

Stadtgeschichte



- Geräuschkarte
- Forscherteams unterwegs
- Gebäuderätsel 2
- Stadtsuche
- Stadtrallye
- Kulinarische Reise in die Vergangenheit
- Archäologie
- Eine Wasserleitung bauen
- Wassermühlen
- Zeitwäscheleine
- Fachwerkhäuser
- Faszination Ritter
- Historische Spiele
- Historische Kinderspielstadt
- An der Straße entlang
- Historische Stadt- und Ortskerne
- Kampf ums Denkmal
- Stadt(t)räume im Modell
- Kinder als Stadtführer



	Einführung / warming up	Projektarbeit	für Schulklassen geeignet	Projektidee für Kommunen	Recherche	Fotografieren / Dokumentieren	Bastel- und Werkarbeit	Interview / Rollenspiel	Rätsel / Quiz	Vorstellung eines Projektes	Art der Aktivität	drinnen	draußen	Exkursion / Erkundung
Geräuschkarte	●												●	
Forscherteams unterwegs	●		●			●						●	●	●
Gebäuderätsel 2	●		●						●			●	●	
Stadtsuche			●			●		●					●	●
Stadtrallye			●	●					●				●	●
Kulinarische Reise in die Vergangenheit		●			●	●	●					●		
Archäologie		●	●		●	●		●				●	●	
Eine Wasserleitung bauen			●				●						●	
Wassermühlen		●	●		●	●	●					●	●	●



	Einführung / warming up	Projektarbeit	für Schulklassen geeignet	Projektidee für Kommunen	Recherche	Fotografieren / Dokumentieren	Bastel- und Werkarbeit	Interview / Rollenspiel	Rätsel / Quiz	Vorstellung eines Projektes	Art der Aktivität	drinnen	draußen	Exkursion / Erkundung
Zeitwäscheleine	✓	•	•		•		•					•	•	•
Fachwerkhäuser		•	•		•	•	•					•	•	•
Faszination Ritter		•	•			•	•					•	•	•
Historische Spiele		•	•				•					•	•	
Historische Kinderspielstadt				•								•	•	
An der Straße entlang		•	•		•	•		•				•	•	•
Historische Stadt- und Ortskerne		•	•		•	•	•					•	•	•
Kampf ums Denkmal			•					•				•		
Stadt(t)räume im Modell		•	•	•			•					•		
Kinder als Stadtführer				•									•	•





ab 6

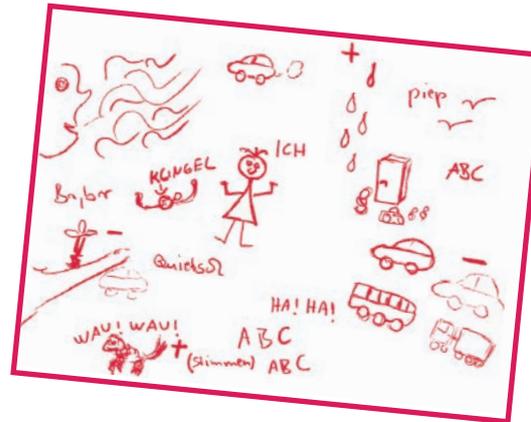
Geräuschkarte

Verkehrslärm, Stimmen, Glockenläuten und vieles mehr. Die heutige Stadt zeichnet sich durch charakteristische Geräusche aus. In diesem Spiel geht es darum, die Laute der Umgebung zu hören und (zumindest tendenziell) zu lokalisieren. Jedes Kind bekommt Zettel und Stift und sucht sich einen eigenen Platz, an dem es gemütlich fünf bis zehn Minuten sitzen kann. Nun werden die Augen geschlossen und konzentriert auf die Geräusche geachtet.

Dann wird das Gehörte aufgezeichnet. Dabei malt sich das Kind in die Mitte des Blattes. Hört es zum Beispiel ein Flugzeug über sich, so malt es dies an den oberen Seitenrand. Entsprechend wird mit der Straße vor sich, dem Rascheln des Windes, einem Vogel oder Menschenstimmen verfahren.

Alternative

Anstelle einer gegenständlichen Zeichnung kann auch mit Symbolen für die Töne gearbeitet werden. Auch kann notiert werden, welche Geräusche als angenehm und welche als unangenehm empfunden werden.



Beispiel für eine Geräuschkarte.

Das + und - stehen für angenehme bzw. für unangenehme Laute.

Zeitaufwand

20 Minuten

Ort

draußen

Material

Zettel, Stifte, Unterlage

Vorbereitung

keine







ab 6

Forscherteams unterwegs

Bei dieser Übung wird die Sinneswahrnehmung geschult. Kinder und Jugendliche lernen ihre Umgebung aufmerksam zu beobachten und eigene Eindrücke zu einer Präsentation zusammenzuführen. Zu Beginn werden unterschiedliche „Forscherteams“ berufen. Im Einzelnen können das z. B. ein Geräuscheforscher, Forscher für Licht und Schatten, für Gerüche, für Bewegungen, für Perspektiven oder für Oberflächen sein. In einem ausgewählten Stadtraum oder einem Gebäude sollen sich die Spezialisten dann auf ihr „Fachgebiet“ konzentrieren und ihre „Forschungsergebnisse“ dokumentieren. Dies kann mithilfe von Zeichnungen, Notizen, Fotografien oder Filmaufnahmen erfolgen. Anschließend werden die Ergebnisse zusammengetragen. Jedes Team präsentiert sein „Spezialgebiet“.

Zeitaufwand

ca. 30 Minuten
(Erkundungsphase)

Ort

drinnen und draußen

Material

Papier oder „Forschertagebücher“, Stifte, evtl. Fotoapparat und Kamera

Vorbereitung

Festlegung des Untersuchungsgebietes

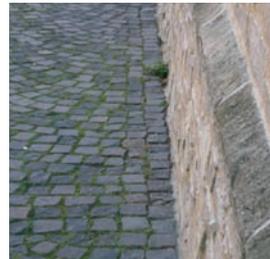
Perspektiven

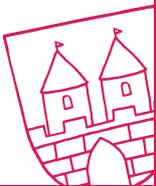


Licht und Schatten



Oberflächen







ab 6

Gebäuderätsel 2

Ein Gebäude soll von den Kindern erraten werden und wird vom Spielleiter mit immer genaueren Beschreibungen vorgestellt. Vermutet ein Kind, das Rätsel lösen zu können, zeigt es dies an, indem es den Finger an die Nase tippt, aber die Lösung für sich behält. Jeder weitere Hinweis macht die Lösung einfacher, so dass am Ende jeder wissen könnte, um welches Gebäude es sich handelt. Gemeinsam wird zum Schluss der Name des Objekts laut gesagt. Der Spielleiter kann zur Erhöhung der Spannung auch in die Rolle des Gebäudes schlüpfen:

Ich bestehe aus ganz viel Stahl.

Ich bin größer als ein Einfamilienhaus.

Ich wurde im Jahr 2001 fertig gebaut.

Es passen viele tausend Personen in mich hinein.

Ich stehe in Gelsenkirchen.

Menschen lachen und weinen bei mir.

Bei mir muss das Runde ins Eckige.

Ich habe einen Rasen auf Rollen.

Bei mir sind viele Menschen in Blau und Weiß gekleidet.

(Arena in Gelsenkirchen)

Anmerkung

Das Spiel eignet sich gut als Einstieg und als Spiel für Zwischendurch, um die Konzentration in der Gruppe zu steigern.

Zeitaufwand

15 – 30 Minuten

Ort

drinnen und draußen

Material

Gebäudefragekarten

Vorbereitung

Gebäudekarten vorbereiten



Weitere Beispiele

Ich bestehe aus Stein, Glas, Holz und Metall

Ich bin ziemlich hoch: ganze 157 m.

Jedes Jahr kommen Millionen Menschen, nur um mich zu sehen.

Mir kann man auf das Dach steigen.

Seit 1880 bin ich fertig gebaut.

Ich habe viele Zinnen und Türme.

In meinem Inneren gibt es einen Schatz.

1996 wurde ich zum Welterbe erklärt.

Vor meiner Tür fahren viele Züge ein und aus.

Ich bin ein Haus Gottes und stehe in Köln.

(Kölner Dom)

Ich bin im 19. Jahrhundert entstanden.

Ich bin sehr berühmt, viele Menschen (auch Kinder) kommen mich besuchen.

In mir wurde viel und hart gearbeitet.

Die meisten Arbeiter waren Männer.

1986 wurde meine eigentliche Nutzung eingestellt.

Ich hatte vier Schachtanlagen mit zehn Schächten.

Ich bin ein Wahrzeichen für eine ganze Region.

2001 wurde ich zum Welterbe erklärt.

In mir wurde Steinkohle gefördert.

Ich stehe in Essen.

(Zeche Zollverein)





ab **10**

Stadtsuche

Die Kinder und Jugendlichen bekommen den Auftrag, ein Gebiet unter einer bestimmten Frage- oder Aufgabenstellung zu erkunden, so z. B.

- Welches sind deine Lieblingsorte?
- Welche Gebäude gefallen dir nicht?
- Finde zehn architektonisch gleiche Giebel.
- Dokumentiere die Fassaden- und Säulenfiguren.
- Welche unterschiedlichen Straßenbeläge gibt es?
- Seit wann existiert diese Straße?
- Wie beurteilst du die Erreichbarkeit einzelner Objekte (Bushaltestelle, Bücherei, Ampel, Schule etc.)?

In Kleingruppen werden die Teilnehmenden auf Erkundungstour geschickt. Ihre Ergebnisse schreiben sie auf und tragen interessante Details in Stadtplänen (Kopie) ein. Die Kinder und Jugendlichen können entsprechend der Aufgabenstellung verschiedene Methoden nutzen, wie z. B. Befragungen von Passanten, Fotografieren, Zeichnen, Berechnung von Entfernungen mittels der Schrittmethode, Zählen und Beobachten.

Zeitaufwand

2 – 4 Stunden

Ort

draußen

Material

Papier, Stifte, Fotoapparat, Stadtkarte oder Luftbild

Vorbereitung

Kartenmaterial, Fragebögen, Festlegung des Untersuchungsgebietes



Alternative

Dem Thema entsprechend kann ein vorbereiteter Fragebogen hilfreich sein. Denkbar wäre dabei die Kombination mehrerer Fragestellungen, d. h. die Teilnehmenden würden eine vorab festgelegte Route gehen und an bestimmten Plätzen und Orten ihre Such- und Erkundungsaufträge lösen.

Alternative

Die Aktivität kann sich auch auf die Erkundung von Gebäuden erstrecken.

Ein Gebiet kann unter einer bestimmten Aufgabenstellung erkundet und dokumentiert werden.

Dokumentiert verschiedene Giebelformen!





ab **8**

Stadtrallye

Eine Rallye macht jungen und alten Menschen gleichermaßen viel Spaß. Knobeln, Rechnen, Kombinieren und Suchen verwandeln jeden Spaziergang in ein Abenteuer. In diesem Zusammenhang sind Stadtrallyes zur Stadtgeschichte und zum Denkmalschutz eine spannende Idee. Diese können altersspezifisch und zudem für Anfänger und Fortgeschrittene ausgerichtet werden und in der Touristeninformation ausliegen.

Ideen für die Ausarbeitung und Umsetzung einer Denkmalrallye:

- Es existieren unterschiedliche Rallyes (verschiedene Themen, aber auch in Bezug auf die Zielgruppen).
- Die Fragen der Rallyes werden jährlich ausgetauscht oder erweitert, so wird ein Anreiz geschaffen, die Tour zu wiederholen.
- Geschäfte können eingebunden werden, z. B. durch eine Frage, die sich auf den historischen Standort bezieht oder durch Mitwirkung, z. B. durch eine Stempelabgabe.
- Durch aktuelle Zusatzfragen können Preisausschreiben angebunden werden.
- Geschichten und Anekdoten werden mit Rätseln und Fragen kombiniert.
- Es können auch Aufgaben gelöst werden, z. B. das Verfassen eines Gedichtes über die Stadt oder die Zeichnung einzelner Gebäude.
- Die Rallye wird auch in digitaler Form angeboten.
- Die Ausarbeitung der Rallye erfolgt durch Kinder und Jugendliche.
- Die Bürgerinnen und Bürger der Stadt beteiligen sich an der Planung möglicher Routen und Fragen (via Internet).

Zeitaufwand
projektabhängig

Ort
draußen

Material
Fragebogen, Zettel, Stifte

Vorbereitung
Fragebogen vorbereiten

Link
**LWL-Amt für Denkmalpflege
in Westfalen**
Fürstenbergstr. 15
48147 Münster
Tel.: 0251 591-4033
www.lwl.org



Mögliche allgemeine Fragen

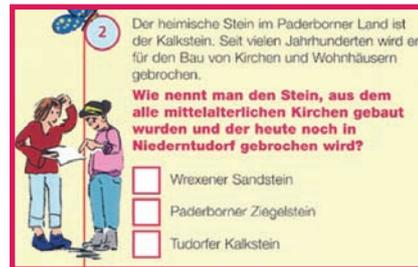
1. Um welche Art von Brücke handelt es sich?
 - Hängebrücke
 - Balkenbrücke
 - Bogenbrücke
2. Hier siehst du ein Fachwerkhäus.
In welchem Jahr wurde es erbaut?
Woran erkennst du das?
3. In dem Gebäude befindet sich die Denkmalschutzbehörde.
Was gehört nicht zu den Aufgaben dieser Behörde?
 - Denkmal bewahren
 - Denkmal bauen
 - Denkmal begutachten
4. Nenne drei Arten von Denkmälern.
5. Wie viele unterschiedliche Bodenbeläge findest du
auf der Strecke von A nach B?

Anmerkung

Eine Rallye muss speziell für die einzelne Stadt und Gemeinde zugeschnitten werden. Dennoch gibt es eine Reihe von allgemeinen Fragen, von denen hier beispielhaft einige aufgeführt werden.



Eine Gruppe Jugendlicher auf Erkundungstour



Eine Frage aus der Rallye „Zwischen Abdinghofkirche und Dom“ für Paderborn

Info

Vom LWL-Amt für Denkmalpflege in Westfalen wurden in Zusammenarbeit mit dem Ministerium für Wirtschaft, Energie, Bauen, Wohnen und Verkehr des Landes Nordrhein-Westfalen für einige Städte in Westfalen-Lippe Stadtrallyes ausgearbeitet. Fragebögen gibt es für: Arnsberg, Sundern, Telgte, Warendorf, Hiddenhausen, Oelde, Bottrop, Paderborn, Stromberg, Ahlen, Drensteinfurt und Bünde.

Interessierte können sich den entsprechenden Denkmalkoffer bei den jeweiligen Ansprechpartnern ausleihen, in dem neben den Bögen für die Rallye auch eine CD mit einem Denkmal-Lied und weitere Materialien zu finden sind.





ab **10**

Kulinarische Reise in die Vergangenheit

Bei diesem Projekt können sich Kinder und Jugendliche mit der kulinarischen Geschichte ihrer Stadt (Region) auseinandersetzen und auch selber nachvollziehen, wie sich ihre Vorfahren ernährt haben. Für den Unterricht sollte eine bestimmte Epoche, z. B. das Mittelalter oder die Biedermeier-Zeit, bestimmt werden, zu der dann Gerichte und Essgewohnheiten recherchiert werden können.

Das Projekt kann so gestaltet werden, dass in einer ersten Phase eine Recherche zur alten Ess- und Trinkkultur ansteht. Danach kann in der Klasse über die Funde diskutiert und können eventuelle Unterschiede zur heutigen Ernährung festgestellt werden. Wie ernährten sich Bauern und Bürger, Handwerker und Adel?

Als Schlussphase können die Kinder und Jugendlichen eine Mahlzeit zusammenstellen und in Kleingruppen jeweils einen Gang übernehmen. Hinterher kann dann in gemeinsamer Runde die Verkostung vorgenommen werden.

Anmerkung

Um die erarbeiteten Bräuche auch anderen vorzustellen, können die traditionellen Köstlichkeiten auch verkauft werden. Ein Schulbasar oder ein Flohmarkt sind eine schöne Gelegenheit, wo Kinder ihre Erfahrungen mit den alten Traditionen vertiefen und vom neu erworbenen Wissen berichten können. Zusätzlich zu den Gerichten kann eine Tafel aufgestellt werden, auf der die einzelnen Speisen kurz vorgestellt werden. Auch eine ‚alte‘ Dekoration kann schön sein.

Zeitaufwand
projektabhängig

Ort
drinnen

Material
Internetanschluss,
Küchenausstattung, Geschirr,
Besteck

Vorbereitung
Einkauf je nach Rezept



Infos

Im Mittelalter ernährten sich die Menschen von Brot und Brei (Erbsen-, Hirsebrei und Hafermus), dazu wurde häufig Gemüse und nur manchmal Fleisch gegessen. Ganz wichtig waren Gewürze, die ein Zeichen für Reichtum waren. Mitte des 18. Jahrhundert hielt dann die Kartoffel in Deutschland Einzug und wurde zum neuen Hauptnahrungsmittel. Seit dieser Zeit wird in der Region Lippe der Pickert verzehrt, bei dem die Knollen eine große Rolle spielen.

Rezept: Lippischer Pickert

Zutaten (15 Stück)

10 dicke, mehlig kochende Kartoffeln

6 oder 7 Eier

gut 400 Gramm Mehl

1 EL Salz

1/2 bis 3/4 Würfel Hefe

Milch

Butterschmalz zum Braten



Die Kartoffeln werden in eine große Schüssel gerieben. Dann werden die geschlagenen Eier, Mehl, Salz und die in warmer Milch aufgelöste Hefe beigemischt. Wenn der Teig noch zu fest ist, kann mehr Milch dazugegeben werden. Jetzt muss der Teig ca. 45 bis 60 Minuten zugedeckt an einem warmen Ort ziehen, bis er Blasen schlägt. Anschließend wird die Masse erneut gerührt und kann dann in kleinen Portionen bei mittlerer Hitze in Butterschmalz zu großen, nicht zu dicken Fladen gebacken werden.

Link

Portal zur mittelalterlichen Küche

www.mittelalterlich-kochen.de

Deutsches Kochbuchmuseum

<http://dev.kochbuchmuseum.dortmund.de>

Im Kochbuchmuseum zu finden: Henriette Davidis Original-Kochbuch. Für die einfache und reiche Küche, 1901

Ehlert, Trude (2000). Das Kochbuch des Mittelalters: Rezepte aus alter Zeit, eingeleitet, erläutert und ausprobiert. Patmos





ab **12**

Archäologie

Die Archäologie befasst sich mit den verschiedenen Aspekten der Menschheitsgeschichte. Doch wie werden die Spuren der Vergangenheit entdeckt und entschlüsselt? Was passiert mit Knochen, Keramik-, Porzellan- und Holzteilen, die Archäologen erkunden? Was geschieht nach Ausgrabungen, wie wird sortiert und restauriert? Was gefährdet die im Boden liegenden Geschichtszeugnisse?

Die Jugendlichen beschäftigen sich mit den Methoden und Aufgaben der Archäologen. Ein Schwerpunkt ist dabei der unmittelbare Kontakt zu Fachleuten aus den einzelnen Disziplinen. Die Jugendlichen sollen die unterschiedlichen Forschungsmethoden der Archäologen kennen lernen und begreifen, dass neben den Ausgrabungen die Arbeit eines Archäologen zum Großteil aus Dokumentation, Auswertung, Konservierung, Restaurierung und Archivierung besteht.

Die Jugendlichen nehmen Kontakt mit den zuständigen Behörden der Bodendenkmalpflege auf und besichtigen nach Möglichkeit aktuelle Ausgrabungsstätten sowie Restaurierungswerkstätten und Archive. Anhand eines Beispielfundes erstellen die Jugendlichen eine Übersicht, wie Archäologen bei ihrer Arbeit vorgehen. In Kleingruppen können dabei die unterschiedlichen Arbeitsschritte (Archäologische Grabung, Einordnung der Funde, zeitliche Datierung, Archivierung) näher unter die Lupe genommen werden.

Auch archäologische Methoden (z. B. Luftbildarchäologie, Archäobotanik, Dendrochronologie, Experimentelle Archäologie) können in Kleingruppen bearbeitet werden.

Zeitaufwand
projektabhängig

Ort
drinnen und draußen

Material
Internetanschluss, Literatur

Vorbereitung
keine



Zusätzlich können die Jugendlichen in Anlehnung an eine bestimmte Zeitepoche folgende kreative Arbeiten durchführen:

- Gefäße werden getöpft.
- Die Jugendlichen schreiben eine Geschichte zu einem Fundstück auf.
- Eine Straße wird anhand der Baumaterialien der Gebäude erforscht.
- Bau einer Wasserleitung (siehe Karte „Eine Wasserleitung bauen“).



Es ist ein langer Weg, unter anderem mit Röntgen- und Sandstrahlverfahren, und erfordert viel Fingerspitzengefühl, bis aus solchen Eisenfunden die fertigen Pfeilspitzen herausgearbeitet werden.



Archäologie ist eine spannende Forschungsrichtung. Mit kriminalistischem Gespür werden kleinste Spuren untersucht und zusammengesetzt.

Link

LWL-Archäologie für Westfalen

www.lwl-archaeologie.de

LVR-Bodendenkmalpflege im Rheinland

www.bodendenkmalpflege.lvr.de

Verband der Landesarchäologen

www.landesarchaeologen.de

LWL-Museum für Archäologie Herne

www.lwl-landesmuseum-herne.de

Archäologischer Park Xanten

www.apx.lvr.de





ab **8**

Eine Wasserleitung bauen

Im Rahmen der Beschäftigung mit den Römern bietet sich der Bau einer Wasserleitung an. Auch in Nordrhein-Westfalen finden sich Spuren aus der Römerzeit. Die Eifelwasserleitung von Nettersheim nach Köln ist eine großartige Leistung römischer Ingenieurbaukunst. In großen Teilen ist der Kanal noch erhalten. Die Wasserleitung versorgte vom 1. bis 3. Jahrhundert Köln mit Trinkwasser. Mit einfachen Mitteln können Kinder und Jugendliche das Prinzip einer Wasserleitung nachvollziehen. Der Bau der Wasserleitung kann dabei in mehreren Kleingruppen erfolgen.

Eine Wasserleitung aus Löwenzahn

Aus den Stängeln von Löwenzahn lassen sich wunderbar Wasserleitungen bauen:

- In die Dosen und Jogurtbecher werden in Bodennähe mithilfe der Dosenöffner zwei gegenüberliegende Löcher gebohrt.
- In beide Löcher werden Löwenzahnstängel gesteckt. Eines dient als Eingangsrohr, das andere dient als Abflussrohr.
- Längere Wasserleitungen bestehen aus ineinander gesteckten Löwenzahnstängeln.
- Mithilfe der Steine und Kisten kann nun ein Wasserleitungssystem aufgebaut werden, welches unterschiedliche Höhen und Tiefen hat.
- Das Startgefäß sollte am höchsten liegen.
- Am Ende dient ein größeres Gefäß als Auffangbecken.

Zeitaufwand
projektabhängig

Ort
drinnen und draußen

Material
Dosen und Jogurtbecher,
Dosenmilchöffner, Steine und
Kisten, Wasser, Löwenzahn-
stängel oder Strohhalme

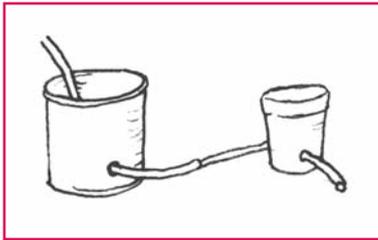
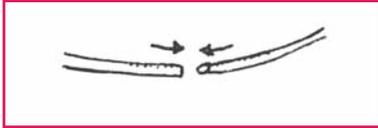
Vorbereitung
keine

Link
LWL-Römermuseum Haltern
www.lwl-roermuseum-haltern.de



Alternative

Anstelle von Löwenzahnstängeln können auch Strohhalme verwendet werden.
Ein Ende des Löwenzahnstängels kann auch von oben in die Dosen und Becher geführt werden.
Dann ist nur ein Loch als Ausgang notwendig.



Die Gruppengröße sollte nicht über acht Kinder je Leiter/in hinausgehen.





ab **8**

Wassermühlen

Wassermühlen sind ein bedeutender Bestandteil des Kulturerbes einer Region. Sie sind Zeugnis einer geschichtlichen Epoche, sie prägen das Landschaftsbild und sie sagen etwas über die Nutzung und Entwicklung einer Kulturlandschaft aus.

Zum Thema Wassermühlen lassen sich eine Vielzahl von Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen durchführen. Das Thema kann im Rahmen des Schulunterrichts fächerübergreifend und über einen längeren Zeitraum behandelt werden, aber auch kurze Aktionen (wie der Bau eines einfachen Wasserrades), die im außerschulischen Bereich angeboten werden, sind möglich.

Wassermühlen in der Umgebung: Eine Bestandanalyse

Die Kinder und Jugendlichen erkunden und erörtern gemeinsam und in Kleingruppen folgende Fragestellungen:

- Gab oder gibt es Wassermühlen in der Umgebung?
- Aus welcher Zeit stammen diese Mühlen?
- Wozu hat man früher Wasserräder genutzt?

Die Ergebnisse werden gesammelt und auf Plakaten präsentiert. Dabei können neben Texten auch Zeichnungen oder (wenn eine Exkursion durchgeführt wurde) Fotos verwendet werden. Die Kinder nutzen bereitgestelltes Karten- und Infomaterial, recherchieren im Internet und erkundigen sich bei örtlichen Denkmalämtern.

Ziel kann es sein, abschließend mit den Kindern und Jugendlichen eine Karte der Umgebung mit den Standorten bestehender oder ehemaliger Wassermühlen zu erstellen.

Zeitaufwand

Bau eines Wasserrades:
60 Minuten

Ort

drinnen und draußen

Material

für die Recherchearbeit:
Informations- und Kartenmaterial, Fotoapparat, Internetanschluss, Plakatkarton für das Wasserrad: 1 Korken, 2 Holzspieße oder Zahnstocher, 1 Joghurtbecher, Schere, Messer, evtl. Astgabeln

Vorbereitung

keine



Anmerkung

Dabei können je nach Interesse detaillierte Aussagen wie das Alter, die Mühlenart oder der Wasserantrieb mit in die Karte aufgenommen werden. Denkbar wäre eine Kooperation mit Touristikämtern, so dass die Ergebnisse als Faltblatt der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.

Nutzungs- und Funktionsprinzipien eines Wasserrades

Wassermühlen werden hinsichtlich ihrer technischen Funktionsweise untersucht und erkundet.

- Wie wird ein Wasserrad angetrieben?
- Was ist ein oberflächliches, was ein unterflächliches Wasserrad?
- Wann dreht sich das Wasserrad am schnellsten?
- Wie erfolgt die Übertragung der Bewegung des Wasserrades auf den Mahlstein?

Den Kindern und Jugendlichen sollte die Möglichkeit gegeben werden, mit Wasserrädern selbstständig zu experimentieren und eine Wassermühle zu besichtigen.

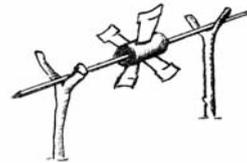
Bau eines einfachen Wasserrades

Das Prinzip eines Wasserrades kann durch den Bau eines einfachen Modells verdeutlicht werden.

Aus dem leeren Joghurtbecher schneiden die Kinder vier gleich große Teile als Radschaufeln.

Mit dem Messer wird nun ein Korken eingeritzt und die Radschaufeln hineingesteckt (hierbei brauchen jüngere Kinder Hilfestellung).

Ein Spieß wird geteilt und von beiden Seiten in den Korken gesteckt. Nun kann das Rad auf einem Eimer, unter dem Wasserhahn oder auch mithilfe von zwei Astgabeln am Bach ausprobiert werden.



Link

Mühlenstandorte

www.deutsche-muehlen.de

Westfälischer Mühlenverein

www.minden-luebbecke.de

Rheinischer Mühlenverband

www.muehlenverband-rheinland.de

Deutsche Gesellschaft für Mühlenkunde und Mühlen-erhaltung

www.muehlen-dgm-ev.de

Kindermuseum Oelde

www.kindermuseum-klipp-klapp.de

oberflächliches Wasserrad



Stadtgeschichte

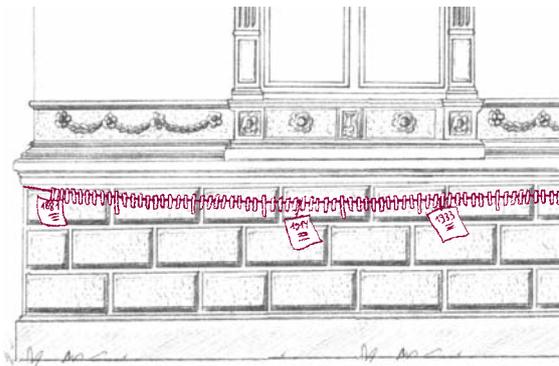


ab **8**

Zeitwäscheleine

Ein denkmalgeschütztes Gebäude steht im Fokus dieser Aktivität. Die Kinder und Jugendlichen veranschaulichen die Spanne zwischen dem Baubeginn und heute durch eine Zeitwäscheleine, die an dem Gebäude präsentiert wird. Das kann z. B. mithilfe von Wäscheklammern realisiert werden. Eine Klammer steht dabei für ein Jahr. Die Wäscheklammern sollten eine Grundfarbe (z. B. Holzklammern) besitzen. Für bedeutende Jahreszahlen im „Leben“ des Gebäudes können dann farbige Klammern ausgewählt werden.

Dabei können verschiedene Farben auf unterschiedliche Themen hinweisen, so z. B. Rot für politische Ereignisse (wie das Ende eines Krieges usw.) oder Blau für bauliche Veränderungen am Gebäude. Wichtige Ereignisse können zusätzlich auf laminierten Karten notiert und passend an die Leine gehängt werden.



Alternative

Die Kinder können in ihrer Umgebung nach dem jüngsten und dem ältesten Gebäude suchen und beide mit einer Wäscheleine ausstatten. Zudem können die Gebäude markiert werden, die aus der „Lebensphase“ des ältesten Gebäudes stammen.

Zeitaufwand

Projektarbeit, für die Herstellung der Leine mindestens 3 Stunden

Ort

drinnen und draußen

Material

Scheren, Papier, Stifte, evtl. Laminiergerät, Wäscheklammern (Holz- und Farbkammern)

Vorbereitung

Auswahl des Gebäudes







ab **8**

Fachwerkhäuser 1/2

Fachwerkbauten werden den meisten Kindern und Jugendlichen aus ihrer unmittelbaren Umgebung vertraut sein. Aber wissen sie auch etwas über die verschiedenen Baumaterialien und Konstruktionsarten? Wissen sie, was Gefache, Ständer, Kehlbalken und Riegel bedeuten?

Ziel dieser Projektidee ist es, Kinder und Jugendliche für eine der bedeutendsten Bauweisen unserer Kultur, das Fachwerk, zu sensibilisieren. Sie sollen den Bestand analysieren und sich darüber informieren, ob Fachwerkbauten in ihrer Region unter Denkmalschutz stehen. Die Projektidee basiert auf mehreren Bausteinen, die entweder unabhängig oder als fächerübergreifendes Angebot längerfristig im Rahmen des Schulunterrichts durchgeführt werden können.

Information über die historischen Baustoffe Lehm, Holz, Stroh, Reet und Stein

In Kleingruppen wird jeweils ein Baustoff bearbeitet und in Form eines Kurzreferats den anderen Gruppen vorgestellt. Am Ende kann ein Ausstellungstisch zu jedem Baustoff eingerichtet werden.

Recherche zum Begriff Fachwerk

(Geschichte, Konstruktionsarten, Abbundzeichen, Bezeichnungen)

Die Kinder und Jugendlichen sollen sich im Internet und mittels Büchern über die Fachwerkbauweise informieren.

- Wie entsteht aus einem großen Haufen Hölzer ein Haus?
- Warum haben sich Fachwerkhäuser so verbreitet?
- Seit wann werden Fachwerkhäuser gebaut?
- Wie werden die Einzelteile benannt?

Zeitaufwand
projektabhängig

Ort
drinnen und draußen

Material
projektabhängig

Vorbereitung
Planung des Projektablaufs



Bestandsaufnahme in der näheren Umgebung

Die Kinder und Jugendlichen gehen mit Karte und Fotoapparat auf die Suche nach Fachwerkhäusern in der Umgebung.

- Gibt es Fachwerkhäuser, die unter Denkmalschutz stehen?
- Gibt es Fachwerkhäuser, die unter Denkmalschutz gestellt werden sollten?

Zeichnung eines Fachwerkbaus

Gezeichnet werden kann ein Fachwerkbau mit den typischen Elementen.

Modellbau eines Fachwerkbaus

Gemeinsam ein Modell eines Fachwerkbaus herzustellen erfordert viel Zeit, vermittelt aber auch am einprägsamsten die Konstruktion dieser Bauweise.

Herstellung von Lehmsteinen

Lehmsteine können recht einfach hergestellt werden (siehe Aktivitätskarte „Lehmsteine herstellen“).

Übertragung des Erlernten auf Objekte aus der Umgebung

Bei einer Exkursion in der Umgebung wird versucht, die zuvor erarbeiteten Elemente eines Fachwerkhäuses in der Praxis wiederzuerkennen.

Beteiligung bei einer Restaurierung eines Fachwerkgebäudes

Wird in der Umgebung ein Fachwerkhaus restauriert, kann erfragt werden, ob eine Beteiligung möglich ist.

Bau einer Fassadenwand oder eines Spielhauses

Ein größeres Projekt kann der Bau eines Hauses z. B. auf dem Schulhof bedeuten. Dabei lernen die Kinder die verschiedensten Handwerkstechniken kennen.

Info

Als Fachwerk werden Gebäude bezeichnet, bei denen das tragende Gerüst aus Holz ist. Da Holz ein leicht zu beschaffendes Material war, wurden ab dem 14. Jahrhundert Fachwerkhäuser auch in unserer Region gebaut. Der Fachwerkbau war bis in die Mitte des 19. Jahrhunderts in NRW eine sehr verbreitete Bauweise.

Link

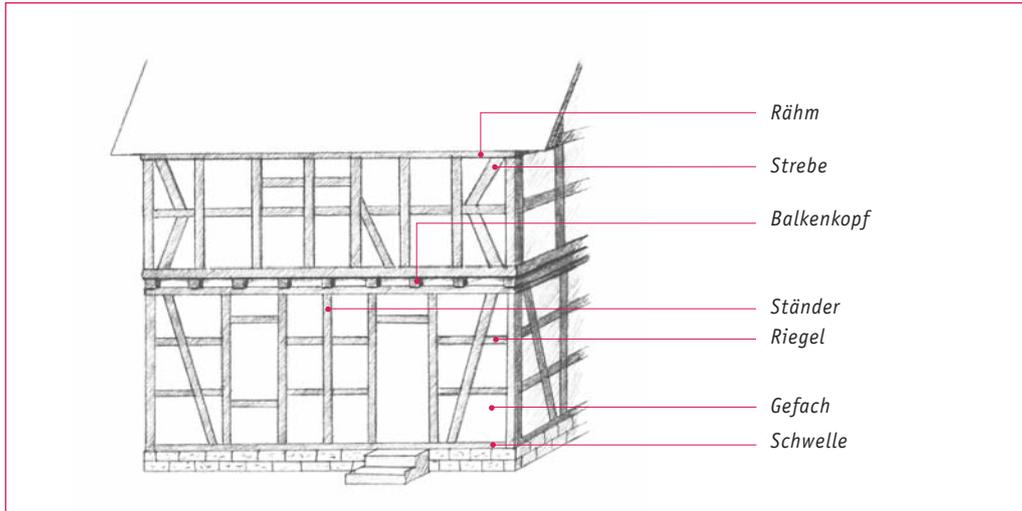
siehe Fachwerkhäuser 2/2



Stadtgeschichte



Fachwerkhäuser 2/2



- Schwelle:** unterster Balken einer Fachwerkwand
- Riegel:** alle horizontalen Hölzer zwischen Schwelle und Rähm
- Rähm:** oberstes Holz einer Fachwerkwand, auf dem die Deckenbalken aufliegen
- Ständer:** stehendes Holz einer Fachwerkwand

- Strebe:** schräg verlaufendes, auf Druck beanspruchtes Holz einer Fachwerkwand
- Balkenkopf:** Ständer, in den eine Zwischenwand eingebunden ist
- Gefach:** Teil der Wand eines Fachwerkhäuses zwischen den Balken

Link

Informationen rund ums Fachwerk

www.wissenskarten.de
www.denkmal-mit-pfiff.de
www.fachwerk.de

Unterrichtsmaterialien zu Fachwerkhäusern

www.lehrer-online.de
fachwerkhaeuser.php

Modellbausätze

www.modellbau-quedlinburg.de

LWL-Freilichtmuseum Detmold

www.freilichtmuseum-detmold.de





Kinder und Jugendliche bauen ein Modell eines Fachwerkhauses. Bausätze können im Handel erworben oder auch gegen Gebühr unter www.modellbau-qedlinburg.de entliehen werden.



Ein Fachwerkhaus (Museums-
schule Hiddenhausen) zum
Basteln: Der Bogen wurde
vom LWL-Amt für Denkmal-
pflege (www.lwl.org)
herausgegeben und ist
dort oder bei der Museums-
schule Hiddenhausen
(www.museumsschule.de)
erhältlich.





ab **4**

Faszination Ritter

Ritter und Ritterspiele faszinieren Kinder schon in frühen Jahren. Die Spielewelt ist darauf bestens vorbereitet und in vielen Kinderzimmern finden sich Burgen aus ganz unterschiedlichen Materialien. Dieses Interesse kann auch im Kindergarten genutzt und thematisch im Rahmen von Projektarbeit aufgegriffen werden.

- Gibt es Burgen oder Schlösser in der Umgebung des Kindergartens?
- Kann man diese besichtigen?
- Sind sie erhalten oder nur noch als Ruine zu bestaunen?

Wird eine Burg besichtigt, kann der Vergleich zum eigenen Wohnen und Leben hergestellt werden.

- Was aßen die Leute früher? Was esst ihr heute?
- Wie war das Leben auf der Burg? Wie lebt ihr in eurer Straße?
- Wie wurden die Räume genutzt? Wie viele Wohnräume habt ihr?
- Waren die Fenster aus Glas so wie in euren Wohnungen?
- Was sind Minnesänger? Gab es schon Radio?
- Gab es auch schon eine Toilette?

Neben der Besichtigung einer Burg lassen sich zudem allerhand Aktivitäten zum Thema durchführen:

- Verkleidungen selber herstellen
- Den Alltag der Menschen im Mittelalter erkunden und Bilder dazu gestalten
- Bilderbücher zum Thema sammeln

Zeitaufwand
Projektarbeit

Ort
drinnen und draußen

Material
Kostüme, Bücher
Brustpanzer: Kartonteile,
Farben, Pinsel, Bänder,
Klebeband
Duell der Ritter:
längliche Luftballons,
Eier oder Sahne

Vorbereitung
Burgen und Schlösser in der
Umgebung ausfindig machen,
evtl. Besuchstermine vereinbaren



- Ein eigenes Kitawappen erstellen
- Ritterburgen bauen z. B. aus Toilettenpapierrollen
- Kochrezepte ausprobieren
- Musikinstrumente herstellen
- Ein Ritter- bzw. Mittelalterfest besuchen oder selbst veranstalten

Einige für Kinder gut nutzbare Internetseiten werden unter dem Punkt „Link“ aufgeführt

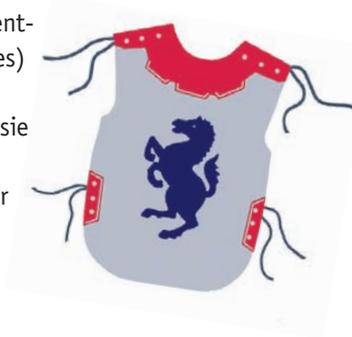
Bastelanleitung für einen Brustpanzer für Ritter

Für jedes Kind werden zwei Kartonteile benötigt, aus denen entsprechend der Vorlage (und angepasst an die Größe des Kindes) ein Vorder- und ein Rückenteil ausgeschnitten werden.

Die einzelnen Teile werden silberfarben oder ganz nach Fantasie der Kinder angemalt.

Beide Teile werden dann mithilfe von Bändern an der Schulter verbunden.

Auch an beiden Seiten werden Bänder befestigt, die Vorder- und Rückenteil zusammenhalten.



Spiel: Duell der Ritter

Aus einem länglichen Luftballon lassen sich leicht Schwerter für die verschiedensten Spiele herstellen. Bei diesem Duell treten zwei Kinder gegeneinander an. Die „Schwertspitze“ wird mit Sahne oder Eischnee eingeschmiert. Wer schafft es nun, den Gegner zuerst zu treffen.

Link

Infos zum Alltagsleben auf einer Burg

www.ritterburgen.de

Projektarbeit Ritter einer Grundschule

www.primolo.de

Bastelanleitung Helm, Kettenhemd

www.praxis-jugendarbeit.de

Wissenskarten über Mittelalter

www.medienwerkstatt-online.de





ab **6**

Historische Spiele

Vergangenheit kann man nicht nur durch alte Gebäude und Pflanzen erfahren, damit haben sich die Kinder früher schließlich auch nicht so viel beschäftigt. Eine schöne Art und Weise, einen genaueren Einblick in das Leben unserer Ahnen zu erhalten, ist darum, sich in ihre Spiele zu vertiefen. Das kann ein eigenständiges Projekt sein, bei dem die Kinder und Jugendlichen sich mit der Bedeutung des Spiels für einen bestimmten Zeitraum auseinander setzen. Daran schließt sich dann eine Suche nach Spielen aus dieser Epoche an, die sich an folgenden Fragen orientieren kann:

- Was bedeutete Spielen (für die Kinder) damals?
- Was, wo und womit wurde gespielt?
- Wer spielte mit wem?

Hinterher können die Ergebnisse auf einem Plakat zusammengetragen oder zu einer Website verarbeitet werden. In großer Runde kann Theorie in Praxis umgesetzt, also ordentlich gespielt werden. Es ist aber ebenso gut möglich, die historischen Spiele als Exkurs zu einer (geschichtlichen) Unterrichtsreihe anzubieten: Wie vertrieben sich die Menschen die Zeit z. B. während der Französischen Revolution?

Alternative

Die Ergebnisse können nicht nur zum Füllen eines Plakates dienen, sondern zum Beispiel auch im Rahmen eines Tages der offenen Tür in die Tat umgesetzt werden. Eine nette Idee wäre es auch, in historischen Kostümen zu spielen oder ein Angebot im Rahmen von Projekttagen anzubieten.

Zeitaufwand
projektabhängig

Ort
drinnen und draußen

Material
Plakatkarton, Papier, Stifte,
Internetanschluss
Erbsenweitspucken: Eimer,
Trockenerbsen

Vorbereitung
keine

„Gogos“ haben ihren Ursprung
im Knöchelspiel der Antike.



Stadtgeschichte

Infos

Im Mittelalter haben die Kinder meistens draußen gespielt, im Haus war ja nicht so viel Platz. Eigene Spielplätze hatte man aber auch nicht, stattdessen verteilten sich die Kinder über Straßen und Plätze. Viele Spiele von heute wie Bockspringen oder „Blinde Kuh“ wurden auch schon im Mittelalter gespielt. Ritterfiguren, Puppen oder Puppengeschirr gab es damals aus Ton. Andere Spiele wie das Reifentreiben sind der älteren Generation wohl noch bekannt, heute aber eher in Vergessenheit geraten.

Ein „Arme-Leute-Spiel“ war das Erbsenweitspucken, welches auf jedem Fest für eine Menge Spaß sorgte. Außer getrockneten Hülsenfrüchten waren auch Murmeln aus Ton bei den Kindern im Mittelalter beliebt: Diese wurden mit hoher Konzentration in Löcher geschnippt. Glasmurmeln waren sehr kostbar. Geritten wurde auf hölzernen Steckenpferden. Als die Erwachsenen im 20. Jahrhundert dann anstelle von Pferden Autos zur Fortbewegung zu nutzen, stiegen auch die Kinder um: auf Spielzeugautos.

Erbsenweitspucken

Ein alter Eimer und viele Trocken-Erbsen sind als Material erforderlich. Vorab muss eine bestimmte Entfernung zum Ziel festgelegt werden. Die Aufgabe besteht nun darin, mit den Erbsen möglichst oft in den Eimer zu spucken. Wer landet die meisten Treffer?



Die Kinder spielen Bauernkegel, auch bekannt als Kupp, ein Spiel aus Skandinavien, dessen Ursprung in der Zeit der Wikinger vermutet wird.

Link

Historische Spiele im Ruhrtal Museum Schwerte

www.ruhrtalmuseum.de

Spielanleitungen für „alte“ Spiele

www.welleg.de

www.ausgraeberei.de/spielzeug

Erfahrungen mit historischen Spielen

Archäologischer Park Xanten

www.apx.lvr.de

LWL-Römermuseum Haltern

www.roermuseum-haltern.de

LWL-Museum für Archäologie Herne

www.lwl-landesmuseum-herne.de





ab **6**

Historische Kinderspielstadt

Kinder und Jugendliche erleben im Rahmen einer historischen Kinderstadt ihre eigene Kulturgeschichte. Die Idee der Kinderferienstädte, in denen die jungen Besucher die Strukturen einer „richtigen“ Stadt kennen lernen, wird in diesem Fall eine Reise in die Vergangenheit beinhalten. Das Leben der Menschen in einer bestimmten Geschichtsepoche steht im Mittelpunkt dieses Ferienprojektes. Die Idee der Kinderspielstädte sieht vor, dass die Besucher/innen „arbeiten“ und „entlohnt“ werden. Dieser Lohn kann dann wiederum im gesellschaftlichen Treiben eines Ortes ausgegeben werden.

In einer historischen Kinderstadt des 19. Jahrhunderts können die Kinder und Jugendlichen sich als Lehrlinge in verschiedensten Handwerksbetrieben wie Korbflechtereie, Druckerei, Bäckerei, Steinmetzerei oder Töpferei anstellen lassen. Die Lehrmeister lehren in authentischer Kleidung und in zeitgemäßer Umgebung. Mit dem Lohn können die Kinder und Jugendlichen in der Stadt Produkte erstehen. Neben der Produktion von Ware findet auch ein gesellschaftliches Rahmenprogramm statt. Der Schulunterricht kann besucht werden, Gaukler geben ihr Bestes, Händler ziehen durch die Stadt und erzählen Geschichten und vieles mehr.

Zeitaufwand
projektabhängig

Ort
drinnen und draußen

Material
programmabhängig

Vorbereitung
längere Planungsphase,
Aufbau von Kooperation



Info

Kinder- und Jugendspielstädte gibt es in mehreren Städten Deutschlands, so z. B. in Wiesbaden, Rosenheim, München und Ahlen. Erfahrungen mit der Durchführung einer historischen Kinderspielstadt hat die Stadt Trier. Die Aktion dort wird von der „mobilen spielaktion e. V.“ in Zusammenarbeit mit „Burgen, Schlösser, Altertümer Rheinland-Pfalz“ durchgeführt.

Link

Burgen, Schlösser, Altertümer Rheinland-Pfalz

www.burgen-rlp.de

mobile spielaktion e. V.

www.spielaktion.de





An der Straße entlang

Diese Aktion soll Kindern einen Einblick in die Geschichte als solche geben und vermitteln, dass Historie ihre tägliche Umgebung strukturiert und nichts Entferntes ist: Straßen und Bauten waren nicht immer so, wie sie jetzt aussehen, sondern haben sich im Laufe der Zeit entwickelt. Wichtige Ereignisse haben ihre Spuren hinterlassen.

Dazu wird von der Lehrperson eine Straße ausgewählt, zum Beispiel die, an dem das Schulgebäude liegt. Bei einem Streifzug durch die Straße können die Kinder dann alles erkunden und herausfinden, wie alt die Bauten schon sind und welche Ereignisse sich in den jeweiligen Zeitepochen abspielten. Welches ist das älteste, welches das jüngste Gebäude? Orientieren können sie sich an unterschiedlichen Baumaterialien, eventuellen Jahreszahlen auf den Häusern, verschiedenen Baustilen oder durch Interviews mit Personen.

Um die Geschichte der Straße genauer in Augenschein zu nehmen, können sich die Kinder in Kleingruppen zu Rechercheaufträgen zusammenschließen: Gemeinsam machen sie sich auf, die Bewohnerinnen und Bewohner der einzelnen Häuser nach Geschehnissen und Details rund um deren Wohnstadt zu befragen. Andere können sich im Internet und in Büchern nach interessanten Informationen rund um Straße oder Platz umschaun. Zudem werden die einzelnen Gebäude abgezeichnet.

Zeitaufwand

2 – 3 Stunden, auch mehrtägiges Projekt möglich

Ort

drinnen und draußen

Material

Papier, Stifte, Internetanschluss, Plan der Straße

Vorbereitung

Erarbeitung des Fragebogens



Aus den zusammengetragenen Ergebnissen soll abschließend eine Zeitskala erstellt werden, die vergangene Ereignisse und die Entwicklung der Straße in einen Kontext stellt. Diesen Bezugsrahmen kann zum Beispiel eine wichtige Persönlichkeit aus der damaligen Zeit darstellen, oder auch ein für Kinder interessantes Ereignis. Die Zeitskala kann anschaulich mithilfe von Wäscheleinen und Plakaten an der Wand aufgebaut werden.

Beispiel

Jahr	1587	1867	1902	1969	2002
Gebäude in der Straße	Kirche	Wohnhaus Lange Straße 3	Wohnhaus Lange Straße 7	Wohnhaus Lange Straße 11a	Vereinshaus Lange Straße 18a
Persönlichkeiten	Maria Stuart, Königin von Schottland, wird hingerichtet	Bismarck wird 1. Bundes- kanzler im Nord- deutschen Bund	Rilke gibt seinen Gedichtband „Buch der Bilder“ heraus	Willy Brandt spricht sich für eine Annäherung zwischen Ost und West aus	Meike 10.02.2002
Ereignisse	Die Pest breitet sich wieder in Deutschland und Europa aus	Die erste Schreibmaschine wird in Deutsch- land hergestellt	Der erste Steiff-Teddy kommt auf den Markt	Der erste Mann auf dem Mond	Der 2. Harry- Potter-Film erscheint
Fotos eines Gebäudes oder selbstgemalte Bilder zu den Ereignissen					

Alternative

Auch ein Platz kann untersucht werden, zum Beispiel der Kirch- oder Marktplatz des Ortes.

Link

Broschüre „Europa: Von einer Straße ... zum Anderen ...“, 2002, Europarat





ab **12**

Historische Stadt- und Ortskerne

Ziel dieser Projektidee ist die Sensibilisierung der Kinder und Jugendlichen für historische Stadtkerne und die Auseinandersetzung mit ihrem eigenen Verständnis von Stadt sowie die Wahrnehmung von Räumen und Wegen. Die Kinder und Jugendlichen sollen Bekanntes in Frage stellen und sich verdeutlichen, wie vertraute Objekte und Gebäude auf sie wirken.

Was wären die Stadtzentren ohne die Kirche und den Marktplatz?

Was wäre die Region ohne Fachwerkhäuser, ohne Gebäude aus dem vorletzten Jahrhundert, ohne Pflastersteine oder gewundene Wege? Abschließend sollen sie aufgrund ihrer gemachten Erfahrungen einen eigenen Stadtkern bzw. eine eigene Innenstadt planen und in Form von Modellen umsetzen.

Das Projekt weist mehrere Phasen auf:

Phase 1: Erkundung historischer Stadtkerne

Die Kinder und Jugendlichen bekommen den Auftrag, ihre Stadt oder Gemeinde zu erkunden und die Entwicklung architektonisch nachzuvollziehen. Gegebenenfalls sollte eine weitere Stadt oder Gemeinde in der Region besucht werden, bei der ein historischer Stadtkern zu untersuchen ist.

Phase 2: Auswertung und das Erkennen der eigenen Wahrnehmung

Was war von Bedeutung? Was hat mich besonders angesprochen? Welches Stadtmobiliar ist mir in Erinnerung geblieben?

Zeitaufwand
projektabhängig

Ort
drinnen und draußen

Material
Papier, Stifte, Fotoapparat, alles, was für Modellarbeiten zu finden und zu gebrauchen ist

Vorbereitung
Kooperation mit Jugendkunstschulen und Architekten



Phase 3: Entwicklung und Erarbeitung von Szenarien eigener Stadt- und Ortskerne bzw. Innenstädte und die kreative Umsetzung

Die Ausführung der künstlerischen und/oder architektonischen Umsetzung kann auf verschiedene Art und Weise erfolgen und sollte in Kooperation mit einer Jugendkunstschule oder Architekten geplant und durchgeführt werden.

Info

Historische Stadt- und Ortskerne zeichnen sich durch den Charme eines gewachsenen Viertels mit Straßen, Gebäuden und Plätzen rund um einzelne Denkmäler aus. 56 Gemeinden haben sich in NRW zu einer Arbeitsgemeinschaft der historischen Stadt- und Ortskerne zusammengeschlossen, die unter der Schirmherrschaft des Landes Nordrhein-Westfalen mit dem Ministerium für Wirtschaft, Energie, Bauen, Wohnen und Verkehr stehen. Ziel ist die Bewahrung des kulturellen Erbes und eine damit verbundene sorgsame Stadtentwicklung.

Link

Historische Stadt- und Ortskerne

www.historische-ortskerne-nrw.de

Blomberg



Bedburg-Kaster



Freudenberg





ab **12**

Kampf ums Denkmal

Bei dieser Aktivität handelt es sich um ein Rollenspiel auf Basis folgenden Szenarios: In der Gemeinde X steht ein altes Schulgebäude aus dem Jahr 1847. Nachdem es viele Jahre als Schulgebäude gedient hatte, wurde es zu klein und ein neues Schulhaus musste gebaut werden. Fortan wurde das alte Schulhaus als Wohnung für die beiden Lehrer der Schule gebraucht. Als die Lehrer auszogen, zogen andere in das alte Schulhaus ein. Dann stand es mehrere Jahre leer, bis es erneut als Wohnung für zuziehende Familien gebraucht wurde.

Zu dem Baudenkmal gehören ein kleiner Schulhof sowie ein großer Garten, der früher dem Dorfschullehrer gehörte. Ein Investor tritt an die Gemeinde heran. Er möchte das rückwärtige Grundstück (ehemaligen Schulgarten) kaufen, um dort zwei zweigeschossige Wohnhäuser zu errichten. Die alte Schule, die seit einigen Jahren in die Denkmalliste eingetragen ist, möchte er nicht kaufen. Er möchte aber, dass der Anbau der Schule abgerissen wird, da dieser die Neubauten stört. Der Investor plant dort Garagen zu errichten. Er sagt die Sanierung sei zu teuer und zu aufwendig. Als Investor interessiert er sich nur für den Neubau.

Auf dem Podium sitzen ein Vertreter des Investors, die Stadt, der das Gebäude gehört, der Verein Museumsschule e. V., der die Schule retten will, eine Vertreterin des Landesamtes, die Untere Denkmalbehörde, die bei der Stadt arbeitet, sowie ein Moderator.

Das Publikum setzt sich aus interessierten Bürgerinnen und Bürgern der Stadt zusammen.

Zeitaufwand
drei Stunden

Ort
drinnen

Material
keine

Vorbereitung
Eine gute inhaltliche Vorbereitung des „Moderators“ ist nötig



In der Podiumsdiskussion geht es darum Argumente auszutauschen. Die Vertreter der Denkmalpflege müssen den Wert des Baudenkmals erklären und für eine nachhaltige Bestandssicherung eintreten. Der Investor wird auch versuchen, sein Anliegen vorzubringen. Er verspricht besonders attraktive Wohnungen zu bauen.

Wird es dem Denkmalpfleger gelingen, die Zuhörer zu überzeugen, dass das alte Schulhaus erhalten werden muss? Kann er Wege aufzeigen (Förderung, Steuerersparnis, etc.), neue Ideen entwickeln oder setzt sich der Investor durch?

Anmerkung

Dieses Baudenkmal gibt es wirklich. Man kann es besichtigen und es ist gut mit Bahn und Bus erreichbar.

Bei Interesse wenden Sie sich bitte an:
Frau Hering-Bejaoui 05221-964-324 oder
Frau Wachowiak 02551-964-352.

Infos gibt es unter: www.museumsschule.de



Museumsschule Hiddenhausen





ab 10

Stadt(t)räume im Modell

Junge Menschen erfolgreich an Stadtplanungsaufgaben zu beteiligen heißt auch, sie mit dem nötigen Handwerkszeug auszustatten und sie für baulich-räumliche Zusammenhänge zu sensibilisieren. Ein Mittel dafür ist der Modellbau. Mithilfe des Modellbaus können Kinder und Jugendliche ihr räumliches Vorstellungsvermögen erhöhen sowie Architektur, Städtebau und Entfernungen neu erfahren.

Folgende Ansätze lassen sich beim Modellbau unterscheiden und werden entsprechend der Fragestellung eingesetzt:

1. Eine vorhandene Fläche (Gebäude, Objekt, Landschaft) wird relativ maßstabsgetreu nachgebildet und so erfahrbar gemacht.
2. Eigene Gestaltungsideen werden im Modell entwickelt. Dabei kann entsprechend der Fragestellung entweder frei „geplant“ oder ein Gebäude bzw. eine Struktur vorgegeben werden. Die Umgebung bzw. die Freiflächen werden mit eigenen Ideen ausgestaltet.

Je nach Aufgabe können die Kinder die Modelle gemeinsam, in Kleingruppen oder individuell bauen. Wird ein denkmalgeschütztes Gebäude im schulischen Rahmen nachgebildet, bietet sich fächerübergreifender Unterricht an. Die Kinder können z. B. im Mathematikunterricht die Maße berechnen, in Geschichte die historische Bedeutung erkunden und im Kunstunterricht die Gestaltungsmethoden erproben.

Zeitaufwand

drei Stunden bis zu mehreren Tagen

Ort

drinnen

Material

Material für den Modellbau, z. B. Papier, Pappe, Ton oder Lehm, Styropor, Naturmaterialien, Band, Strohhalme, Zahnstocher, Korke, Werkzeuge

Vorbereitung

evtl. Vorbereitung von Teilen des Modells







ab **10**

Kinder als Stadtführer

Mit Sicherheit gibt es in jeder Kommune Kinder und Jugendliche, die Interesse daran hätten, andere Menschen durch die eigene Stadt zu führen, ihnen Besonderes zu bieten und dafür sogar einen Teil ihrer Freizeit zu opfern.

Ziel dieser Projektidee ist es, dass Kindern und Jugendlichen in ihrer Gemeinde die Möglichkeit gegeben wird, als Stadt- und Museumsführer tätig zu sein. Dazu muss ein struktureller Rahmen geschaffen werden, der auch angemessene Vorbereitungszeit für die beteiligten Personen vorsieht. Wie solch ein Projekt praktisch umgesetzt wird, kann den individuellen und strukturellen Merkmalen einer Stadt entsprechend sehr unterschiedlich aussehen.

Eine Strategie sieht die Gründung eines eigenen Vereins vor, wie dies z. B. in Gera praktiziert wurde. Der Verein Per Pedes Gera e. V. besteht seit 1994 und ist aus der Arbeitsgemeinschaft einer kommunalen Freizeiteinrichtung hervorgegangen. Das Angebot umfasst sowohl Führungen für Kindergruppen als auch für Erwachsene. Zudem betreut der Verein eigenverantwortlich ein touristisch attraktives Gebäude.

Der Berliner Verein FiPP e. V. hat das Projekt „Ich bin ein Berliner“ gegründet mit dem Ziel, Jugendliche unterschiedlicher kultureller Herkunft im Hinblick auf berufliche Perspektiven im Stadttourismus zu beraten. Die Idee war, dass Jugendliche Berlin-Touristen ihr unmittelbares Lebensumfeld, ihren Kiez, zeigen und sich dabei Kompetenzen für die Berufsausbildung aneignen. Inzwischen gibt es zahlreiche von Jugendlichen durchgeführte Stadt- und Erlebnistouren. Das Projekt hat einer ganzen Reihe von Jugendlichen geholfen, eine Berufsausbildung oder Beschäftigung im Feld des Stadttourismus zu finden.

Zeitaufwand

langfristiges Projekt

Ort

drinnen und draußen

Vorbereitung

Planung der Rahmenstruktur



Junge Stadtführer gibt es inzwischen in Gera, Herdecke, Berlin, Bobingen, Stendal, Tangermünde und Hallesleben. Auf Initiative von Per Pedes Gera e. V. finden seit 2002 jährliche Bundestreffen statt, auf dem sich die jungen Stadtführer austauschen und gemeinsame Exkursionen durchführen.

Anmerkung

Das Projekt „Junge Stadtführer“ nutzt sowohl der Kommune als auch den beteiligten Kindern:

- Die touristische Aktivität der Stadt wird gesteigert.
- Die beteiligten Kinder und Jugendlichen lernen ihre Stadt kennen und setzen sich mit Fragen der Stadtentwicklung auseinander.
- Die jungen Menschen erwerben Kompetenzen im Bereich der Rhetorik, des Auftretens sowie weiterer Präsentationstechniken.



*Jugendliche bei der Stadtführung
„MittendrIn Berlin“*

Link

Junge Stadtführer in Gera

www.perpedes-gera.de

Junge Stadtführer in Tangermünde

www.jungestadtfuehrer.de

Junge Stadtführer in Berlin

www.ichbin1berliner.de

