

KENNENLERNENUMWELT

Bildungsprogramm Schuljahr 2010/2011



Lernen und Erleben
an Agger und Sütz



Grußwort	4
Raus aus der Schule mit KLU...	5
Außerschulische Lernorte	10
KLU-Angebotsmodule	13
Klassenzimmer Kulturlandschaft	33
regionale Wochen	39
Projektangebote und Ferienprogramme	
Regionale 2010	42
Impressum	43

Grüßwort



Stefan Hanraths
1. Beigeordneter
Stadt Lohmar



Bernd Sassenhof
1. Beigeordneter
Stadt Overath



Ulrich Kowalewski
Beigeordneter
Stadt Rösrath



Dr. Stephan Kuhnert
Beigeordneter
Stadt Troisdorf

Liebe Lehrerinnen und Lehrer, liebe Betreuerinnen und Betreuer der OGS, sehr geehrte Damen und Herren,

das Jahr 2010 ist ein besonderes Jahr für das Projekt 'KennenLernenUmwelt' (KLU). Gemeinsam mit vielen anderen Projekten der Regionale 2010 präsentieren wir uns im Rahmen der "Rheinischen Welt-Ausstellung". Bis zum Sommer 2011 werden die vier außerschulischen Lernorte, die im Zentrum von KLU stehen, fertig ausgebaut sein. Auch der umgebende Landschaftsraum wird für Lernerlebnisse in der Natur qualifiziert sein. Jenseits aller städtebaulichen Anstrengungen sind wir jedoch besonders stolz darauf, dass unser Projekt schon seit mehreren Jahren im Praxisbetrieb

funktioniert. Wir dürfen Ihnen mit diesem Heft bereits das vierte Jahresprogramm von KLU überreichen. Bisher haben über 750 Schulklassen unsere außerschulischen Bildungsangebote wahrgenommen. Das Land Nordrhein-Westfalen hat uns 2009 zum zweiten Mal im Rahmen des Wettbewerbs "Kommunale Gesamtkonzepte für Kulturelle Bildung" einen Sonderpreis für KLU verliehen. Die erneute Auszeichnung zeigt, dass wir auf dem richtigen Weg sind, um die Bildung unserer Kinder in der Region nachhaltig zu verbessern. Wir wünschen Ihnen nun viel Vergnügen mit dem KLU-Bildungsprogramm 2010/2011!



Raus aus der Schule mit KLU...

Lernen und Erleben an Agger und Sülz, unter diesem Motto laden wir Sie zu einem Besuch unserer vier außerschulischen Lernorte ein. Wir bieten Ihnen dort ein vielseitiges und umfassendes Bildungsangebot für Schülerinnen und Schüler von 6 bis 12 Jahren an, das Sie zur Ergänzung des Unterrichts in der Schule nutzen können.

Bildung und Wissen lassen sich weniger vermitteln, sie werden vielmehr durch Erfahrungen und Erlebnisse erworben. Diese Binsenweisheit aus der Forschung hat mittlerweile Einzug in den pädagogischen Alltag gehalten. Gerade in den ersten Lernjahren kommt dabei der näheren Umgebung eine besondere Bedeutung zu. Es gilt das eigene Lebensumfeld, seine Natur und Kultur zu erkunden und eine eigene, regionale Identität zu gewinnen, 'KennenLernenUmwelt' eben.

Die Städte Lohmar, Overath, Rösrath und Troisdorf haben sich zu einer interkommunalen Kooperation zusammengeschlossen und mit KLU ein Bildungsangebot entwickelt, das solche Erlebnisse in der ländlich geprägten Region an Agger und Sülz ermöglicht. In jeder Stadt gibt es einen besonderen Lernstandort. Die Ansprechpartner vor Ort freuen sich auf Ihren Besuch, die Kontaktdaten finden Sie nebenstehend. Für alle Ihre Fragen und Anregungen steht außerdem Beate von Berg als zentrale Projektkoordinatorin zur Verfügung.



:regionale Naturschule
Aggerbogen

Dr. Manuela Giannetti

Telefon:

02206/2143

E-Mail: giannetti

@kennenlernenumwelt.de



:regionale Archäologie-
werkstatt Gut Eichthal

Antje Flunkert

Telefon:

0173/5454813

E-Mail: flunkert

@kennenlernenumwelt.de



:regionale Musik-, Tanz- und
Theaterwerkstatt Eulenbroich

Simone Katzer

Telefon:

02205/9010091

E-Mail: katzer

@kennenlernenumwelt.de



:regionale Literatur- und
Kunstwerkstatt Burg Wissen

Beate von Berg

Telefon:

0179/9495132

E-Mail: vonberg

@kennenlernenumwelt.de

Raus aus der Schule mit KLU...

Jeder Lernstandort von 'KennenLernenUmwelt' hat ein eigenes inhaltliches Profil. Die regionale Naturschule Aggerbogen in Lohmar widmet sich der Natur- und Umweltbildung. Die regionale Archäologiewerkstatt Gut Eichthal in Overath vermittelt Geschichte und historische Techniken auf spielerische Weise. In der regionalen Musik-, Tanz- und Theaterwerkstatt Schloss Eulenbroich in Rösraath werden Körperbewusstsein, Wahrnehmung und Bewegung gefördert. Künstlerisches und sprachliches Gestalten stehen in der regionalen Literatur- und Kunstwerkstatt Burg Wissem in Troisdorf im Vordergrund.



:klu und schule

Das Bildungsangebot von 'KennenLernenUmwelt' wurde zur Ergänzung des Unterrichtes in der Schule entwickelt. Das vorliegende Programm ist deshalb nach Fächern und Lernschwerpunkten, Ausflugs- und Ferienangeboten sortiert. Wir möchten durch die authentische Begegnung mit Gegenständen und Artefakten aus Natur, Geschichte und Kunst die kulturelle Bildung der Schüler unterstützen. Gleichzeitig möchten wir den Erwerb sozialer Kompetenzen durch besondere Angebote aus den Bereichen Darstellung und Bewegung fördern.

Schule und außerschulischer Lernort haben dabei unterschiedliche Voraussetzungen und Möglichkeiten, die sich positiv ergänzen. Der schrittweise Erwerb strukturierten Wissens wird in der Schule verwirklicht, an einem vertrauten Ort mit vertrauten Lehrkräften. Am Lernort zählt das spannende Erlebnis, die Begeisterung, die Kinder motiviert.

:klu im Unterricht

Zur Integration außerschulischer Lernorte in den Unterricht bietet KLU grundsätzlich drei Optionen:

Angebotsmodule zur Unterrichterg
Änzung

Klassenzimmer Kultur-
landschaft

Projektange-
bote und
Ferien


Die Erlebnispädagogik bildet das gemeinsame Dach für alle Angebote. Die Module werden handlungsorientiert konzipiert und fördern die Sensibilität, die Gestaltungsfähigkeit und die Individualität der Schülerinnen und Schüler.

Angebote zur Unterrichtserg **Änzung**

Optimalerweise besuchen die Schülerinnen und Schüler einen außerschulischen Lernort, wenn dort eine direkte Begegnung mit einem Unterrichtsgegenstand innerhalb einer Unterrichtsreihe erfolgt. Der Besuch ist dann Bestandteil des Unterrichts. Die Position im Lernprozess kann unterschiedlich definiert werden:

Unterrichtsreihe

Interesse wecken	Exemplarische Lernerfahrung	Lernen vertiefen
------------------	-----------------------------	------------------



Klassenzimmer Kulturlandschaft

Die Lernorte sind zugleich Einstiege in den Landschaftsraum. Im Rahmen von KLU wurden Wege und Bezugspunkte gestaltet, die zu einer Erkundung der umgebenden Natur einladen. Besondere Orte im Landschaftsraum sind als Observatorien eingerichtet. Im KLU-Programm werden sowohl geführte Programme, als auch Arrangements zur Selbsterkundung angeboten. Sie eignen sich besonders für Klassen-Wandertage oder als Ausflug im Rahmen der Offenen Ganztagschule.

regionale Projektangebote und Ferien

KLU möchte Sie bei der Planung von Projektwochen und Ferienprogrammen unterstützen. Alle vier Lernstandorte haben Angebotsmodule im Programm, die sich zu Themenreihen verknüpfen lassen und so den Blick in die gesamte Region ermöglichen. Vorschläge dazu, wie Sie Projektreihen kombinieren können, finden Sie im Programmteil ab Seite 39. Die meisten Module können auch als Ferienangebote für Gruppen der OGS gebucht werden, fragen Sie einfach am Standort nach. Offene Ferienangebote werden ebenfalls hinten im Programmheft beschrieben.

Raus aus der Schule mit KLU...

Am Anfang eines Besuchs an einem unserer außerschulischen Lernorte steht die Auswahl des Angebotsmoduls. Die einzelnen Module werden hier im Heft kurz beschrieben, außerdem finden Sie auch Hinweise auf die Kompetenzerwartungen, die das Modul bedient. Die Dauer eines Moduls wird ebenfalls angegeben. Meistens lassen sich individuelle Absprachen treffen, fragen Sie bitte am Standort nach. Den Termin für einen Besuch vereinbaren Sie bitte mit der Standortverantwortlichen (siehe Seite 5). Für den Besuch werden pro Kind geringe Teilnehmer- oder Eintrittskosten erhoben. Sie variieren von 2 bis 3,50 Euro für ein doppelstündiges Angebot, bis zu 4 Euro für einen Projekttag. Damit liegen sie klar unterhalb der durchschnittlichen Kosten für Eintritt und Führungen in Museen und zoologischen Gärten. Die Kommunen finanzieren die Einrichtungen mit der Bereitstellung der Räumlichkeiten und der Materialausstattung. Für die Honorarkosten ist jedoch eine Eigenbeteiligung der Besucher notwendig und wegen der geringen Höhe auch vertretbar.

: bustransfer

Die Kommunen unterstützen die Schulen beim Besuch der KLU-Lernorte zudem mit der Übernahme der Transportkosten. Dabei gelten jedoch unterschiedliche Rahmenbedingungen. Die Modalitäten zum Bustransfer sind in den Städten wie folgt geregelt:

Schulen aus Lohmar

Bitte buchen Sie den Bustransfer bei Frau Knoeffler unter der Telefonnummer 02246-15354.

Schulen aus Overath

Bitte buchen Sie den Bustransfer bei Frau Jaeschke unter der Telefonnummer 02204-73675.

Schulen aus Rösrath

Sie erhalten von der Stadt Fahrtgutscheine für KLU. Fragen beantwortet Frau Weiler, 02205-802307.

Schulen aus Troisdorf

Bitte buchen Sie den Bustransfer bei Frau von Berg unter der Telefonnummer 02241-900-425.

:kompetenzvermittlung

Spätestens seit der Veröffentlichung der neuen Lehrpläne für die Primarstufe im Sommer 2008 steht das Thema Kompetenzvermittlung ganz oben auf der Agenda der Lehrerkollegien. Schulinterne Curricula und Arbeitspläne sind den neuen Vorgaben anzupassen. Das Projekt ‚KennenLernen-Umwelt‘ versteht sich an dieser Stelle als Partner der Schulen, sowohl was die Ergebnisse der Schule im Bereich der Fach-, Personal- und Schlüsselkompetenzen angeht als auch die Schulkultur im Bereich der außerschulischen Kooperationen. Für alle vier Bildungswerkstätten gilt die in der Absichtserklärung von 2006 zwischen den Kommunen Lohmar, Overath, Rösrath und Troisdorf und den Schulen vereinbarte Kooperation zur Nutzung der außerschulischen Lernorte. Alle Standorte behandeln Inhalte des Sprachunterrichts und zielen auf die Bildung und Förderung von Persönlichkeit, Sozialkompetenz, Einstellung und Verantwortung ab. Diesen Anspruch gilt es möglichst konkret umzusetzen. Daher möchten wir Sie herzlich bitten, uns mit Ihren Anregungen und Ihrer Kritik zu unterstützen. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und möchten das Bildungsprogramm mit Ihnen zusammen weiter entwickeln.



Außerschulische Lernorte

:regionale Naturschule Aggerbogen



Naturschule
Aggerbogen
53797 Lohmar
www.naturschule-aggerbogen.de

Im **Landschaftsgarten Aggerbogen** im Lohmarer Ortsteil Wahlscheid wird seit 1992 Umweltbildung praktiziert. Der Unterricht im Landschaftsraum soll Freude an der Natur vermitteln, in ökologische Denkstrukturen einführen, für Umweltprobleme sensibilisieren und zu nachhaltigem Verhalten anregen. Mittlerweile lassen sich jedes Jahr mehr als 10.000 Besucher die Schönheiten von Flora und Fauna nahe bringen. Angeboten werden Unterricht im Freien, Erlebniswanderungen und Rallyes, Bootstouren, Wassergütebestimmungen, Kinder- und Jugendgruppen, Kindergeburtstage und Ferienfreizeiten. Auch ein Hochseilgarten steht zur Verfügung. Mit 'KennenLernenUmwelt' hat die Naturschule ihr Angebot für Schulgruppen nochmals um Programme, die zum Curriculum passen, erweitert.

:regionale Archäologiewerkstatt Gut Eichthal



LVR - Amt für Bodendenkmalpflege
Gut Eichthal
51491 Overath
www.bodendenkmalpflege.lvr.de

Das Team der **Archäologiewerkstatt** profitiert vom Fachwissen der ortsansässigen Mitglieder des LVR-Amtes für Bodendenkmalpflege. Die Bildungsangebote werden im Team erarbeitet und umgesetzt. Seit Sommer 2010 sind die Bauarbeiten für die drei geplanten Pavillons und die Naturklassenzimmer im Gange, die 2011 den derzeitigen provisorischen Klassenraum in einem Gebäude des Landschaftsverbandes ablösen. Der Unterricht behandelt das Lernfeld Zeit und Kultur. Auf Gut Eichthal können die Schüler Fundstücke aus dem Fundus der Archäologen in Augenschein nehmen und die Arbeit der Fachleute praktisch nachempfinden. Auch bei historischen Themen wird ein konsequent handlungsorientierter Ansatz verfolgt. Das Leben in anderen Kulturen wird mit allen Sinnen erlebt und dadurch besser verstanden.

:regionale Musik-, Tanz- und Theaterwerkstatt Schloss Eulenbroich

Schloss Eulenbroich
Zum Eulenbroicher
Auel 19
51503 Rösrath
www.schloss-eulenbroich.de



Das alte Herrenhaus liegt in unmittelbarer Nähe zum Ortskern Rösrath in der Auenniederung der Süß. An der Stelle des ehemaligen Jugendzentrums wurde die **KLU-Werkstatt** mit drei großen Sälen für **Musik, Tanz und Theater** neu gebaut und im Winter 2010 eingeweiht. Die Schloss Eulenbroich gGmbH verwaltet den Schlossbetrieb, organisiert kulturelle Veranstaltungen und leitet die KLU-Bildungswerkstatt. Dort erleben die Schülerinnen und Schüler anhand der klassischen Bereiche Musik, Tanz und Theater ihre Ausdrucksfähigkeiten und ihre Bewegungsmöglichkeiten neu. Das außergewöhnliche Ambiente steigert zusätzlich die Wahrnehmung. Das Selbstvertrauen des Einzelnen und das Miteinander in der Gruppe werden im Umgang mit Klängen und Rhythmus gleichermaßen gefördert.

:regionale Literatur- und Kunstwerkstatt Burg Wissem

Bilderbuchmuseum
Burg Wissem
Burgallee 1
53840 Troisdorf
www.burgwissem.de



In der **Burg Wissem** befindet sich Europas einziges Spezialmuseum für Bilderbuch- und Illustrationskunst. Seit der Gründung des Museums 1982 wurden zahlreiche museumseigene und Wechsellausstellungen organisiert. Ein vielseitiges museumspädagogisches Programm mit Führungen für Vorschul- und Schulgruppen, Fortbildungen, Ferienangeboten, Workshops und bunten Festen prägen das Profil des Hauses. Burg Wissem ist ein beliebtes Ausflugsziel für Jung und Alt. Für KLU wurden Angebote entwickelt, die auf regionale Inhalte im Bereich **Literatur und Kunst** abgestimmt sind. Dazu gehören Sagen und Märchen genauso wie klassische Kinderliteratur oder ein breites Spektrum künstlerischer Techniken und kreativer Prozesse. Da die ursprüngliche Anlage der Burg aus dem Mittelalter stammt, halten auch die Ritter Einzug ins KLU-Programm.

Bitte beachten Sie folgende Erklärungen zum leichteren Lesen unseres Bildungsprogramms:

Die Angebote der :regionalen Naturschule sind in grün umrandeten Feldern gedruckt.

Die Angebote der :regionalen Archäologiewerkstatt stehen in braun umrandeten Feldern.

Die Angebote der :regionalen Musik-, Tanz- und Theaterwerkstatt stehen in gelb umrandeten Feldern.

Die Angebote der :regionalen Literatur- und Kunstwerkstatt stehen in rot umrandeten Feldern.

Kompetenzerwerb Klasse x-y

Unter dieser Bezeichnung finden Sie die Zuordnung unserer Angebotsmodule zu den Vorgaben der Lehrpläne und dem Alter der Schülerinnen und Schüler (z. B. Klasse 1-2).



2 h

Dieses Symbol und die nebenstehende Zeitangabe zeigen die Dauer eines Angebotsmoduls an. '2x VM' weist auf ein Angebot an zwei Vormittagen hin.



2,50

Dieses Symbol und der nebenstehende Wert geben die Kosten pro Schüler für den Besuch eines Angebots an. Lehrkräfte und Betreuer sind frei.



Angebotsmodule zur Unterrichterganzung



Natur und Umwelt im Lauf der Jahreszeiten



2 h



2,50

Frühjahr: Alle Vögel sind schon da

Nun kommen die Vögel aus ihren Winterquartieren zurück in den Aggerbogen. Sie singen mit den daheim gebliebenen um die Wette, finden sich zu Paaren zusammen und bauen Nester für die Aufzucht des Nachwuchses. Um zu sehen, was die Vögel Jahr für Jahr leisten, wird versucht aus Gras, Moos und anderen Materialien möglichst naturgetreue Vogelnester zu bauen.

Kompetenzerwerb Klasse 1-4

Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beobachtung und Benennung von ausgewählten Pflanzen und Tieren; Entwicklung von Tieren und Pflanzen; Beschreibung von Zusammenhängen zwischen Lebensräumen und Lebensbedingungen



2 h



2,50

Sommer: Leben im Insektenstaat

Brillen aus Karton und grüner Folie wirken als Rotfilter und imitieren so das Sehvermögen einer Biene. Welche Blütenfarben mit einer solchen Brille wahrgenommen werden, soll im Bienenlehrgarten geklärt und die Bestäubungsleistung speziell der Honigbiene verdeutlicht werden.



2 h



2,50

Herbst: Herbstlaub – Vielfalt zwischen toten Blättern

Die Laubstreu ist eine kleine, aber dicht besiedelte Welt. Millionen von Lebewesen leben und arbeiten darin, entweder als Jäger oder Beutetiere. Sie beteiligen sich alle an der Umwandlung von Blättern in Humus, der für einen gesunden und fruchtbaren Boden so wichtig ist.



2 h



2,50

Winter: Spurensuche im Winterwald

Tierspuren – das sind nicht nur die Fährten von Hase, Reh und Fuchs im Schnee. Es gibt noch viele andere Spuren zu entdecken, wenn man nach ihnen Ausschau hält und lernt, sie zu lesen. Insbesondere Bauten und Fraßspuren geben Aufschluss über Anwesenheit und Verhalten verschiedener Tiere.



Die vier Elemente

Wasser



	<p>2 h 2,50</p>	<p>In der Agger ist was los</p> <p>Wer hätte das gedacht, dass sich so viele Lebewesen auf dem Grunde des Flusses tummeln. Man kann die unterschiedlichen Arten fangen, mit Becher- oder Stereolupen bestimmen und eine Beziehung zu der biologischen Wassergüte herstellen.</p>	<p>Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beschreibung von Zusammenhängen zwischen Lebensräumen und Lebensbedingungen.</p>
	<p>2 h 2,50</p>	<p>Der Wasserkreislauf</p> <p>Es ist spannend, die Reise des Wassers vom Meer hinauf in die Luft und wieder zur Erde mitzuerleben. Der Kreislauf des Wassers und seine besondere Bedeutung für das Leben auf der Erde, dem „blauem Planet“, stehen im Mittelpunkt des Kurses. Auch ein „Dreckwasserfilter“ wird gebaut und seine Wirkung sichtbar gemacht.</p>	<p>Kompetenzerwerb Kl. 3-4</p> <p>Beschreibung von Veränderungen in der Natur; Entwicklungsphasen</p>
	<p>2 h 2,50</p>	<p>Wasserleitung, geschicktes Handwerk</p> <p>Bei dieser Unterrichtseinheit geht es um den Bau einer möglichst gut funktionierenden Wasserleitung. Gemeinsam müssen die Schüler ein gut funktionierendes System zusammenbauen: Es gibt Rohrstücke, Winkel, lange Teile, kurze und leicht verdrehte. Das Basteln der langen Leitung wäre kein Problem - wenn man immer die richtigen Stücke hätte und die Mitspieler einem nicht immer ins Handwerk pfuschen würden. Wer hier gewinnen will, darf jedenfalls keine lange Leitung haben.</p>	<p>Kompetenzerwerb Kl. 4</p> <p>Planung und Durchführung von Versuchen; Erprobung unterschiedlicher Lösungen für technische Problemstellungen; sachgerechtes Benutzen von Werkzeugen und Stoffen; Untersuchung einfacher mechanischer Funktionen</p>
	<p>2 h 2,50</p>	<p>Katastrophe in der Wasserpfütze</p> <p>Wimperntierchen sind einzellige Lebewesen, die in großer Formenvielfalt in Süßwasser, Moorrassen, Salzwasser und sogar in Pfützen vorkommen. Daraus ergibt sich die Frage nach dem Schicksal der Tierchen beim Eintrocknen der Pfützen im Sommer oder beim Zufrieren im Winter. Achtung: Einführung in die Mikroskopie</p>	<p>Kompetenzerwerb Kl. 4</p> <p>Körperbau und Lebensbedingungen von Kleinstlebewesen; Beschreibung von Zusammenhängen zwischen Lebensräumen und Lebensbedingungen</p>

Bildungsangebote – Sachunterricht



Feuer



 2-4 h  2,50-4,00	Mit Feuerstein, Zunderschwamm und Lupe.. Feuer ist ein faszinierendes Element und hat das Überleben der Spezies Mensch erst richtig ermöglicht. Wie das Feuer früher entfacht wurde und worauf man dabei besonders achten musste, sind die Aufgaben, die gelöst werden sollen. Zur Belohnung wird Stockbrot über loderndem Feuer gebacken.	Kompetenzerwerb Klasse 1-4 Beobachtung der Eigenschaften, Planung und Durchführung von Versuchen; Darstellung und Beschreibung der Ergebnisse
--	--	---

Erde




 2 h  2,50	Eingänge zur Unterwelt Viele Tiere leben tagsüber im Verborgenen z. B. unter Steinen, in Erdlöchern und unter Blättern, weil die Gefahr zu groß ist, von Fressfeinden getötet oder von Licht und Wärme ausgetrocknet zu werden. Die „Eingänge zur Unterwelt“ sollen gefunden und den entsprechenden Bewohnern zugeordnet werden.	Kompetenzerwerb Klasse 1-4 Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beschreibung von Zusammenhängen zwischen Lebensräumen und Lebensbedingungen
---	--	--

Luft



 2 h  2,50	Erlebniswelt Luft Die Luft ist ein geheimnisvolles Element: Sie ist überall und niemand kann sie sehen. Lustige Spiele, kleine Experimente, erstaunliche Tricks machen die Luft fühlbar und erlebbar. Aber auch der Lebensraum Luft, das Phänomen "Fliegen" und die Rolle des Windes wird behandelt.	Kompetenzerwerb Klasse 1-4 Entdeckung der Eigenschaften von Luft; Planung und Durchführung von Versuchen; Beschreibung von Veränderungen
---	--	--

 2 h  2,50	Der Solarzeppelin Die Nutzung von Solarenergie spielt eine immer größere Rolle in dieser Zeit. Hierzu kann ein kleiner Versuch eine erstaunliche Wirkung zeigen: Schwarze Müllsäcke werden mit Luft gefüllt, mit einer Schnur zugebunden und in die Sonne gelegt. Da sich die Luft im Innern des Ballons aufheizt, beginnt dieser langsam zu steigen. Mit zunehmender Höhe steigt der Ballon immer schneller. Achtung: Wetterabhängiger Versuch	Kompetenzerwerb Klasse 1-4 Entdeckung der Eigenschaften von Sonne; Planung und Durchführung von Versuchen; Beschreibung von Veränderungen
--	--	---

Ernährung und Bewegung




 <p>2 h 2,50</p>	<p>Spiele für alle Sinne im Wald</p> <p>Den Wald und das eigene Umfeld durch spielerische Bewegung zu erfahren, ist für die Entwicklung aller Kinder eine wichtige Grundlage. Es werden Spiele durchgeführt, die die Bewegung fördern und die Sinne ansprechen.</p>	<p>Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>Untersuchung und Beschreibung der eigenen Alltagssituation; Grundsätze der gesunden Ernährung und Lebensführung</p>
 <p>2-4 h 2,50-4,00</p>	<p>Natur und Meditation</p> <p>Kinder lieben es, mit der Natur in Zwiesprache zu treten. An diesen Tagen werden viele überraschend einfache wie effektive Möglichkeiten aufgezeigt, die man mit Kindern umsetzen kann: Spiele in und mit der Natur, Mandalas legen, Meditationen für Kinder, Bäume neu erfahren und erleben, Tiere beobachten, oder in Phantasiereisen selbst ein Teil der Natur werden.</p> <p>Kinder lernen mit Hilfe der Übungen spielerisch, dass sie in der Natur nicht nur toben, schreien und rennen können, sondern dass die Stille und Selbsterfahrung eine tolle Sache ist, die Spaß macht. Gemeinsam dürfen sie hier endlich mal Zeit haben, um genau hinzuschauen und sich selbst in und mit der Natur zu erfahren. Sie erleben die Kraft der Stille ganz praktisch und begegnen so spielerisch-sinnlich dem Quell für Kreativität, Konzentration und innere Entwicklung.</p>	<p>Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>Beobachtung und Beschreibung von Veränderungen in der Natur; Experimentieren und Formen mit unterschiedlichen Materialien und Werkzeugen, Entdecken und Erfinden neuer Bildzeichen</p>
 <p>2 h 2,50</p>	<p>Seilbrücken und Baumschaukeln im Wald</p> <p>Der Wald bietet auf ideale Weise unbegrenzte Bewegungsmöglichkeiten. Durch den Bau von Seilbrücken und Baumschaukeln können noch zusätzliche Bewegungsangebote geschaffen werden. Das Seminar vermittelt Knotentechniken mit denen verschiedene Seilkonstruktionen gebaut werden können, sowie eine Einführung in Material- und Sicherheitskunde. Die einzelnen Seilkonstruktionen werden mit Spielideen und Erfahrungswerten aus der Praxis verknüpft und sind leicht umsetzbar.</p>	<p>Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>Bauen mit einfachen Werkstoffen; sachgerechtes Benutzen von Werkzeugen und Stoffen; Bewegungserziehung und Körperwahrnehmung</p>

Naturwissenschaftliche Experimente

 <p>2 h 2,50</p>	<p>Vulkan im Wasserglas</p> <p>Die merkwürdigen physikalischen und chemischen Eigenschaften des Wassers werden anhand von einfachen Experimenten untersucht. So wird ein kartesischer Taucher gebastelt und es wird geklärt, warum ein Vulkan unter Wasser „rauchen“ kann.</p>	<p>Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>Untersuchung sichtbarer stofflicher Veränderungen; Darstellung und Beschreibung der Ergebnisse</p>
 <p>2 h 2,50</p>	<p>Kompass</p> <p>Wenn man mit dem Schiff auf Reisen geht, darf ein Kompass nicht fehlen....allerdings sollte man wissen, wie man ihn bedienen muss, denn sonst geht es den Reisenden am Ende wie Kolumbus: Sie landen nicht dort, wo sie eigentlich hin wollten. Im Rahmen des Kurses wird ein wenig das Prinzip des Magneten umrissen und ein einfacher Kompass gebaut.</p>	<p>Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>Erkennen der Wirkung von Magneten; Anfertigung eines Modells; Beobachtung und Beschreibung des Prinzips</p>







Zeit und Kultur

Ur- und Frühgeschichte

 <p>2 h 3,00</p>	<p>Primitive Höhlenmenschen?</p> <p>Ausgehend von Funden aus der Altsteinzeit beschäftigen wir uns mit der Kultur der in dieser Zeit lebenden Menschen und gestalten Amulette aus Speckstein. Zusätzlich 1 Euro Materialkosten pro Schüler</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Experimentieren und Formen mit unterschiedlichen Materialien; Werkzeuge sachgerecht einsetzen und Funktion und Gebrauch unterscheiden; Untersuchung und Gestaltung von Materialien im Hinblick auf ihre räumliche Wirkung; Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume darstellen und ihre Sitten und Gewohnheiten mit den eigenen, heutigen vergleichen</p>
 <p>2 h 3,00</p>	<p>Spuren hinterlassen</p> <p>Wie malt man ohne Buntstifte, Wasserfarben oder Filzstifte? Inspiriert von der Höhlenkunst der Steinzeit malen die SchülerInnen steinzeitliche Motive mit selbst hergestellten Naturfarben, lernen verschiedene Maltechniken, gravieren steinzeitliche Figuren mit Feuersteinwerkzeugen in Schieferplatten oder stellen Tierfiguren aus Speckstein her. Materialkosten pro Kind: 0,50 Euro</p>	<p>Herstellung von Farben; Erprobung experimenteller Verfahren und grafischer Mittel; Arbeiten auf unterschiedlichen Malgründen</p>
 <p>2 h 3,00</p>	<p>Mammutjagd</p> <p>Wie jagten die Jäger in der Steinzeit? Die SchülerInnen lernen verschiedene Jagd, Sammel- und Teilungsstrategien der Neanderthaler kennen, versuchen mit einem Steinzeitfeuerzeug Feuer anzuzünden und erholen sich nach einer anstrengenden Mammutjagd bei einem Steinzeitpicknick. Es entstehen geringfügige Materialkosten.</p>	<p>Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume kennenlernen und spielerisch erproben</p>




Zeit und Kultur

Römerzeit







 2 h  3,00	<p style="text-align: center;">Alltag eines Kindes in der Römerzeit</p> <p>Schwerpunkt dieses Moduls sind die Themen Schule und damit in Zusammenhang stehende Spiele, welche die Römer auch in der Freizeit spielen. So wird den Schülern durch Parallelen zu ihrem eigenen Alltag die Lebenswelt der Römer nahe gebracht. Wir nehmen archäologische Funde in Augenschein und rekonstruieren unser eigenes "römisches" Spiel. Außerdem schreiben wir wie die alten Römer auf Wachstafeln. In Absprache mit der Schule kann eine unterschiedliche Schwerpunktsetzung auf Schule oder Spiele erfolgen.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 3-4</p> <p>Darstellung von Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume; Erklären und Begründen von Gemeinsamkeiten und Unterschieden zu heutigen Lebensbedingungen</p>
 2 h  3,00	<p style="text-align: center;">Kornmahlen und Brotbacken wie die alten Römer</p> <p>Die Kinder lernen selbständig Brot herzustellen, so wie es in der Römerzeit getan wurde. Sie erfahren dabei, welche Getreidesorten wie genutzt wurden (für Brot oder Brei) und lernen, wie ein römischer Backofen funktioniert. Sie mahlen das Korn auf althergebrachte Weise mit einer Getreidemühle oder einem Reibstein. Zum Schluss wird aus dem gemahlten Mehl ein Hefe- oder Sauerteig angerührt und dann das Brot im römischen Ofen gebacken. Bitte achten Sie auf geeignete Kleidung.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Beschreibung und Darstellung von Lebensbedingungen und Gebräuchen von Menschen anderer Kulturen und Zeiträume; Erklärung und Begründung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden zu heutigen Lebensbedingungen</p>
 2 h  3,00	<p style="text-align: center;">Römische Küche</p> <p>Ein Leben ohne Ketchup und Pommes ist für viele Kinder undenkbar. Was gab es bei den römischen Kindern zu essen? Wie wurden die Speisen zubereitet und gegart? Die Schüler erhalten einen Einblick in die typisch römische Küche und bereiten Speisen nach überlieferten Rezepten zu. Es wird deutlich, welche Nahrungsmittel vorhanden waren, und welche importiert werden mussten. Sie lernen, welche Keramiken zu welchem Zweck eingesetzt wurden und welche Möglichkeiten es gab, Speisen aufzubewahren und zu konservieren. Materialkosten pro Kind: 0,50 EUR</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Beschreibung und Darstellung von Lebensbedingungen und Gebräuchen von Menschen anderer Kulturen und Zeiträume; Erklärung und Begründung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden zu heutigen Lebensbedingungen</p>

Zeit und Kultur

Mittelalter

 <p>2 h 3,00</p>	<p align="center">Mittelalterliche Schreibwerkstatt</p> <p>Die Schüler/innen beschäftigen sich als Kopisten wie im Mittelalter und gestalten eine Buchseite in einer mittelalterlichen Schriftart auf echtem Papyrus mit selbst hergestellter Tinte und Federkielen. Zusätzlich 1 Euro Materialkosten pro Schüler</p>	<p align="center">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Herstellung von Farben; Erkunden von Schriftzeichen und -bildern; Verwendung von Elementen anderer Kulturen wie Strukturen, Muster und Texturen und deren Integration in eigene Gestaltungszusammenhänge</p>
 <p>4 h 4,00</p>	<p align="center">Leben auf der Burg Wissem - Historisches Spiel</p> <p>Das Leben auf einer Ritterburg soll anhand eines historischen Spiels nachempfunden werden. Realer Hintergrund für das gelenkte Rollenspiel ist die Hochzeit des Kaspar von Zweifel, Herr auf Burg Wissem, mit Elisabeth von Lützerode im Jahr 1543. Nach der Verteilung der Rollen werden zunächst einfache Utensilien gebastelt (Hüte o.ä.), die eine Rollenidentifikation leichter machen. Dann wird die Handlung vorbereitet. Typische Ausdrucksweisen, sprachliche Besonderheiten aus dem 16. Jh., Gesten und einfache mittelalterliche Tanzschritte werden einstudiert. Nach einer Mittagspause erleben wir in den verschiedenen Gebäuden der Burganlage die Begrüßung der Braut, die Unterkunft der Knechte beim Pferdestall (Remise), Streit in der Burkküche, usw. Am Schluss des Spiels steht das festliche Hochzeitsmahl. Es wird eine 30 minütige Pause für Frühstück oder Mittagessen eingelegt.</p>	<p align="center">Kompetenzerwerb Klasse 4</p> <p>Erfahrung und Reflexion vertrauter und fremder Bräuche; Informationen über vergangene Ereignisse; Leben und Gesellschaft im Mittelalter; Herrschaftsverhältnisse, Rolle der Frau, Berufe, Kleidung; Darstellung der Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiten in Spielszenen; Gestaltung und Ausführung von Tänzen; szenisches Gestalten</p>
 <p>2 h 2,00</p>	<p align="center">Ritter-Spiele auf Burg Wissem</p> <p>Der Beruf des Ritters war der Kampf. Dies erforderte eine enorme körperliche Fitness und Geschicklichkeit, die in Friedenszeiten bei Turnieren und Ritterspielen trainiert wurde. Nach einer Einführung mit einer spannenden und lustigen Bilderbuchgeschichte, werden wir gemeinsam die unterschiedlichen Geschicklichkeits- und Kampfspiele kennen lernen und ausprobieren, zwar nicht hoch zu Ross, dafür aber mit einer richtigen "Quintana".</p>	<p align="center">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Darstellung der Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiten in Spielszenen; Bewegungsfähigkeiten ausdrücken; Spielräume nutzen, Spielen in und mit Regelstrukturen; Sportspiele; Ringen und Kämpfen; Zweikampfsport</p>







Technik und Arbeitswelt

 2 h  3,00	<p align="center">Mittelalterliche Gräber</p> <p>Wir führen gemeinsam mit den Schülern eine Grabung durch und "entdecken" eine rekonstruierte mittelalterliche Grablege. Dabei erfahren wir etwas über die spannende und nicht alltägliche Arbeit der Archäologen und klären nebenbei noch die Todesursache auf.</p>	<p align="center">Kompetenzerwerb Klasse 3-4</p> <p>Darstellung von Lebensgewohnheiten und Lebensbedingungen von Menschen anderer Zeiträume; Beschreibung von Arbeitsbedingungen; Erfahrungen mit technischen Erfindungen</p>
 4 h  3,00	<p align="center">Bergbau im Lüderich</p> <p>Der moderne Bergbau auf dem Lüderich hat Vorgänger, die bis in die Römerzeit zurückreichen. Bei einer mehrstündigen Wanderung spazieren wir von Bleifeld aus, an den sichtbaren und unsichtbaren Überresten des Bergbaus aus dem 19./20. Jahrhundert (Südschacht, Frühlingsschacht, Franziskaschacht), des 17./18. Jahrhunderts (Rotenbach) hin zu spät- und hochmittelalterlichen Bergbauspuren. Im Bereich des Südschachts werden die Reste des römischen Bergbaus erklärt. Jede Zeit hat ihre typischen Bodenverformungen hinterlassen. Diese und deren Ursprung soll den Schülern im Vorbeigehen näher gebracht werden.</p>	
 4 h  4,00	<p align="center">Alte Handwerkskünste neu entdeckt</p> <p>Die meisten Alltagsgegenstände kennen wir nur aus der industriellen Produktion. Wie stellten Handwerker diese in der vorindustriellen Zeit her? Die SchülerInnen lernen alte, zum Teil in Vergessenheit geratene Handwerkstechniken kennen. Beim Gestalten von Mosaiken, Filzen oder z.B. Weben entdecken sie neue Fähigkeiten außerhalb des schulischen und technischen Rahmens. Es entstehen unterschiedlich hohe Materialkosten, in Abhängigkeit von der gewählten Technik.</p>	<p align="center">Kompetenzerwerb Klasse 3-4</p> <p>Werkzeuge und Werkstoffe sachgerecht benutzen; einfache mechanische Funktionen beobachten; unterschiedliche Lösungen für technische Problemstellungen kennen lernen; technische Erfindungen und die Folgen ihrer Entwicklung für den Alltag beschreiben</p>
<p>Ferienangebot</p>	<p align="center">Hausbau mit Lehm und Fachwerk</p> <p>Ferienangebot, siehe Seite 40.</p>	<p align="center">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p>


Sprechen und Zuhören

 2 h	 2,00	„Es spukt in der Burg“ – Geschichten hören macht Spaß Zu jeder ordentlichen Burg gehört ein Gespenst, nicht nur an Hallo-ween. So auch in der Burg Wissem, wo Gespensterpapa Huldemarus mit seiner Familie allerlei Abenteuer erlebt. Die Kinder hören Geschichten und machen sich auf die Suche nach den Gespenstern. Dabei entdecken sie geheimnisvolle Räume, die dem normalen Museumsbesucher verborgen bleiben. Aktive Spurensuche und passives Hören wechseln sich ab. Anschließend basteln wir eine ganz einfache Gespenstermarionette. Das Modul eignet sich besonders für Schulneulinge.	Kompetenzerwerb Klasse 1-2 Nonverbales Signalisieren von Hörverständnis; Einhalten von Gesprächsregeln; Sprechen über Gefühle und eigene Ideen; gezieltes Rückfragen; Informationen aus einem Text entnehmen und enthaltene Anweisungen umsetzen
 2 h	 2,00	„Sagen rund um Burg Wissem“ Das Bergische Land und die Wahner Heide sind reich an Volkserzählungen und Legenden. Die historische Buchsammlung des Museums lässt die Kinder erahnen, wie lange solche Sagen schon in Büchern festgehalten wurden. Wir erleben einige der schönsten regionalen Sagen und nehmen historische Sagenbücher in Augenschein. Wir lernen typische Figuren und ihre besonderen Eigenschaften kennen. Danach gestalten die Kinder mittels eines einfachen drucktechnischen Verfahrens ihre Lieblingsfigur unter allen Riesen, Zwergen, Drachen.	Kompetenzerwerb Klasse 1-4 Hörverständnis; Ausdrücken von Zustimmung oder Ablehnung; gezieltes Rückfragen; Beschreiben von Gefühlen, Textinhalte aufnehmen und kreativ umsetzen
		Sagen erleben Ob Gespenstergeschichte oder traditionelle Sage, im Park der Burg Wissem und bei einem Rundweg durch die Wahner Heide lassen sich zahlreiche Spuren der Geschichten finden. Sie können beide oben genannten Module mit einem Tagesausflug kombinieren. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 35.	
 4 h	 3,00	Kölsche Mundart Siehe auch Angebotsmodule Musik, S. 30. Unter professioneller Anleitung lernen die Kinder einige "Kölsche Tön" kennen, und das nicht nur für die Carnevalszeit.	Kompetenzerwerb Klasse 1-4 Hörverständnis; Ausdrücken von Zustimmung oder Ablehnung; gezieltes Rückfragen; Beschreiben von Gefühlen; Textinhalte aufnehmen und kreativ umsetzen



Schreiben

 2 h  2,00	<h3>Fantasiereise von der Quelle zur Mündung</h3> <p>Zahlreiche Bilderbuchgeschichten spielen am Fluss oder am Meer. Nicht nur die Geschichten von Tiger und Bär wären ohne die Flusslandschaft, ähnlich der Agger oder Sülz, nicht denkbar. Wir werden gemeinsam eine Fantasiereise über das Wasser machen und dabei verschiedene Bilderbuchfiguren kennenlernen. Danach erfinden wir ein eigenes kleines Abenteuer für unsere Helden und gestalten ein Leporello, wobei sich die Schüler je nach individueller Möglichkeit bei der Textarbeit oder der Illustration einbringen.</p>	<h3>Kompetenzerwerb Klasse 1-4</h3> <p>bekannte Figuren als Schreibanlässe nutzen; Verfassen eigener unterhaltsamer Texte; Präsentation von Texten in einer ansprechenden äußeren Gestaltung</p>
 2 h  2,00	<h3>Rotkäppchen wird nicht immer gefressen</h3> <p>Grundlage dieser Schreibwerkstatt ist das Märchen „Rotkäppchen“ aus der Sammlung der Brüder Grimm. Wir beschäftigen uns mit der mündlichen Tradition des Märchens, die sich sehr anschaulich anhand verschiedener Versionen verdeutlichen lässt. Die Rotkäppchen-Sammlung des Bilderbuchmuseums bietet zusätzliche Anschauungsobjekte. Erzählen, Spielen und Zuhören dienen als Zugang zu dem Märchen, das schließlich in einer eigenen Version niedergeschrieben wird.</p>	<h3>Kompetenzerwerb Klasse 2</h3> <p>Schreibanlässe nutzen und eigene Texte nach Vorgaben entwerfen; Verfassen eigener unterhaltsamer Texte; Überarbeitung von Texten und Umgang mit verschiedenen Schlussvariationen</p>
 2 h  2,00	<h3>Wo geht es hier zum Blocksberg?</h3> <p>In dieser Schreibwerkstatt dreht sich alles um Hexen und Hexerei. Anhand von Märchen, Bilderbüchern und Gedichten lernen wir böse und gute Hexen kennen. Wenn wir dann auch noch darüber nachgedacht haben, was in die Einleitung einer Geschichte gehört, werden wir feststellen, dass es gar keine Hexerei braucht, um selbst eine spannende Hexengeschichte zu schreiben. Empfehlung: Das Modul lässt sich mit dem Modul „Die Hexen kommen“ (siehe S. 32) kombinieren.</p>	<h3>Kompetenzerwerb Klasse 3</h3> <p>Figurentypen als Schreibanlässe nutzen und eigene, unterhaltsame Texte entwerfen; Erfinden eines eigenen Anfangsteils für eine Geschichte, die in der Schule weiterentwickelt werden kann</p>
<h3>Mittelalterliche Schreibwerkstatt</h3> <p>siehe auch Angebotsmodule Sachunterricht, Zeit und Kultur, Seite 21; Die Schüler "arbeiten" wie Kopisten im Mittelalter.</p>		

Schreiben

 <p>2 h 2,00</p>	<p>„Cowboy will nicht reiten“ – Schreib-Impuls-Werkstatt</p> <p>Kinder haben keine Schwierigkeiten, sich in ein Bild hineinzubegeben, es nachzuempfinden. Anhand von ausgewählten Originalen aus dem Bilderbuchmuseum spüren wir der Bildwirkung nach und sammeln unsere Eindrücke in Wortlisten. Was könnte vorher passiert sein, was nachher? Wir nehmen das künstlerische Original als Impuls für eine kleine Geschichte auf. In Absprache mit der Lehrkraft kann zwischen verschiedenen Originalen gewählt werden.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 4</p> <p>differenziertes und vertieftes Betrachten; Beschreiben und Deuten von Bildern und Objekten; Schreibimpulse finden und Ideen in eigenen Texten unterhaltsam umsetzen; geeignete Verwendung sprachlicher Mittel</p>
--	---	---

Grafisches Gestalten

 <p>2 h 2,00</p>	<p>„Meine, deine, unsere Welt“</p> <p>Frère Jaques, Bruder Jakob, Kordes John und andere, das bekannte Kinderlied gibt es in allen Sprachen der Welt. Auch die Künstlerin Veronika Schaeper verbindet in ihrem Künstlerbuch Verse in japanischer und deutscher Sprache sowie Kalligrafien zu einem künstlerisch und inhaltlich fantastisch komponierten Leporello. Wir wollen solch ein Künstlerbuch zu "Bruder Jakob" gestalten und alle Muttersprachen aus unserer Klasse darin zusammenführen.</p>	<p>Kompetenzerwerb Kl. 3-4</p> <p>Ausformung grafischer Zeichen und Erkundung von Schriftzeichen und Bildern anderer Kulturen; Verwendung der Elemente in eigenen Gestaltungszusammenhängen; typografische Gestaltung von Texten</p>
 <p>2 h 2,00</p>	<p>„Verzauberte Buchstaben“</p> <p>Die Buchstaben ihres Namens sind für Kinder nicht nur Mittel zum Zweck, sondern sie haben eine besondere, fast mythisch-zauberhafte Bedeutung. Diesen Zauber der Buchstaben und Wörter bewahrt die Kalligrafin Nicola Denuell in ihrem Werk. Die Kinder lernen die vielfältigen Möglichkeiten der Kalligrafie kennen und zeichnen unter Denuells Anleitung ihre eigenen kleinen Zauberwerke.</p>	<p>Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>Typografisches Gestalten von Texten; grafisches Ergänzen und Umdeuten von Spuren, Mustern und Schraffuren; Entdecken verschiedener Schriftzeichen und Buchstaben; Erfinden von Buchstaben auf unterschiedlichen grafischen Wegen; Entdecken und Erfinden neuer Bildzeichen</p>

Farbiges Gestalten



2 h



2,00

Wasser-Farben-Abenteurer

Wasser ist das Vielfältigste aller Elemente. Es fließt durch den Burggraben, kommt aus dem Hahn oder lässt sich zu wundervollen Bildern vermaleren. Zauberhafte Farben und geheimnisvolle Bilder begeistern Kleine und Große. Wir betrachten Originale berühmter Bilderbuch-Künstler und gestalten eine abenteuerliche Wasserlandschaft. Das Kunstwerk kann zum Trocknen im Museum verbleiben und später abgeholt werden. Bitte achten Sie unbedingt auf geeignete Kleidung.

Kompetenzerwerb Kl. 1-4

Experimentieren mit Farbwirkungen; Beschreibung und Reflexion differenzierter Farbkontraste; Wahrnehmung künstlerischer Gestaltungsformen; Herstellung von Zusammenhängen zwischen Bildaussage und Bildmitteln; Erproben und Verarbeiten unterschiedlicher Farben und Farbmateriale auf unterschiedlichen Farbgründen; Anwendung von Farbe und ihre Wirkung in Gestaltungsprozessen



2 h



2,00

„Vom Wasser zur Farbe“ - Farben selbst herstellen

Wasser ist die Basis verschiedener Farben und künstlerischer Techniken. Sowohl „Alltagsmaterialien“ wie Teeblätter, Klee oder einige Gemüse lassen sich sammeln und zur einfachen Farbherstellung verwenden als auch „professionelle“ Pigmente, die mit Wasser und Zelleim angerührt werden. Wir werden beide Möglichkeiten ausprobieren. Der schöpferische Prozess soll so von Beginn an nachempfunden werden.

Kompetenzerwerb Kl. 1-4

Erproben einfacher Hochdruckverfahren; Möglichkeiten der Vervielfältigung in Druckverfahren kennen und sie in bildnerischer Absicht einsetzen; mit unterschiedlichen Materialien und Werkzeugen experimentieren und die Zusammenhänge von Absicht und Wirkung reflektieren; ausgewählte historische Kunstwerke erschließen



2 h






2,00

Holzdruck

Bei diesem Thema liegt der Schwerpunkt auf der Gestaltung von eigenen kleinen Druckstöcken. Die Kinder arbeiten mit Holzschnittwerkzeugen und lernen die Besonderheiten des Druckens kennen. Zunächst werden verschiedene Frottage- und Stempeltechniken ausprobiert, bevor mit Holz gearbeitet wird. Die Druckstöcke können in der Schule weiter verwendet werden. Anhand von künstlerischen Originaldruckstöcken aus dem Museum soll gezeigt werden, wie aufwendig das Schaffen von Bilderbüchern einst war.

Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten

 <p>2 h 2,00</p>	<p>Kinder treffen Künstler: Tor Michael Sönksen, Masoud Sadedin, Rolf Mallat, Nicola Denuell</p> <p>Die Skulpturengruppe Sönksens vor der Burg Wissem gehört untrennbar zum Bilderbuchmuseum dazu, ebenso wie seine Illustrationen der Geschichten von Ritter Jens. Für Masoud Sadedin bedeutet Kunst auch immer die Auseinandersetzung mit der eigenen Biographie. Auf dieser Basis hat der aus dem Iran stammende Maler viel zu erzählen. Rolf Mallat kombiniert in seinen Bildern verschiedene Stilmittel, Materialien und Motive zu vielschichtigen Collagen, die zur Spurensuche einladen. Den ureigenen Zauber der Buchstaben und Wörter bewahrt die Kalligrafin Nicola Denuell in ihrem Werk. Die Schülerinnen und Schüler lernen die Künstler kennen und erfahren etwas über ihre Arbeitsweise.</p>	<p>Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>Verwenden unterschiedlicher Methoden der Bildanalyse und Bildbetrachtung; Einbeziehen von Erfahrungen in und mit außerschulischen Lernorten in die eigene Gestaltung; Experimentieren mit unterschiedlichen Werkzeugen und Materialien auf unterschiedlichen Malgründen</p>
 <p>2 h 2,00</p>	<p>„Wir entdecken Kunst in unserer Stadt“</p> <p>Bonatos Plastiken, Veteres Skulpturen oder Werke von Seeman und Sönksen, um nur wenige aus einer Vielzahl weiterer Künstler zu nennen. Kunstwerke im öffentlichen Raum prägen das Bild Troisdorfs. Wir werden einige Werke, die fußläufig vom Museum aus zu erreichen sind, besuchen. Jedes Kind wird seine eigene Sichtweise entwickeln. Wir setzen sie anschließend im Museum aktiv um, indem wir Fotografien der Kunstwerke mit unseren Ideen verfremden.</p>	<p>Kompetenzerwerb Kl. 3-4</p> <p>Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten an fachbedeutsamen Lernorten; Wahrnehmung künstlerischer Gestaltungsformen in der eigenen Lebenswelt; Äußern von Assoziationen; Finden von Bezügen für die eigene Gestaltung; Verändern und Umdeuten von Fotografien und Bildern</p>
 <p>2 h 2,00</p>	<p>„Sammeln, bewahren, forschen“ – Wie funktioniert ein Museum</p> <p>Die Kinder erkunden das Bilderbuchmuseum, und lernen mittels eines Quiz die Aufgaben eines Museums kennen. Sie sollen dann selbst zu „Fachleuten“ werden, indem jedes Kind eine kleines mitgebrachtes Objekt oder Bild erforscht, das dann ausgestellt und beschrieben wird. Am Ende des Projekttagtes ist ein Klassen-Museumskatalog entstanden.</p>	<p>Kompetenzerwerb Kl. 3-4</p> <p>Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten an fachbedeutsamen Lernorten; differenziertes und vertieftes Betrachten, Beschreiben und Deuten von Bildern und Objekten; Äußern von Assoziationen; Finden von Bezügen für die eigene Gestaltung</p>

Szenisches Gestalten


 4 h  4,00	<p style="text-align: center;">Schattenspiel mit Janosch</p> <p>Im Figurenkosmos des Autors und Illustrators Janosch tummeln sich eine Menge liebenswerte und skurriler Charaktere. Auch der Künstler selbst bietet viele interessante Facetten. Die Kinder lernen die unterschiedlichen Figuren kennen und entwickeln Dialoge. Was könnte der kleine Tiger mit Lukas Kümmel aushecken? Die selbst erfundenen Dialoge werden im Schattenspiel umgesetzt und so die Verbindung zwischen Wort und Gestik zu einem lebhaften Ausdruck gebracht.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 3-4</p> <p>Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers und von Spielfiguren erproben; Ausdrucksmöglichkeiten planen und mit anderen abstimmen; eigene kleine Szenen entwickeln</p>
 2 VM  2 x 3,00	<p style="text-align: center;">Die vier Elemente</p> <p>Das Modul verbindet theatrale, tänzerische und musikalische Aspekte. Die Kinder erhalten neben einer Portion Selbsterfahrung in der Gruppe auch Selbstbewusstsein und eine Ahnung von darstellenden Künsten. Sie erproben ihre mimischen, gestischen und stimmlichen Ausdrucksmöglichkeiten beim Darstellen von Erde, Feuer, Wasser und Luft.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>zu Themen oder Inhalten musikalische Spielszenen mit choreografischen Mitteln gestalten; verschiedene Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers entdecken und spielerisch einsetzen; Spielszenen improvisieren und reflektieren</p>
 1 VM  3,00	<p style="text-align: center;">In 80 Tagen um die Welt</p> <p>Tanzen global: Wie aufregend kann Erdkunde sein, wenn die Kinder die Orte und Sehenswürdigkeiten ertanzen können: Die Umwelt in ihrer kulturellen Vielfalt wahrnehmen, sie erfahren und lernen damit umzugehen. Tanz ist nonverbale Kommunikation und überwindet so spielend alle Grenzen ... Gute Reise!</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Kl. 3-4</p> <p>nach Vorgaben tänzerische Bewegungen einsetzen; Tänze zu Liedern und Musikstücken ausführen und gestalten; Tanzideen umsetzen</p>
 2 VM  2 x 3,00	<p style="text-align: center;">Als die Bilder tanzen lernten</p> <p>Experimentierspaß und Kreativität stehen hier im Vordergrund. Durch thematische Anregungen zum Malen lassen die Kinder Tänze entstehen. Wie kann eine Figur aus einem selbst gemalten Bild steigen? Wie können wir gemalte Emotionen abstrahieren und tanzen? Das Ziel ist den Kindern die Möglichkeit zu geben, visuelle und körperliche Herausforderungen aufzunehmen und sie durch das Tänzerische zu erleben, die emotionale und physische Wahrnehmung ihrer Umwelt zu sensibilisieren.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>passende eigene Bewegungsformen zu Liedern und Musikstücken realisieren und Stimmungen verdeutlichen; Bewegungsformen improvisieren und weiter entwickeln</p>

Musik machen



 1 VM  3,00	<p style="text-align: right;">Erlebnis Klang</p> <p>Die Kinder schulen ihre Wahrnehmungsfähigkeit für Klänge anhand von alltäglichen Gegenständen, deren Klangcharakter sie spielerisch erforschen und dann beschreiben. Dabei hilft ihnen ein animierendes Video, welches eine fröhliche Studentengruppe bei Klangexperimenten zeigt. Anschließend gestalten die Kinder selbst mit diesem Klangmaterial spannende musikalische Abläufe. Ganz "nebenbei" wissen die Kinder nach dem Experimentierspaß was ein Takt ist, was Betonungen sind und vieles mehr. Ein Ziel ist es auch, einen ersten Eindruck vom Gruppenmusizieren zu gewinnen, das soziale Miteinander zu fördern und eine differenziertere, sensiblere Wahrnehmung der Umwelt zu erlangen.</p>	<p style="text-align: right;">Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>Musik hören; Musik in ihrer Vielfalt begegnen; Wirkungen von Musik erfahren; Notationselemente verwenden; hörend elementare Gliederungsprinzipien der Musik unterscheiden</p>
 2 x VM  2 x 3,00	<p style="text-align: right;">Stomp</p> <p>In Anlehnung an das weltbekannte Projekt Stomp können hier Kinder mit Alltagsgegenständen musizieren. Besen, Mülleimer, Radkappen, Suppenlöffel, alles wird plötzlich zum Schlagzeug und wird in kleinen Choreografien in die Rhythmusshow integriert. Dabei werden im Wesentlichen grobmotorische Bewegungen geübt, das feinmotorische Element, das normalerweise beim Musizieren wichtig ist, tritt in den Hintergrund. Aufmerksamkeit, Koordination und Konzentration sind dennoch gefordert. Mit ihren Händen erfassen die Kinder Materialgegebenheiten und hören diese direkt. "Instrumente" sind vorhanden.</p>	<p style="text-align: right;">Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>mit Instrumenten improvisieren und experimentieren; sich zur Musik bewegen; musikalische Szenen gestalten</p>
 2 x VM  2 x 3,00	<p style="text-align: right;">Auf Moglys Spuren</p> <p>Wir trommeln fast wie im Urwald mit urigen Instrumenten, Afrikanischen Doppelglocken, Rasseln und natürlich auch: Trommeln. Dieses Musizieren in der Gruppe erfordert zwar keine musikalischen Vorkenntnisse, aber Aufmerksamkeit und die Bereitschaft, konzentriert und gruppendienlich zu sein. Wir lernen auf Zeichen einfache Rhythmusbausteine einzusetzen. Hier fliegt ein Kakadu vorbei und dort trommelt sich ein Affe auf die Brust. Am Schluss sind wir eine fast perfekte Sambagruppe. Zwischendurch sehen wir Filmausschnitte mit trommelnden Kindern aus aller Welt.</p>	<p style="text-align: right;">Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>Bewegen und Sprechen im Rhythmus; Sprachrhythmus und Betonung verinnerlichen; Musik und Gebräuche fremder Kulturen verstehen; einfachste Notationselemente begreifen; auf ein Zentrum konzentrieren; Ausdauer üben; sich gruppendienlich einordnen</p>

Bildungsangebote - Musik







Musik machen - Lieder kennen lernen

 <p>1 VM 3,00</p>	<p style="text-align: center;">Kölsche Lieder, mehr als Carneval</p> <p>Die Kinder erfahren die Wirkung von eingängigen Melodien und verständlichen Texten. Sie gestalten die Lieder mit ihren Stimmen und realisieren dazu passende eigene Bewegungsformen. Die erlernten Lieder und Texte dienen neben der persönlichen Bereicherung der Gestaltung von Festen und Feiern in der Schule, bei außerschulischen Anlässen wie Martins-, Advents- und Weihnachtsfesten, bei kirchlichen Festen und beim Carneval. Die Kinder erfahren bei ihren Auftritten ihre große Wirkung durch diszipliniertes Auftreten mit gekonntem Repertoire und eine ergebnisreiche bindende Gemeinschaft. Sie erleben positive Resonanz und Anerkennung im Applaus.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>Singen aktueller und überlieferter Lieder zu verschiedenen Lebensbereichen; Singen von Liedern verschiedener Gattungen; Singen mit differenzierten melodischen und rhythmischen Verläufen und Harmonien</p>
---	--	--







Musik umsetzen - Bewegung und Tanz

 <p>1 VM 3,00</p>	<p style="text-align: center;">Tanzen mit Spaß</p> <p>Aktuelle Musik reizt Kinder zur Bewegung und das ist gut so. Eine professionelle Hilfestellung fördert dieses natürlich Bedürfnis. Die Kinder lernen einfache Kombinationen aus der Welt des video-clip-dancing. Da die Tanzschulen in der Region solche Kurse nicht mehr in den Grundschulen als Gastkurse anbieten, findet das Angebot nun in der regionalen Musik-, Tanz- und Theaterwerkstatt in Schloss Eulenbroich statt.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>sich zur Musik bewegen; musikalische Szenen gestalten; Musik hören; Musik in ihrer Vielfalt begegnen; Wirkungen von Musik erfahren</p>
 <p>1 x VM 1 x 3,00</p>	<p style="text-align: center;">Rhythm is it!</p> <p>Eine Geschichte von drei Instrumenten, die sich in einer Musikwerkstatt begegnen und sich durch ihr Zusammenspiel erst richtig entfalten werden. Durch Musik Hören, künstlerisches Gestalten und rhythmische Arbeit mit dem Körper (Bodypercussion) wird am Ende eine kleine musikalische und tänzerische Komposition entstehen, der die Kinder mit ihren kreativen Ideen eine individuelle Note geben.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>Förderung von Musikalität; Rhythmusgefühl; Koordination und Körperbewusstsein; Kreatives Arbeiten in Kleingruppen</p> <p>(auch für Primarbereich von Förderschulen geeignet)</p>

Musik umsetzen - Bewegung und Tanz

 2 x VM  2 x 3,00	<p>Ein Tanz durch die Zeit Von König Ludwig XIV. bis Justin Timberlake</p> <p>Tanzen kann viele Funktionen haben. Er kann dem Zeitvertreib dienen, ist eine Kunstform, um Gefühle und Handlungen darzustellen und auszudrücken. Er kann Hobby oder Beruf sein oder einfach nur ein Gefühlsausdruck, um die Freude an der Bewegung aus zu leben. Aber seit wann wird eigentlich getanzt und wo liegen seine Ursprünge? Wie hat sich der Tanz durch die Zeit entwickelt und warum tanzen wir heute nicht mehr wie im Mittelalter? Eine spannende Reise durch die Geschichte und die Entwicklung des Tanzes. Neben diversen Unterrichtsmaterialien erhalten die Schüler Eindrücke in unterschiedliche Tanzformen und ihre Epochen.</p>	<p>Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>nach Vorgaben tänzerische Bewegungen einsetzen; zu Liedern und Musikstücken Tänze ausführen und gestalten</p>
 2 VM  2 x 3,00	<p>Karneval der Tiere Bewegungstheater</p> <p>Mit den Mitteln des Musik- und Bewegungstheaters entsteht ein vielfältiger Zugang zu dem bekannten Werk von C. Saint-Saens. Wir lernen Musikausschnitte aus dem Karneval der Tiere kennen, erarbeiten einfache Instrumentalsätze, werden Szenen in Musik und Bewegung umsetzen und uns mit graphischer Notation beschäftigen. Die Kinder bringen bitte Wachsmalstifte und Buntstifte sowie Turnschuhe oder -schlappen zum Unterricht mit.</p> <p>Empfehlung: Dieses Modul lässt sich mit dem Modul "Cowboy will nicht reiten" (siehe S. 25) zu einer fächerübergreifenden Einheit verbinden. Die Schreibwerkstatt würde dann das afrikanische Märchen "Der Möhrenfresser" behandeln.</p>	<p>Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>zu Vorlagen musikalische Spielszenen gestalten; mimisch und gestisch zur Musik spielen</p>
 1 VM  1 x 3,00	<p>Der Dschungel Abenteuerreise durch die Tiefen des Amazonas</p> <p>Hier fühlen sich kleine Abenteurer wohl. Tänzerisch kämpfen sich die kleinen Helden durch die Tiefen des Dschungels. Auf ihrem Weg müssen sie sich unterschiedlichen Aufgaben und Abenteuern stellen, denn der Dschungel birgt viele Gefahren. Wie balanciere ich über einen Baumstamm, ohne in den tödlichen Krokodilfluss zu fallen, oder wie entkomme ich den tropischen Wirbelstürmen, die den ganzen Dschungel in ständiger Wachsamkeit halten. Auch Flora, Fauna und die spannende Welt der Tiere begleiten tänzerisch das große Abenteurer.</p> <p>Empfehlung: Das Modul lässt sich mit dem Modul "Der Wasserkreislauf" (siehe S. 15) kombinieren.</p>	<p>Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>In diesem Projekt wird die Freude an der Bewegung, die sozialen Kompetenzen, das Bestreiten eines gemeinsamen Abenteurers und die kritische Auseinandersetzung mit aktuellen Themen, wie z. B. der Zerstörung eines fremden Lebensraum von Pflanzen und Tieren, gefördert.</p>

Musik umsetzen - Bewegung und Tanz

 1 VM  3,00	<p style="text-align: center;">Die Hexen kommen</p> <p>Durch Rollenspiele reflektieren lernen. Auch Hexen haben Gefühle. Sie können lustig, traurig, genervt oder sogar gestresst sein. Hier steht das Sozialverhalten im Vordergrund. Wie lernen Kinder mit den Gefühlen anderer umzugehen? Genau dieses Thema erarbeiten wir spielerisch in verschiedenen Tänzen um eine wirklich sehr interessante "andere" Hexe.</p> <p>Empfehlung: Das Modul lässt sich mit dem Modul "Wo geht es hier zum Blocksberg" (siehe Seite 24) kombinieren.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Kl. 1-2</p> <p>mimisch und gestisch zur Musik spielen; zu Themen oder Inhalten Szenen mit choreografischen Mitteln gestalten; Stimmungen verdeutlichen</p>
 1 VM  3,00	<p style="text-align: center;">Zu Besuch bei der Wetterliese</p> <p>Ein tänzerisch kreatives Projekt rund um das Thema Wetter und Jahreszeiten.</p> <p>Der vielbeschäftigte Geschäftsmann, Herr Meier, lernt die lustigen Spielchen der mysteriösen Wetterliese und ihrer verrückten Regenbogenkinde kennen. Ob Herr Meier seinen wichtigen Geschäftstermin trotz tropischer Wirbelstürme mitten in Rösrath dennoch wahrnehmen kann, wird in diesem Projekt tänzerisch mit den Schülern erarbeitet.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>Die künstlerische Umsetzung durch die Verbindung von Tanz, Musik und Schauspiel erweitert den kreativen Horizont und eröffnet neue Ausdrucksformen des eigenen natürlichen Bewegungsdrang und des Vorstellungsvermögens der Schüler.</p>
 1 VM  3,00	<p style="text-align: center;">Der Zauberer von Oz</p> <p>Auf der Reise zum Zauberer von Oz schlüpfen die Kinder in verschiedene Rollen und lernen dadurch Gefühle und Eigenschaften tänzerisch und gestisch umzusetzen.</p> <p>Ein Mädchen, ein ängstlicher Löwe, ein Blechmann und eine Vogelscheuche entdecken auf ihrer Suche nach Mut, einem guten Herzen und Verstand viele interessante Orte. Außerdem ist da noch die böse Hexe und ein magisches Paar Zauberschuhe... Durch die kreativen Ideen der Kinder werden wir sehen, was damit passiert.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Kl. 1-4</p> <p>Gefühle entdecken und tänzerisch umsetzen; Förderung der Kreativität und Reflektionsfähigkeit; Kleine choreografische Szenen gestalten; (auch für Primarbereich von Förderschulen geeignet)</p>



:klassenzimmer kulturlandschaft



Lernroute rund um den Aggerbogen



Rund um jeden KLU-Standort wurde ein Rundweg durch die Kulturlandschaft definiert, der sich für Schulklassen eignet. Ein Observatorium gibt zusätzlichen Einblick in landschaftliche Besonderheiten. Die Wege können mit einer geführten Wanderung oder auf eigene Faust erkundet werden. Dazu gibt es Klassennucksäcke mit didaktischem Material, die gegen Pfandgebühr ausgeliehen werden können. Informationen erhalten Sie am jeweiligen KLU-Lernort.

Rallye rund um die Naturschule

Kinder erkunden den Landschaftsgarten Aggerbogen. Ob selbständig oder angeleitet, kann mit den pädagogischen MitarbeiterInnen der Naturschule abgesprochen werden. Es stehen Materialien für eine "große" und eine "kleine" Rallye zur Verfügung. Mit viel Spaß entdecken die Kinder die Flora und Fauna im Aggertal.

Erlebnisswanderung zum Bauerngut Schiefelbusch

Ausgerüstet mit einem Naturerlebniskoffer (Leihgebühr 15,00 Euro, Pfand 50,00 Euro) - um die ca. 1-stündige Wanderung von der Naturschule Aggerbogen ausgehend genauso spannend zu machen wie den Besuch selbst - können sich Gruppen und Klassen auf den Weg zum Bauerngut Schiefelbusch machen.

Hierbei handelt es sich um einen typischen Hof aus dem Bergischen Land, der mit Kühen, Hühnern, Gänsen, Puten, Kaninchen und mancherlei Leckereien jedes Kinderherz höher schlagen lässt. Hier gibt es Landwirtschaft zum Anfassen, hier wird gezeigt, wo und wie unsere Nahrung erzeugt wird. Nebenbei werden spannende Spiele und Hofführungen gezeigt, zum Traktorfahren und Melken angeregt sowie süße und herzhaftes Speisen und Getränke angeboten.

Eine Anmeldung auf dem Hof ist zwingend erforderlich. www.bauernlaedchen.de

Lernroute rund um Burg Wissem



Erkundungstour "Wald und Heide schützen"

Die Tour führt von der Burg Wissem in den Troisdorfer Wald und die Wahner Heide. Dabei erlebt man auf spannende und lehrreiche Weise die Spuren des Menschen in der Natur. Waldwirtschaft, Schafzucht und Militär haben das Bild der Landschaft geprägt. Auf dem Weg liegen das Wildgehege, einheimische Laubwaldabschnitte, aber auch Lärchen- und Fichtenbestände für die Forstwirtschaft. Vorbei am malerischen Leyenweiher mit seinen Seerosen, Libellen und vielen Entenarten geht es zum Observatorium, das genau an der Schnittstelle zwischen Wald, Offenheide und Auenwald liegt. Der Rückweg führt durch die imposante Trockenheide und endet wieder an der Burg Wissem. Ein "Klassenrucksack", der gegen Gebühr ausgeliehen werden kann, enthält Informations- und Arbeitsmaterial, dazu einige Sagen und Geschichten aus der Heide. Anmeldung und Infos am KLU-Standort Burg Wissem.

Lernroute rund um Burg Wissem

Auf Försters Spuren

Besonders spannend wird die Wanderung durch den Wald in Begleitung eines Försters vom Bundesforst. Mit einer mobilen Einsatzstation kann der Förster an verschiedenen, wählbaren Treffpunkten zur Klasse dazustoßen. Nicht nur die Hege und Pflege des Waldes, sondern auch die unterhaltsame Vermittlung sind sein Spezialgebiet. Die Schulklassen wandern zunächst auf eigene Faust los, eine kleine Broschüre mit Verhaltensregeln für den Weg durch die Heide und eine Wanderkarte erhält man am KLU-Standort Burg Wissem. Während der Wanderung ist der Förster per Handy zu erreichen.

„Kleine Spürnasen auf Tour“

Hier braucht man eine gute Nase, wache Augen, Mut zum Tasten und Schmecken und exzellente Ohren für die Natur und die kleinen Geschichten zur Wahner Heide. Mit dem Team des „Erfahrungsfeldes der Sinne“ gehen wir auf Entdeckungsreise. Mit verbundenen Augen erkunden wir die Umgebung: Wie klingt der Wald? Welche Gerüche erreichen unsere Nase? Nadeln stechen, aber wie? Barfuss spüren wir den Unterschied zwischen Heidesand und Waldboden. Mit geschlossenen Ohren werden uns die Augen geöffnet: Wo ist Licht und Schatten? Welche Farbe hat die Natur?

Der Erlebnispfad dauert normalerweise 4 Schulstunden. Bei einer kleinen Tour von 2 Stunden wird das Programm entsprechend gekürzt. Die Gruppenstärke beträgt maximal 15 Kinder, Größere Gruppen werden geteilt.

Bitte Picknick, gutes Schuhwerk und regenfeste Kleidung mitbringen. Kosten für die pädagogische Betreuung: 5 Euro pro Kind

Lernroute rund um Gut Eichthal



4 h

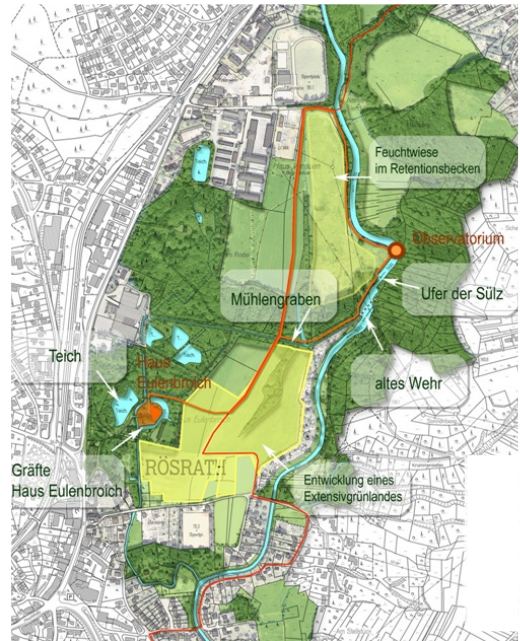
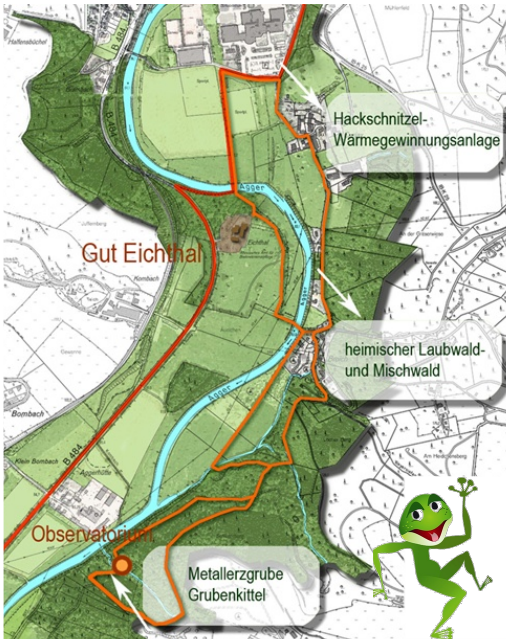


3,00

Erkundungspfad "Rohstoffe nutzen"

Der moderne Bergbau auf dem Lüderich hat Vorgänger, die bis in die Römerzeit zurückreichen. Bei einer mehrstündigen Wanderung spazieren wir von Bleifeld aus, an den sichtbaren und unsichtbaren Überresten des Bergbaus aus dem 19./20. Jahrhundert (Südschacht, Frühlingsschacht, Franziskaschacht), des 17./18. Jahrhunderts (Rotenbach) hin zu spät- und hochmittelalterlichen Bergbauspuren. Im Bereich des Südschachts werden die Reste des römischen Bergbaus erklärt. Jede Zeit hat ihre typischen Bodenverformungen hinterlassen. Diese und deren Ursprung soll den Schülern im Vorbeigehen näher gebracht werden.

Gemeinsam mit dem LVR-Amt für Bodendenkmalpflege



Lernroute rund um Schloss Eulenbroich

Erkundungspfad „Wasser erleben“

Haus Eulenbroich wurde als Wasserburg errichtet. Hier startet der Rundweg, der an Mühlengraben, Fischteichen und Gräften vorbei bis zur Sülz führt. Zielpunkt ist eine schöne alte Eiche im Knie der Sülz. Von dort aus führt der Weg zurück zu Haus Eulenbroich. Auf diesem Weg lässt sich Wasser auf vielfältige Weise erleben, nicht nur durch die unterschiedlichen Gewässerformen wie Teich, Bach, Fluss und Graben. Das Leben am und im Wasser sowie der Umgang des Menschen mit dem Wasser werden mit allen Sinnen nachempfunden. Die Wanderung wird von einer Umweltpädagogin begleitet. Weitere Informationen erhalten Sie am Lernstandort Schloss Eulenbroich.

Projektwochen

Schulprojekte und Projektwochen eignen sich besonders dazu, andere Lernorte in den Schulalltag einzubeziehen. Ohne den üblichen Zeitdruck können die SchülerInnen sich intensiv mit den Dingen beschäftigen und Zusammenhänge entdecken. Wir möchten Ihnen auf dieser Seite Vorschläge für Projektwochen unterbreiten. Die KLU-Bildungswerkstätten bieten Module zu übergreifenden Themen an, die Sie frei kombinieren können.

Neben verschiedenen Vorschlägen für Projektwochen möchten wir Ihnen 'KennenLernenUmwelt' als schulbegleitendes Projekt empfehlen. Die Kinder einer Klasse würden in jedem Schuljahr einen Lernort besuchen und dort an einer Unterrichtseinheit zu einem regionalen Thema teilnehmen. Auf diese Weise entwickeln sie im Laufe der Schulzeit ein Gespür für die Besonderheiten ihrer Region. In einem begleitenden KLU-Pass können die einzelnen Besuche dokumentiert werden. Bitte sprechen Sie Ihre individuellen Wünsche und Planungen mit der KLU-Projektkoordination ab:

Beate von Berg, Tel.: 02241-900425

schulbegleitende Projektangebote

Vorschlag 1

1. SJ: **Erlebnis Klang** s.29
2. SJ: **Alle Vögel sind schon da** s.14
3. SJ: **Sagen rund um Burg Wissem** s. 23
4. SJ: **Alltag in der Römerzeit** s.20

Vorschlag 1

1. SJ: **Spuren hinterlassen** s.19
2. SJ: **Hexen kommen** s.32
3. SJ: **In der Agger ist was los** s.15
4. SJ: **Leben auf Burg Wissem** s.21

Projektwochen

Natur und Umwelt

- Der Wasserkreislauf
siehe S.15
- Brotbacken s.20
- Vom Wasser zur Farbe s.26
- Zu Besuch bei der Wetterliese s.32

Bewegung-Entspannung-Ernährung

- Mammutjagd s. 19
- Seilbrücken und Baumschaukeln s. 17
- Es spukt in der Burg s.23
- Rhythm is it s.30

Kulturen der Welt

- Kompass s.18
- Römische Küche s.20
- In 80 Tagen um die Welt s.28
- Meine, deine, unsere Welt s.25

weitere Themen für Projektwochen

- Wasser
 - Kunst
 - Mittelalter
 - Berufe....
- (wir sind offen für Ihre Ideen und Wünsche)



regionale Projekt- und Ferienangebote



Ferienangebote

Adventure Camp

In den Oster-, Sommer- und Herbstferien werden ganztägige Stadtranderholungen inklusive Frühbetreuung und Mittagsimbiss angeboten. Die Kinder sollen erfahren, wie es ist, mit einem Kompass umzugehen, Tierspuren zu erkennen und ein Seil ohne Schleife an einem Baum so zu befestigen, dass man es als Seilbrücke gebrauchen kann. Aber auch spektakuläre Aktionen wie Abseilen, Floßbau und GPS-Touren sind Teil des erlebnispädagogischen Programms, bei dem es immer auf die Erkenntnis ankommt, dass die Gruppe nur als Gruppe ihre Aufgaben erfüllen kann.

Naturschule Aggerbogen gemeinsam mit "Action-4-all"



1 Woche



auf
Anfrage

Leben in einer Zeitepoche

Die SchülerInnen beschäftigen sich mit dem Leben in einer Zeitepoche (Steinzeit, Römerzeit, Mittelalter). Es wird gebastelt, die für die jeweilige Zeit typ. Spiele gespielt, Spielbretter oder ähnliches selbst hergestellt und typ. Gerichte nachgekocht. Hier sind unterschiedliche Schwerpunkte möglich.



nach Absprache

Hausbau

Die SchülerInnen lernen Haustypen in der Zeit vom Neolithikum bis Mittelalter kennen. Der Schwerpunkt wird auf das Mittelalter gelegt, mit dem Bau eines Fachwerks. Am Standort werden Lehm und Lehmziegel für das Fachwerk hergestellt. Die Kinder lernen Flechtwerke zu bauen und anschließend mit Lehm zu verfüllen. Bei einer Entdeckungsreise durch die Stadt Overath werden die zeitlichen Unterschiede der Fachwerkhaustypen erläutert und die SchülerInnen angeregt, die Unterschiede selbständig zu entdecken.

Gemeinsam mit dem LVR-Amt für Bodendenkmalpflege



nach Absprache

Erlebniswochen im Schloss

Die Musik-, Tanz- und Theaterwerkstatt bietet ab den Sommerferien 2011 ein Ferienerlebnisprogramm in und um die Bildungswerkstatt Schloss Eulenbroich an. Weitere Informationen erhalten Sie ab Frühjahr 2011 unter www.schloss-eulenbroich.de.



auf Anfrage

Ferienangebote



2 x 4 h



2 x 4,00

Superhelden-Workshop

Dieser zweiteilige Workshop richtet sich besonders an Jungs, ist aber für Mädchen genauso geeignet. Superman, Spiderman und Wolverine: Ihre Geschichten füllen zahllose bunte Heftchen und begeistern Kinder seit Generationen. Obwohl diese Comics nach wie vor vielfach verpöht sind, haben sie Auflagen, von denen die "bessere" Literatur nur träumen kann. Und es steckt mehr in ihnen als mancher Kritiker wahrhaben will. Es gibt zahllose verschiedene Helden mit besonderen Kräften. Dabei sind Comic-Helden nicht nur Alleskönner, sondern oftmals Zweifler und gebrochene Charaktere. Gerade darum üben sie eine starke Faszination aus. Die Kinder lernen klassische Comic-Helden anhand von alten Heftchen und Zeitungstrips aus dem Bestand des Bilderbuchmuseums kennen. Sie erfahren etwas über Stärken und Schwächen, experimentieren mit physikalischen Begriffen wie Kraft, Geschwindigkeit, Flugauftrieb und entwerfen ihre eigenen Helden. Diese Helden sind so wie die Kinder sich sehen, bzw. wie sie sich erträumen. Mit Hilfe von einfachen Schablonen können die Helden so gezeichnet werden, dass sie auch "echt" aussehen. Dabei geht es in erster Linie um die Auseinandersetzung mit Stärken und Schwächen, die Darstellung von Bewegung und Kraft weniger um zeichnerische Fähigkeiten. Deshalb greifen wir zu den unterschätzten Möglichkeiten der Schablonenarbeit.



2 x 2 h



4,00

„Vom Holz zum Papier und zum Buch“ – Papierschöpfen

Dieses Modul findet an zwei verschiedenen Tagen in der Burg Wissem statt. Die Kinder erfahren, woraus Papier gemacht wird, sehen und fühlen bei der Untersuchung historischer Bücher verschiedene Qualitäten von Papier und setzen beim Papierschöpfen Theoretisches praktisch um. Die Nutzung des selbst geschöpften Papiers für die künstlerische Ausgestaltung mit Text und Bild ist Thema des zweiten Unterrichtstages. Bitte achten Sie auf geeignete Kleidung.



4 h



4,00

Rittertag auf Burg Wissem

Für das Ferienangebot werden zwei Angebotsmodule leicht verändert und zusammengefasst, so dass alle Kinder von der ersten bis zur vierten Klasse altersgemäß berücksichtigt werden können. Die älteren Kinder spielen die Hochzeit des Kaspar von Zweifel mit Elisabeth von Lützerode im Jahr 1543. Die jüngeren Kinder werden gemeinsam die unterschiedlichen Geschicklichkeits- und Kampfspiele der Ritter kennen lernen und ausprobieren. Nach der Verteilung der Rollen werden zunächst einfache Utensilien gebastelt. Nach einer Mittagspause erleben wir in den verschiedenen Gebäuden der Burganlage die Handlung bis hin zur Hochzeitsfeier. Am Schluss des Spiels steht das Hochzeitsmahl und ein kleines Ritterturnier zu Ehren des Brautpaares.

Regionale 2010 "Rheinische Welt-Ausstellung"

Das Wort "Regionale" setzt sich zusammen aus "Region" und "Biennale". Es beschreibt ein Strukturprogramm des Landes Nordrhein-Westfalen, das im Turnus von zwei Jahren einer ausgewählten Region die Möglichkeit bietet, sich zu präsentieren. Dabei sollen die Qualitäten und Eigenheiten der Region herausgearbeitet werden, um Impulse für deren zukünftige Entwicklung zu geben. Die Regionale 2010 findet in der Region Köln/Bonn statt - eine Region mit 3 Millionen Einwohnern und einer Fläche von ca. 4.000 km². Kommunen, Wirtschaft und Private beteiligen sich mit ihren Projekten an der Regionale. Diese Pro-

jekte machen mit ihren Beiträgen zu Natur, Kultur, Städtebau, Wirtschaft und Wissenschaft in der Region die Ergebnisse des Strukturprogramms für die Bürgerinnen und Bürger erlebbar. Regionale heißt "Zukunft gestalten": Ein Prozess, der zeigt, wie eine Region ihre Zukunft aktiv in die Hand nimmt. Ein wichtiges Prinzip der Regionale 2010 ist es, dabei nicht nur Neues zu wagen, sondern die Innovation auch darin zu sehen, die existierende Vielfalt des Standortes Region Köln/Bonn ins rechte Licht zu rücken und im Sinne von "Brückenschlägen" zu vernetzen. Die Regionale 2010 mündet in eine Gesamtschau der Projekte, die "Rheinische Welt-Ausstellung". Kennst Du Deine Region? Unter diesem Motto sind die Bürgerinnen und Bürger eingeladen, die Heimat auf über 50 Wanderungen, neun Schiffstouren und 24 Radtouren zu bereisen. Die Landschaften beiderseits des Rheins, Historisches und Innovatives aus den Stadtzentren, Forschungseinrichtungen und Industriebetriebe gilt es zu entdecken. Das Projekt 'KennenLernenUmwelt' beteiligt sich mit mehreren Events und Touren an der Rheinschen-Welt-Ausstellung, darunter einem Spielmarathon im Winter 2010/2011 und Kulturfesten an den Standorten.

www.rheinische-welt-ausstellung.de



Herausgeber

Städtekooperation
Lohmar | Overath | Rösrath | Troisdorf
www.kennenlernenumwelt.de

Druck: Druckerei Engelhardt
www.druckerei-engelhardt.de

Stadt Lohmar
Der Bürgermeister
Rathausstr. 4
53797 Lohmar

Auflage:
1400 im Mai 2010

Stadt Overath
Der Bürgermeister
Hauptstr. 25
51491 Overath

Gestaltung, Layout und Redaktion:
Beate von Berg
KLU-Projektkoordination
Burgallee 1
53840 Troisdorf

Stadt Rösrath
Der Bürgermeister
Hauptstr. 229
51503 Rösrath

Bildnachweis:
Sandra Ackermann, Beate von Berg, Antje
Flunkert, Dr. Manuela Giannetti, Dietlind
Keutmann, Helmut Zehe-Schmahl,
Regionale 2010 Agentur

Stadt Troisdorf
Der Bürgermeister
Kölner Straße 176
53840 Troisdorf

