʒɛndɪ]

Woman, man, or something else? Most people feel that they belong to one of the two sexes. This defines their identity.

- 1 In the 'Labor' area on the ground floor, take the 'Lift' to Floor 5. What is happening there?
- 2 Do women communicate differently to men? Find examples, talk about it with other visitors or with the communicators.
- 3 In the alcoves in the 'Change' area on the second floor below ground, discover stories of women and men.

27

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können Erfahrungen und Erwartungen in Bezug auf Geschlecht und Rollenverhalten in der Gruppe formulieren und respektvoll diskutieren (z.B. Bedürfnisse, Kommunikation, Gleichberechtigung) ([ERG.5.2](#)).

Massenmedien,

die [ˈmasːn mɛdʲən]

Kommunikationsmittel, die Inhalte an eine grosse Zahl von Menschen verbreiten: Printmedien (Zeitungen, Zeitschriften) und elektronische Medien (Radio, TV, Internet).

- 1 Findet im Bereich «Tools» im EG Dinge und Geschichten, die mit den Massenmedien Radio, TV, Zeitungen, Plakatwerbung und Internet zu tun haben.
- 2 Welche wissenswerten Dinge über das Massenmedium Internet erfahrt ihr im «Datacenter» im 1. UG?
- 3 Sucht in den Nischen im Bereich «Change» im 2. UG nach Dingen, Geschichten und Experimenten, die mit Massenmedien zu tun haben.

Médias de masse,

n. masc. [ˈmɛdiɑ də mas]

Moyens de communication qui diffusent des contenus à un grand nombre de personnes: médias imprimés (journaux, magazines) et électroniques (radio, télé, Internet).

- 1 Dans le secteur «Tools» au RDC, trouvez des choses et des histoires en rapport avec les médias de masse que sont la radio, la télé, les journaux, les affiches et Internet.
- 2 Quelles choses intéressantes sur le média de masse qu'est Internet apprenez-vous au «Datacenter» au 1^{er} sous-sol?
- 3 Dans les niches du secteur «Change» au 2^e sous-sol, cherchez des choses, des histoires et des expériences en rapport avec les médias de masse.

Mass media [ˈmas ˈmiːdiə]

Form of communication that disseminates content to a large number of people: print media (newspapers, magazines) and electronic media (radio, TV, Internet).

- 1 In the 'Tools' area on the ground floor, find stories and things to do with the mass media - radio, TV, newspapers, billboard advertising and the Internet.
- 2 What things worth knowing about the Internet as a form of mass media do you find out in the 'Datacenter' on the first floor below ground?
- 3 In the 'Change' area on the second floor below ground, look for stories, experiments and things to do with mass media.

28

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können die Grundfunktionen der Medien benennen (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation) ([MI.1.2](#)).

Die SuS können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten ([MI.1.1](#)).

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen ([RZG.7.1.a](#)).

Liebe, die [ˈliːbə]

Stärkste Zuneigung und Wertschätzung eines Menschen für einen anderen. Kann auch entstehen, wenn sie nicht erwidert wird. Von mittelhochdeutsch liep = gut, angenehm.

- 1 Findet im Bereich «Tools» im EG Dinge und Geschichten, die mit der Liebe zu tun haben.
- 2 Im Bereich «Labor» im EG gibt es verschiedene interaktive Stationen. Welche eignen sich zum Flirten? Weshalb?
- 3 Hört euch im EG an der Wand «Mit wem kommuniziere ich?» unter dem grossen Herz die sechs Liebesgeschichten an.

Amour, n. masc. [ˈamuʁ]

Attirance et affection la plus forte d'une personne pour une autre. Peut aussi naître même s'il n'est pas partagé.

- 1 Dans le secteur «Tools» au RDC, trouvez des choses et des histoires en rapport avec l'amour.
- 2 Dans le secteur «Labor» au RDC se trouvent différentes stations interactives. Lesquelles permettent de draguer? Pourquoi?
- 3 Au RDC, sur le mur «Avec qui je communique?» sous le gros cœur, écoutez les six histoires d'amour.

Love [lʌv]

Strongest affection and appreciation of one person for another person. It may also arise when it is not reciprocated. From the Middle High German liep, meaning good, pleasant.

- 1 In the 'Tools' area on the ground floor, find stories and things to do with love.
- 2 In the 'Labor' area on the ground floor, there are various interactive stations. Which of them are suitable for flirting? Why?
- 3 On the ground floor on the wall marked 'Who do I communicate with?', listen to the six love stories under the large heart.

29

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS können beobachten, beschreiben und dokumentieren, wie ein bestimmter Reiz eine entsprechende Reaktion auslöst (z.B. Stimme und Körpergeruch führen zu Zuneigung oder Abneigung) ([NT.6.1](#)).

Die SuS können Erfahrungen und Erwartungen in Bezug auf Geschlecht und Rollenverhalten in der Gruppe formulieren und respektvoll diskutieren (z.B. Bedürfnisse, Kommunikation, Gleichberechtigung) ([ERG.5.2](#)).

Die SuS können verschiedene Lebenslagen und Lebenswelten erkunden und respektieren ([ERG.5.5](#)).

Zukunft, die [ˈtsuːkʏft]

Was künftig kommt. Zeit, die auf die Gegenwart folgt. Thema vieler Bücher und Filme. Ihre Erforschung wird Futurologie genannt.

- 1 Hört euch im Bereich «Mémoire» im 1. UG die Geschichten 7 und 67 an. Welche Gedanken lösen sie bei euch bezüglich unserer Zukunft aus?
- 2 Informiert euch im «Datacenter» im 1. UG über das Thema «Alternativen». Welche Probleme werden uns auch in Zukunft beschäftigen?
- 3 Im Bereich «Change» im 2. UG äussern sich bei «Visionen» verschiedene Menschen über die Zukunft. Mit wem seid ihr einverstanden? Welches sind eure Visionen?

Avenir, n. masc. [ˈavɛniʁ]

Ce qui se produit dans le futur. Période qui suit le présent. C'est le sujet de nombreux livres et films. La science associée s'appelle futurologie.

- 1 Dans le secteur «Mémoire» au 1^{er} sous-sol, écoutez les histoires 7 et 67. Quelles pensées vous inspirent-elles concernant notre avenir?
- 2 Au «Datacenter» au 1^{er} sous-sol, informez-vous sur le thème «Alternativen». À quels problèmes serons-nous confrontés, aussi à l'avenir?
- 3 Dans le secteur «Change» au 2^e sous-sol, différentes personnes s'expriment sur l'avenir dans «Visionen». Avec qui êtes-vous d'accord? Quelles sont vos visions?

Future [ˈfjuːtʃə]

What is yet to come. Time that follows the present. Subject of many books and films. The study of it is called futurology.

- 1 In the 'Mémoire' area on the first floor below ground, listen to the stories 7 and 67. What thoughts do they trigger in you with regard to our future?
- 2 In the 'Datacenter' on the first floor below ground, find out about the subject of 'Alternativen'. Which problems will we also be concerned with in the future?
- 3 In the 'Change' area on the second floor below ground, various people give their opinions about the future in 'Visionen'. Who do you agree with? What are your visions?

30

© Museum für Kommunikation, Bern

Die SuS erkennen, dass das heutige Handeln Auswirkungen auf die Zukunft hat und dass Wechselwirkungen zwischen lokalem und globalem Handeln bestehen ([Nachhaltige Entwicklung](#)).

Die SuS können die Produktion von industriellen Gütern und die Bereitstellung von Dienstleistungen hinsichtlich ihrer räumlichen und sozialen Auswirkungen untersuchen, sowie regionale und globale Verflechtungen erläutern ([RZG.3.2](#)).

Die SuS können bei Kauf und Nutzung von Produkten ökonomische, ökologische und gesellschaftliche Zusammenhänge erkennen ([TTG.3.B.1](#)).