

KennenLernenUmwelt



Bildungsprogramm Schuljahr 2012/2013



**KENNEN
LERNEN
UMWELT**

LOHMAR | OVERATH | RÖSRATH | TROISDORF



regionale2010



Inhalt

Grußwort	4
Raus aus der Schule mit KLU	5
KLU-Angebotsmodule	8
Sprache	9
Mathe	14
Sachunterricht	15
Kunst	31
Musik, Tanz und Bewegung	36
Darstellendes Spiel	40
Lehrerfortbildungen	42
Außerschulische Lernorte	44
Naturschule Aggerbogen	44
Gut Eichthal	46
Schloss Eulenbroich	48
Museum Burg Wissem	50
Partner: Burg und Stadt Blankenberg	52
Klu & Du	54
Impressum	55

Lernen und Erleben an Agger und Sülz

Unter diesem Motto haben wir in unseren Kommunen Lohmar, Overath, Rösrath und Troisdorf das Projekt KennenLernenUmwelt (KLU) auf den Weg gebracht. Im Rahmen der Regionale 2010 ist es uns gelungen, eine Bildungsinfrastruktur mit vier außerschulischen Lernorten aufzubauen, die sich thematisch ergänzen und ein in der Region einzigartiges, umfangreiches Bildungsangebot bereitstellen.

Seit August 2012 sind alle vier Lernorte fertig ausgebaut. Die Naturschule Aggerbogen, die Archäologiewerkstatt Gut Eichthal, die Musik-, Tanz- und Theaterwerkstatt Schloss Eulenbroich und die Literatur- und Kunstwerkstatt Burg Wissem ermöglichen Schulklassen der Primarstufe und der Sekundarstufe 1 Lernerlebnisse außerhalb der Schule. Sie bereichern das (schulische) Bildungsangebot unserer Kommunen um die Möglichkeit der authentischen Begegnung mit Lerninhalten.

Ergänzend zum Programm der Lernorte wurde das Online-Sachbuch „Klu & Du“ realisiert, das Informationen und Geschichten über die vier Kommunen enthält. Sie sind für den Sachunterricht gedacht und unter www.klu-und-du.de zu finden.

Hinweisen möchten wir ebenso auf die Bildungsangebote in Stadt und Burg Blankenberg, die besonders für den Geschichtsunterricht geeignet sind.

Wir laden Sie ein, an den außerschulischen Lernorten von KennenLernenUmwelt (KLU) Neues zu entdecken und wünschen viel Vergnügen mit dem Bildungsprogramm 2012/2013.

Dirk Brügge
1. Beigeordneter
Stadt Lohmar



Bernd Sassenhof
1. Beigeordneter
Stadt Overath



Ulrich Kowalewski
Beigeordneter
Stadt Rösrath



Dr. Stephan Kuhnert
Beigeordneter
Stadt Troisdorf



Außerschulische Lernorte und Ansprechpartner



Naturschule Aggerbogen
Am Aggerbogen 1
53797 Lohmar



Dr. Manuela Giannetti
Tel.: 02206-2143
giannetti@kennenlernenumwelt.de



Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Gut Eichthal
51491 Overath



Silke Junick
Tel.: 02206-903010
junick@kennenlernenumwelt.de



Musik-, Tanz- und Theaterwerkstatt Schloss Eulenbroich
Zum Eulenbroicher Auel 19
51503 Rösrath



Alexandra Eisenreich
Tel.: 02205-9010091
eisenreich@kennenlernenumwelt.de



Literatur- & Kunstwerkstatt Bilderbuchmuseum Burg Wissem
Burgallee 1
53840 Troisdorf



Beate von Berg
Tel.: 02241-900425
vonberg@kennenlernenumwelt.de

Raus aus der Schule mit KLU

Den Alltag in der Schule unterbrechen und Unterricht an anderen Orten wahrnehmen, das weckt die Neugier der Schülerinnen und Schüler und gestattet den Lehrerinnen und Lehrern neue Einblicke in das Verhalten ihrer Schüler. Schule und außerschulischer Lernort sollen einander ergänzen. Durch die authentische Begegnung mit Lerninhalten werden Aufmerksamkeit und Lernerfolg unterstützt. Durch das gemeinsame Erlebnis und die Herausforderung in der Gruppe wird der Erwerb sozialer Kompetenzen gefördert.

Die Bildungsangebote von KennenLernenUmwelt sind an den Lehrplan der Schulen angepasst. Individuelle Wünsche können berücksichtigt werden. Alle Module werden handlungsorientiert konzipiert und fördern die Sensibilität und die Kreativität der Schülerinnen und Schüler. Optimalerweise besuchen die Schülerinnen und Schüler einen außerschulischen Lernort, wenn dort eine direkte Begegnung mit einem Unterrichtsgegenstand innerhalb einer Unterrichtsreihe erfolgt. Der Besuch ist Bestandteil des Unterrichts. Die Position im Lernprozess kann unterschiedlich definiert werden:



In den vergangenen Jahren wurde das Angebot an Förder- oder Ferienprojekten in Zusammenarbeit mit den Offenen Ganztagschulen stetig ausgebaut. Es besteht die Möglichkeit verschiedene Angebote an einem Standort zu buchen oder alle Standorte im Rahmen einer Ferienwoche zu besuchen. Jedes Angebot wird individuell mit der OGS abgesprochen, für die Planung ist ebenfalls Beate von Berg zuständig.

Beate von Berg

Tel.: 02241-900425

vonberg@kennenerlernenumwelt.de

KLU buchen

Bitte wählen Sie zunächst das Angebot aus, das zu Ihrem Unterricht passt. Ab Seite 8 finden Sie die Beschreibung aller KLU-Angebotsmodule.

Termin vereinbaren

Bitte sprechen Sie Ihre Termin- und Themenwünsche direkt mit dem Standort ab.

Naturschule Aggerbogen: Tel.: 02206-2143

Archäologiewerkstatt Gut Eichthal: Tel.: 02206-90300

Musik-, Tanz- und Theaterwerkstatt Schloss Eulenbroich: Tel.: 02205-9010091

Literatur- und Kunstwerkstatt Burg Wissem: Tel.: 02241-900425

Bus buchen

Die Kommunen Lohmar, Overath, Rösrath und Troisdorf unterstützen die Schulen beim Besuch der KLU-Lernorte zudem mit der Bereitstellung eines Bustransfers. Informationen erhalten Sie telefonisch unter diesen Nummern:

Schulen aus Lohmar – Fr. Knöffler (Stadt Lohmar) Tel.: 02246-15354

Schulen aus Overath – Fr. Scholz (GGs Sülztal) Tel.: 02204-73675

Schulen aus Rösrath – Fr. Weiler (Stadt Rösrath) Tel.: 02205-802307

Schulen aus Troisdorf – Fr. von Berg (Museum Burg Wissem) Tel.: 02241-900425

Kosten

Pro Schüler fällt eine geringe Teilnehmergebühr an, Eintritte und Bustransfer sind darin enthalten. Diese Gebühr ist für alle Standorte einheitlich, je nach Aufwand kommen bei einigen Angeboten Materialkosten hinzu.

2-stündiges Angebot: 2,50 Euro pro Kind

3-stündiges Angebot: 4,00 Euro pro Kind

4-stündiges Angebot: 5,00 Euro pro Kind

KLU-Angebotsmodule



- Sprache
- Mathe
- Sachunterricht
- Musik
- Kunst
- Darstellendes Spiel

Sprache

Die Entwicklung der Schrift

Kommunikation funktioniert bis heute zu großen Teilen über Schrift. Die Anfänge davon liegen bereits in der steinzeitlichen Felsmalerei, werden abstrakter über Hieroglyphen und Keilschrift aus dem Orient bis zur griechischen und lateinischen Schrift oder zu Sütterlin. Genauso vielseitig sind die Träger und Werkzeuge: Zeichen im Stein, Wachstafeln, Papyrus und Pergament, Rohrfeder, Gänsefeder oder Stylus. In diesem Modul wird die Geschichte des Schreibens erzählt und praktisch auf römischen Wachstafeln und mit der Feder auf Papyrus nachempfunden.

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler, zzgl. Materialkosten

Kompetenzerwerb Klasse 2 – 6

Früher und Heute; Mediennutzung; Kinder vergleichen alte und neue Medien; Schreibwerkzeuge sachgerecht einsetzen, taktiles Geschick, typografisches Gestalten

Eine europäische Sprachreise – (siehe Seite 41)

Geschichten erleben

Es spukt in der Burg

Zu jeder ordentlichen Burg gehört ein Gespenst, nicht nur an Halloween. Entsprechend zahlreich sind die Bilderbücher und Geschichten zu diesem Thema. Wir wollen das Zuhören in besonders gestalteten Räumen des Bilderbuchmuseums zum Erlebnis machen. Dabei wechseln sich aktive Spurensuche und passives Hören ab. Die Geschichten werden teils frei erzählt, teils vorgelesen oder anhand von Bildern nacherzählt. Anschließend basteln wir eine ganz einfache Gespenstermarionette. Das Modul eignet sich besonders für Schulneulinge.

Ort: Museum Burg Wissen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–2

Verstehendes Zuhören; Beteiligung an Gesprächen; Herstellen von Bezügen zwischen Gehörtem und kleinen Arbeitsaufträgen; Lesefreude entwickeln



Geschichten erleben

Tatort Bilderbuchmuseum

Einbruch im Bilderbuchmuseum! Eine seltene historische Ausgabe des Struwwelpeters wurde gestohlen. Die Kinder machen sich in kleinen Gruppen auf die Suche nach Tatortspuren. Sie lösen knifflige Aufgaben und verschiedene Rätsel. Hoffentlich kann der Täter mit Hilfe der Steckbriefe der Kinder gefunden werden! Mit dem Modul laden wir ältere Schulklassen ein, ebenso wie bei „Es spukt“ das Museum zu erkunden. Die Schulklassen erhalten vorab Material zum Vorbereitung.

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 3–4
 verstehendes Zuhören; Hinweise aus Texten heraushören; Wort-Bild-Bezüge herstellen; Rätsel lösen; selbständiges Arbeiten in der Kleingruppe; Kommunikation und Rücksichtnahme in der Gruppe

Käpt'n Book

Das „Rheinische Lesefest“ macht im November Station in Burg Wissem. Bekannte Kinderbuchautoren lesen für Schulklassen. Die konkreten Lesungen und Termine lagen bei Redaktionsschluss noch nicht vor. Sie erfahren sie im Museum Burg Wissem unter Tel.: 02241-900422

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 1 – 1,5 Stunden
Teilnahmegebühr: auf Anfrage

Kompetenzerwerb Klasse 1–4
 Freude am Umgang mit Sprache wecken; Einblicke in Erzähl- und Gesprächskultur; verstehend Zuhören; gezielt Rückfragen stellen

Schreibwerkstatt

Cowboy will nicht reiten – Schreib-Impuls-Werkstatt

Kinder haben keine Schwierigkeiten, sich in eine Bild hineinzuverleben und es nachzuempfinden. Anhand von ausgewählten Originalen aus dem Bilderbuchmuseum, spüren wir die Bildwirkung nach. Wir fragen, was vorher und nachher passiert sein könnte und wir entwickeln daraus eine kleine Geschichte. Dabei orientieren wir uns eng an der Methodik des Sprachunterrichts. In Absprache mit der Lehrkraft kann zwischen verschiedenen Originalen gewählt werden.

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 3–4
 Differenziertes und vertieftes Betrachten von Bildern; Zusammenhänge zwischen Bildaussagen und Bildmitteln herstellen; Beschreiben von Gefühlen; Texte nach Anregungen durch Bilder schreiben; Verfassen eigener unterhaltsamer und fantasievoller Texte

Projekttag für Offene Ganztagschulen

Erzähl mir von der Kindheit früher

Ob Harry Potter oder Spiderwicks, Geschichten begleiten unsere Kindheit. Historische Schulfibeln und Kinderbücher wie der Struwwelpeter nehmen uns mit auf eine Reise in die Spiele und Geschichten, die Kinder in früheren Zeiten kannten. Wodurch unterscheiden sich alte Geschichten von den heutigen? Wir lernen etwas über Kindheit und Erziehung im 19. Jahrhundert und basteln historisches Spielzeug.

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 4 Stunden
Teilnahmegebühr: auf Antrages

Kompetenzerwerb Klasse 1–4
 Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume; Spielideen und Regelungen einfacher Spiele kennen und verwirklichen

Themenschwerpunkt Märchen

Im Dezember 1812 erschien der erste Band der Kinder- und Hausmärchen, gesammelt und aufgeschrieben von den Brüdern Grimm. Zu diesem 200. Geburtstag präsentiert das Bilderbuchmuseum Burg Wissem von November bis Februar eine Mitmach-Ausstellung und auch das KLU-Programm des Standortes enthält einen besonderen Schwerpunkt „Märchen“.



Es war einmal.... Die Märchenwelten der Brüder Grimm

Bei einer Führung durch die gleichnamige Ausstellung, die das Bilderbuchmuseum vom 18.11.2012 bis Ende Februar 2013 zeigt, und beim Spielen an den Mitmachstationen erleben die Schülerinnen und Schüler die Welt der Märchen auf ganz abenteuerliche Weise. Im Anschluss setzen wir in der KLU-Werkstatt unsere Erlebnisse kreativ um.

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–4

Mit Texten und Medien umgehen; Gesprächskultur entwickeln; Erzählansätze kreativ umsetzen

Der gestiefelte Kater und andere Zaubermärchen

In vielen Märchen werden die Herausforderungen, denen sich der Held oder die Heldin stellen müssen, mittels einer zauberhaften Begebenheit gelöst. Am Ende siegt der Held. Wie sieht es aber mit der berühmten Märchen-Moral aus? Ist das, was dort geschieht immer gut? Darf man Bösewichter betrügen, töten, verzaubern? Anhand verschiedener Beispiele tauchen wir ein in die Welt der Zaubermärchen und in dieses schwierige Thema. Am Ende gestalten wir unseren ganz persönlichen Märchenhelden.

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 3–4

Märchentexte erleben und reflektieren; Rollenbilder analysieren und bewerten; eigene Figuren entwerfen und kreativ verbildlichen

Die Wahrheit über Hänsel und Gretel

Dass Hänsel und Gretel von ihren Eltern in den Wald geschickt wurden wie auch die ärmlichen Lebensverhältnisse der Familie, erscheint uns heute besonders grausam. Dabei lebten zur damaligen Zeit die meisten Familien in unserer Region unter den gleichen Bedingungen. Sie waren arme Ackerer (Tagelöhner in der Landwirtschaft), Hirten, Köhler, Besenbinder, Bergleute oder Ähnliches. Wir erfahren etwas über die Wirklichkeit hinter dem Märchen. anschließend gehen wir mit der ganzen Klasse in den Wald und sammeln Reisig. Daraus basteln wir einen eigenen kleinen Besen.

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 3–4

Märchentexte analysieren und reflektieren; Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Kulturen kennen lernen und reflektieren

Der böse Wolf und seine Verwandten

Ausgehend vom Märchen Rotkäppchen setzen wir uns mit der Figur des Wolfs auseinander. Seine Berühmtheit als Märchenfigur hat ihn auf die Rolle des Bösen fixiert. Dabei gibt es viele Wölfe in der Kinderliteratur. Ihre Geschichten helfen den Kindern, Ängste zu überwinden und Vorurteile abzubauen.

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 3–4

Märchentexte analysieren, Rollenbilder reflektieren; positive und negative Gefühle beschreiben

Künstlerische Techniken im Märchenbuch

Einen ganzen Projekttag lang lernen wir verschiedene künstlerische Techniken am Beispiel der Märchen kennen. Die reiche Illustrationssammlung des Bilderbuchmuseums versammelt die schönsten Märchenoriginale, von denen wir einige Beispiele kennen lernen und – selbstverständlich – die jeweilige Technik selber ausprobieren.

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 4 Stunden
Teilnahmegebühr: 5,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 3–4

Erproben unterschiedlicher Materialien und künstlerischer Techniken und reflektieren der Bildwirkung; Entwerfen von Szenen und Darstellung von Bewegungsabläufen; Kennenlernen unterschiedlicher druckgrafischer Verfahren



Rechnen einmal anders

Der erste Taschenrechner

Den wenigsten Leuten macht das Multiplizieren oder Addieren langer Zahlenreihen Spaß. Aus diesem Grund – und um Fehler auszuschließen – haben Menschen seit jeher versucht, sich das Rechnen mit Hilfe technischer Gerätschaften zu erleichtern. Der Abakus, der bereits zirka 1.100 Jahre v. Chr. erfunden wurde, war eines der ersten Hilfsmittel um sich das Rechnen zu erleichtern. Die Schüler bauen sich ihren eigenen Abakus und erfahren, inwieweit er bei der Addition und der Subtraktion eine Hilfe ist.

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler, zzgl. 1,00 € Materialkosten pro Kind

Kompetenzerwerb Klasse 1–4
 Technik und Arbeitswelt; Werkzeuge und Materialien; Kinder erkunden und vergleichen technische Erfindungen und ihre Weiterentwicklung

Zeit und Kultur

Ferienangebot – Leben in einer Zeitepoche

Wir begeben uns auf eine Entdeckungsreise in eine vergangene Zeit und lernen alte Kulturen kennen. Dabei werden wir gemeinsam basteln, spielen und kochen. Nach Absprache sind unterschiedliche Schwerpunkte und Zeitepochen (Steinzeit, Römer, Mittelalter) möglich.

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: nach Absprache
Teilnahmegebühr: auf Anfrage

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4
 Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume erkunden, erklären und mit den heutigen vergleichen

Zeit und Kultur – Ur- und Frühgeschichte

Dinosaurier

Dinosaurier, Wollnashorn und Säbelzahn tiger regen immer wieder die Phantasie an. Wie sehen deren Relikte auf Grabungen aus? Was ist der Unterschied zwischen der Paläontologie und Archäologie? Wie werden aus diesen Resten die ansonsten unbekannt Tiere rekonstruiert? Fauna und Flora werden anhand von Funden und Tafeln gezeigt und die Fragen gestellt, ob Dinosaurier auch in rosa denkbar sind und welche heutigen Tiere vermutlich noch Wurzeln in der Zeit der Dinosaurier haben.

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler, zzgl. Materialkosten

Kompetenzerwerb Klasse 3 – 4
 Erkunden verschiedener Formen der Arbeit; die Entwicklung von Tieren und Pflanzen sowie deren Lebensräumen beschreiben

Mammutjagd

Wie schafften es die Jäger in der Steinzeit mit ihren einfachen Waffen so große Tiere wie ein Mammut oder ein Wollnashorn zu erlegen? Wir gehen gemeinsam auf die Jagd und lernen dabei verschiedene Jagd-, Sammel- und Teilungsstrategien der Neanderthaler kennen. Im Anschluss daran erholen wir uns bei einem Steinzeitpicknick und stellen unser Können (?) beim Anzünden eines Feuers mit Hilfe eines Steinzeitfeuerzeuges unter Beweis.

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler, zzgl. Materialkosten

Kompetenzerwerb Klasse 2 – 6
 Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume erkunden, erklären und mit den heutigen vergleichen

Zeit und Kultur – Ur- und Frühgeschichte

Primitive Höhlenmenschen?

Ausgehend von Funden aus der Altsteinzeit beschäftigen wir uns mit der Kultur der in dieser Zeit lebenden Menschen. Was kann man eigentlich alles aus Feuerstein machen und ist ein Messer wirklich scharf? Was aßen die Leute in der Steinzeit und welche Werkzeuge benutzten sie? Zum Abschluss gestalten wir Amulette aus Speckstein selbst.

Die Mitnahme von Schutzkleidung wird empfohlen.

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler, zzgl. Materialkosten

Kompetenzerwerb Klasse 2–6
 Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume spielerisch erproben, erklären und mit den heutigen vergleichen
 Das Modul variiert in Abhängigkeit von der Altersstufe der Gruppe

Spuren hinterlassen – Steinzeitkunst (siehe auch Seite 31)

Die Entwicklung der Schrift (siehe auch Seite 9)

Zeit und Kultur – Römerzeit

Alltag eines Kindes in der Römerzeit

Wie sah der Schulalltag eines römischen Schülers aus? Wie und womit spielten sie? Nach einer kurzen Einweisung in archäologische Nachweise erleben die SchülerInnen eine römische „Deutschstunde“ und probieren aus, wie es sich auf einer Wachstafel schreiben lässt. Im Anschluss daran spielen wir unterschiedliche Spiele, wie dies römische Kinder schon vor 2.000 Jahren taten. Hier ist nach Absprache eine unterschiedliche Schwerpunktsetzung möglich.

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler, zzgl. Materialkosten

Kompetenzerwerb Klasse 2–6
 Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume spielerisch erproben, erklären und mit den heutigen vergleichen
 Das Modul variiert in Abhängigkeit von der Altersstufe der Gruppe

Zeit und Kultur – Römerzeit

Kornmahlen und Brotbacken wie die alten Römer

In diesem Modul bereiten wir Brot zu wie es schon vor 2.000 Jahren üblich war. Dazu mahlen wir das Getreide mit einem Reibstein und einer römischen Drehmühle. Mit dem gewonnenen Mehl bereiten wir einen Hefeteig zu, dieser wird dann im Anschluss in unserem römischen Backofen gebacken und noch warm verzehrt.

Die Mitnahme von Schutzkleidung wird empfohlen.

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler, zzgl. Materialkosten

Kompetenzerwerb Klasse 1–6
 Experimentieren mit unterschiedlichen Materialien; Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume spielerisch erproben, erklären und mit den heutigen vergleichen
 Das Modul variiert in Abhängigkeit von der Altersstufe der Gruppe

Römische Küche

Ein Leben ohne Pommes, Ketchup und Pizza ist für viele Kinder undenkbar. Wovon ernährten sich römische Kinder? Wie wurden Speisen zubereitet und gegart? Welche Nahrungsmittel waren bekannt? Nach überlieferten Kochrezepten bereiten wir unser eigenes römisches Menü zu und erhalten einen Einblick in eine typische römische Küche.

Die Mitnahme von Schutzkleidung wird empfohlen.

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler, zzgl. Materialkosten

Kompetenzerwerb Klasse 2–6
 Experimentieren mit unterschiedlichen Materialien; Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume spielerisch erproben, erklären und mit den heutigen vergleichen
 Das Modul variiert in Abhängigkeit von der Altersstufe der Gruppe

Des Kaisers alte Kleider

Obwohl es in römischer Zeit keine Hochglanzmagazine, Laufstege und Supermodels gab, war Mode schon immer ein Thema. Zeitgeschmack und der neuste Schrei aus Rom waren sogar hier am äußersten Rand des Reiches von Bedeutung. Doch wie sollte man sich gegen das verflixte Wetter in den Nordprovinzen schützen? Wer durfte welche Kleider tragen, und welche Aussagen zu Stand und Herkunft waren damit verbunden? Konnte man Frisur und Kleider des Kaisers einfach so nachmachen? In diesem Programm ist Gelegenheit, viel über Mode, Trageweise, Schmuck und Herstellung zu lernen und gleichzeitig die Bandbreite der unterschiedlichen Gewänder auszuprobieren. Zudem besteht die Möglichkeit mit etwas Geschick aus Draht eine römische Sicherheitsnadel, eine so genannte Fibel, selbst herzustellen.

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler, zzgl. 1,00 € Materialkosten pro Kind

Kompetenzerwerb Klasse 3–6
 Experimentieren und Formen mit unterschiedlichen Materialien; Werkzeuge sachgerecht einsetzen; Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume und Kulturen in Spielszenen, Bildern und Texten darstellen
 Das Modul variiert in Abhängigkeit von der Altersstufe der Gruppe

Zeit und Kultur – Technik und Handwerk

Töpfern

Ein Klumpen feuchter Erde wird durch Feuer zu einem haltbaren Gefäß, aus dem man essen oder trinken kann. Unter Anleitung eines professionellen Töpfers wird in einem Modul SchülerInnen die Möglichkeit geboten, nach römischen Vorbildern Gefäße zu töpfeln. Dazu stehen mehrere fußbetriebene Töpferscheiben zur Verfügung, es kann aber auch handaufgebaut werden.

Als Ferienworkshop oder zu einer Projektwoche kann dieses Modul auch durch Feuerung des Nachbaus eines römischen Töpferofens auf Gut Eichthal erweitert werden.

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler, zzgl. Materialkosten

Kompetenzerwerb Klasse 3–6

Werkzeuge ausprobieren und sachgerecht einsetzen; Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume spielerisch erproben, erklären und mit den heutigen vergleichen
 Das Modul variiert in Abhängigkeit von der Altersstufe der Gruppe

Bergbau im Lüderich

Der moderne Bergbau auf dem Lüderich hat Vorgänger, die bis in die Römerzeit zurückreichen. Bei einer mehrstündigen Wanderung wandern wir von Bleifeld aus, an den sichtbaren und unsichtbaren Überresten des Bergbaus aus dem 19/20 Jh. des 17/18 Jh. 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 SchülerInnen im Vorbeigehen näher gebracht werden. Die Wanderung dauert ca. 4 Stunden. **Bitte an Wanderschuhe, regensichere Bekleidung und Rucksackverpflegung denken.**

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 4 Stunden
Teilnahmegebühr: 5,00 € pro Schüler, zzgl. Materialkosten

Kompetenzerwerb Klasse 2–6

Räumliche Strukturen und ihre Entwicklung in Schule, Umgebung und Region erkunden

Fachwerk errichten

Fachwerkhäuser sind die traditionelle Bauweise unserer Region. Erst in dem letzten Jahrhundert wandelt sich das Bild unserer Dörfer. In diesem Modul können die SchülerInnen selbst einen Teil einer Fachwerkwand errichten. In ein vorgefertigtes Balkengerüst werden Weidengeflechte eingezogen und mit selbst gemagertem Lehm verputzt. Nach und nach entsteht so eine Wand der Regionalen Archäologiewerkstatt.

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 2 – 4 Stunden nach Absprache
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler, zzgl. Materialkosten

Kompetenzerwerb Klasse 2–6

Werkzeuge ausprobieren und sachgerecht einsetzen; Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume spielerisch erproben, erklären und mit den heutigen vergleichen
 Das Modul variiert in Abhängigkeit von der Altersstufe der Gruppe

Zeit und Kultur – Technik und Handwerk

Einmal Archäologe sein

Wer hat sich noch nie gewünscht einmal einen Schatz zu entdecken? Die SchülerInnen betätigen sich als Archäologen, führen eine Grabung durch und entdecken eine mittelalterliche Grablege. Dabei erfahren sie etwas über die spannende und nicht alltägliche Arbeit der Archäologen und klären nebenbei noch die Todesursache auf. Originalfunde – die angefasst werden können – bereichern diesen Tag voll Spannung und Abenteuer. **Die Mitnahme von Schutzkleidung wird empfohlen.**

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler, zzgl. Materialkosten

Kompetenzerwerb Klasse 3–6

verschiedene Formen der Arbeit erkunden; Werkzeuge sachgerecht einsetzen; Zusammenhänge herstellen

Zeit und Kultur – Mittelalter

Mittelalterliche Schreibwerkstatt

Wie wurden Bücher vor Erfindung des Buchdrucks vervielfältigt? Welche Materialien standen den Kopisten zur Verfügung und wer konnte überhaupt lesen und schreiben?

In unserer mittelalterlichen Schreibwerkstatt gestalten die SchülerInnen eine Buchseite in einer mittelalterlichen Schriftart auf echtem Papyrus mit selbst hergestellter Rußtinte und Federkielen.

Die Mitnahme von Schutzkleidung wird empfohlen.

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler, zzgl. Materialkosten

Kompetenzerwerb Klasse 3–6

Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume kennen lernen und spielerisch erproben; Sitten und Gebräuche anderer Kulturen mit den eigenen vergleichen; Experimentieren und Formen mit unterschiedlichen Materialien; Werkzeuge sachgerecht einsetzen und Funktion und Gebrauch unterscheiden
 Modul variiert in Abhängigkeit von der Altersstufe der Gruppe

Zeit und Kultur – Mittelalter

Leben auf der Burg Wissem – Historisches Spiel

Das Leben auf einer Ritterburg soll anhand eines historischen Spiels nachempfunden werden. Historischer 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. Die „Kleiderkammer“ der Burg hält authentische Kostüme bereit. Dann wird die Handlung vorbereitet, typische Ausdrucksweisen und Gesten 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 Burgküche, den Ritterschlag des jungen Kaspar usw. Am Schluss des Spiels steht das Hochzeitsmahl mit mittelalterlichem Tanzreigen.

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 4 Stunden
Teilnahmegebühr: 5,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 3 – 4

Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume in Spielszenen darstellen artikuliertes Sprechen, an der Sprache in einer historisierten Form orientiert; sprecherisches, gestisches und mimisches Gestalten einer Rolle; wirkungsvoller Einsatz von Verkleidung und Maskierung; Abstimmung von Ausdrucksmöglichkeiten mit anderen; Einsatz musikalischer und choreografischer Ausdrucksmittel

Ritter-Spiele auf Burg Wissem

Die wunderbar komische Geschichte vom „Ritter, der nicht kämpfen will“ entführt uns in die Welt der Rüstungen, Kettenhemden, Schwertkämpfe und anderer Heldentaten. Wie ein Ritter sich fühlte, können die Kinder mit Hilfe „echter“ Ausstattungsstücke nachempfinden, beim Anprobieren von Holzschuhen, Damenkleidern, Helm, Kettenhaube oder –hemd. Im Hof der Burg testen wir dann unsere Geschicklichkeit beim Ritterkampf.

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4

Lebensgewohnheiten und Lebensbedingungen von Menschen anderer Zeiträume; Spielideen und Regelungen einfacher Spiele kennen und verwirklichen; Anwendung spielspezifischer motorischer Fertigkeiten

Führungen und Kinderwanderweg durch Stadt und Burg Blankenberg (siehe Seite 52)

Arbeitswelt und Technik – Bergbau

Auf den Spuren des „Aggergolds“

Was ist „Aggergold“? In diesem Modul suchen die SchülerInnen zunächst am Rand der Agger die charakteristischen blaugrünen „Kiesel“, die in großer Zahl zu finden sind. In einer zweiten Einheit wird dann der Entstehungsprozess und der Zusammenhang vom Bergbau und bis zur Erzverhüttung und Verarbeitung erklärt. Das Modul ist auch als kurze Wanderung entlang des Agger-Sülz-Korridors zu buchen.

Die Mitnahme von Schutzkleidung und Gummistiefeln wird empfohlen.

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 2 – 6

Metalle und ihre Umwandlung; Untersuchen sichtbarer stofflicher Veränderungen; Landschaftsentwicklung; Regional- und Industrialisierungsgeschichte; Suchen und Finden
 Das Modul variiert je nach Altersstufe der Gruppe

Mineralien und Edelsteine

„Es ist nicht alles Gold, was glänzt“, besonders, wenn man es hier in den Wäldern des Bergischen Landes und den Steinbrüchen findet. Anhand von zahlreichen Beispielen werden Gesteine und Mineralien vorgestellt und deren Entstehung erläutert. Welche Schätze sind das wirklich und wie wichtig sind sie für Bergbau und Industrie in unserer Region?

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 6

Stoffe und ihre Umwandlung; Materialien und deren Eigenschaften untersuchen und vergleichen; vorsichtiger Umgang mit fragilem Material

GPS ist nicht alles: Kartenkunde

Archäologie hat nicht nur mit Grabung, sondern auch mit Dokumentation und wieder (auffinden) zu tun. Dazu ist ein genaues Studium der historischen, aber auch der aktuellen Karten notwendig. In diesem, als Schnitzeljagd angelegten Modul, werden die Schülerinnen und Schüler mit den Signaturen der Deutschen Grundkarte vertraut gemacht, müssen sich anhand von Karten im Gelände orientieren, Höhenlinien begreifen, Koordinaten verstehen und schulen dabei spielerisch ihre räumliche Orientierung.

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 3 – 6

Kartenkunde; Raum, Umwelt, Mobilität; Karten und Hilfsmittel als Orientierungshilfe nutzen; gruppendynamische Prozesse erleben

Leben mit der Natur – Frühling



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.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4

Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beobachtung und Benennung von ausgewählten Tieren und Pflanzen; Beschreibung von Lebensräumen und -Bedingungen

Raupen: Kinderstube der Schmetterlinge

Viel weniger Sympathie als für die beliebten Schmetterlinge empfinden viele Menschen gegenüber den gefräßigen Raupen. Wer aber einmal die spannende Verwandlung von der Raupe zum völlig anders aussehenden Schmetterling unmittelbar erlebt hat, wird sie von da an mit völlig anderen Augen sehen.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Die Regenwurmwerkstatt

Der Regenwurm ist dafür zuständig, dass Wald und Wiese nicht im Laub ersticken und dass es dort so gut nach frischer, dunkler Erde riecht. Wie er das macht und wer ihm dabei hilft, wird anschaulich erklärt. Mit etwas „Jägerglück“ nimmt jedes Kind seinen eigenen Regenwurm im „Terrarium“ mit nach Hause und kann ihn bei seiner Arbeit beobachten.

Bitte großes Weckglas mitbringen

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Leben mit der Natur – Frühling

Im Wiesenschungel

Auch wenn die Wildblumenwiese im Landschaftsgarten Aggerbogen noch lange nicht in voller Blüte steht, regt und bewegt sich hier schon einiges. Die häufigsten Wiesenblumen werden spielerisch kennen gelernt und es wird untersucht, welche Tiere sich dort schon wieder eingefunden haben.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4

Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beobachtung und Benennung von ausgewählten Tieren und Pflanzen; Beschreibung von Lebensräumen und -Bedingungen

Leben mit der Natur – Sommer

Die Honigbiene – Leben im Insektenstaat

Das Leben in einem Insektenstaat ist vorstellbar gut geplant und geregelt. Am Beispiel des Lebenslaufs der Biene von Geburt bis Tod, ihrer Bestäubungsarbeit und der Honiggewinnung wird die Bedeutung der Bienen für die umgebende Natur dargestellt. Dadurch werden viele spannende ökologische Zusammenhänge für Kinder besser erfassbar.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4

Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beobachtung und Benennung von ausgewählten Tieren und Pflanzen; Beschreibung von Lebensräumen und -Bedingungen

Katastrophe in der Wasserpfütze

Wimperntierchen sind einzellige Lebewesen, die in großer Formenvielfalt in Süßwasser, Moorrasen und Salzwasser und sogar in Pfützen vorkommen. Daraus ergibt sich die Frage nach dem Schicksal der Tierchen beim Eintrocknen der Pfütze im Sommer oder beim Zufrieren im Winter.

Achtung: Einführung in die Mikroskopie ab Klasse 4

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Leben mit der Natur – Sommer

In der Agger ist was los

Wer hätte das gedacht, dass sich so viele Lebewesen auf dem Grunde des Flusses tummeln! Man kann die unterschiedlichsten Arten fangen, mit Becher- oder Stereolupen bestimmen und eine Beziehung zu der biologischen Wassergüte herstellen.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4

Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beobachtung und Benennung von ausgewählten Tieren und Pflanzen; Beschreibung von Lebensräumen und -Bedingungen

Der Wasserkreislauf

Die Reise des Wassers vom Meer hinauf in die Luft und wieder zur Erde ist spannend mitzuerleben. Der Kreislauf des Wassers und seine besondere Bedeutung für das Leben auf der Erde stehen im Mittelpunkt des Kurses. Auch ein „Dreckwasserfilter“ wird gebaut und seine Wirkung sichtbar gemacht.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 3 – 4

Beschreibung von Veränderungen in der Natur; Entwicklungsphasen

Unten am Fluss: Spiele mit der Wasserkraft

Ein Fluss bietet vielfältige Möglichkeiten für tolle Spiele, die alle mit der Bewegung des fließenden Wassers und seiner ungeheuren Kraft zusammenhängen. Dazu werden Experimente angestellt, eine Wassermühle oder ein kleines Wasserfahrzeug gebaut. Bei einer Floßregatta auf der Agger wird sich zeigen, wer der beste Schiffsbauer war.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 3 – 4

Beobachtung von Eigenschaften; Planung und Durchführung von Versuchen; Darstellung und Beschreibung der Ergebnisse

Mit Feuerstein, Zunderschwamm und Lupe

Feuer ist ein faszinierendes Element und hat das Überleben der Spezies Mensch erst richtig ermöglicht. Wie Feuer früher entfacht wurde und worauf man dabei besonders achten musste sind die Aufgaben, die gelöst werden sollen. Zur Belohnung wird Stockbrot über Ioderdem Feuer gebacken.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 3,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 3 – 4

Beobachtung von Eigenschaften; Planung und Durchführung von Versuchen; Darstellung und Beschreibung der Ergebnisse

Leben mit der Natur – Herbst



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 Leben der Vögel und anderer Luftbewohner, das Phänomen „Fliegen“ und die Rolle des Windes wird mit Hilfe von Beispielen und Experimenten anschaulich erklärt.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4

Entdeckung der Eigenschaften von Luft; Planung und Durchführung von Versuchen; Beschreibung von Veränderungen

Tolle Knolle

Gezeigt wird das Leben und Sterben der Kartoffel: wo sie wächst, wie sie wächst, wie lange sie braucht, um dick und rund zu werden und schließlich der Weg bis zur vielseitigen, leckeren Verwendung z.B. als Pell- oder Bratkartoffel auf unserem Teller oder als Backkartoffel in unserer Feuerschale!

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4

Beobachtung und Benennung von ausgewählten Pflanzen; Beschreibung von Lebensräumen und -Bedingungen

In einem kleinen Apfel

Der Herbst beschert uns oftmals eine reiche Ernte der verschiedensten Apfelsorten. Die Vielfalt, die in einem kleinen Apfel steckt – seine Entwicklung, Verwendung und Herkunft – aber auch Leckeres und Lustiges wird praktisch entdeckt und erzählt.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4

Beobachtung und Benennung von ausgewählten Pflanzen; Beschreibung von Lebensräumen und -Bedingungen

Leben mit der Natur – Herbst

Wer knackt die Nuss?

Spuren an Haselnüssen sind vor allem im Spätherbst und Winter überall dort zu finden, wo Haselsträucher wachsen: z.B. im Aggerbogen. Mit etwas Übung lässt sich bald unterscheiden, ob Nüsse von alten oder jungen Eichhörnchen, von Mäusen, Spechten, Meisen oder anderen Tieren geöffnet wurden.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4
 Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beobachtung und Benennung von ausgewählten Tieren und Pflanzen; Beschreibung von Lebensräumen und -Bedingungen

Leben am seidenen Faden

Tausende silbrige Seidenfäden schweben durch die spätsommerliche Luft. Es ist die Zeit, in der sich Spinnen vom Wind treiben lassen, um auf diese Weise in neue Lebensräume zu gelangen. Meistens sind es Jungspinnen, die per „Lufttransporter“ einen Ortswechsel vornehmen. Spinnen und ihre Spinnkunst stehen im Mittelpunkt, Netze werden entdeckt und nachgebaut.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4
 Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beobachtung und Benennung von ausgewählten Tieren und Pflanzen; Beschreibung von Lebensräumen und -Bedingungen

Kompass

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.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 3,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 3 – 4
 Erkennen der Wirkung von Magneten; Anfertigung eines Modells; Beobachtung und Beschreibung des Prinzips

Leben mit der Natur – Winter

Bienenwachs im Advent

Bienenwachs war früher ein wertvoller Rohstoff, der nur wenigen vorbehalten war. Auf die Entstehung des Bienenwachses mit seinem geschichtlichen und bienenökologischen Hintergrund wird näher eingegangen werden. Umgeben von dem Duft der Waben werden Kerzen gerollt und Anhänger gestochen.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler, zzgl. Materialkosten

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4
 Untersuchung und Beschreibung der eigenen Alltagssituation; Grundsätze der gesunden Ernährung und Lebensführung

Alles in Butter

Jedes Kind weiß, dass Butter aus Milch gemacht wird. Aber wer hat schon mal gemolken und Butter selbst hergestellt? Nach dem Melken der „Aggerbogen-Kühe“ und dem Bearbeiten der Milch wird die so erzeugte Butter mit frisch gepflückten Kräutern verfeinert und auf herzhaftem Bauernbrot verzehrt.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler, zzgl. Materialkosten

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4
 Untersuchung und Beschreibung der eigenen Alltagssituation; Grundsätze der gesunden Ernährung und Lebensführung

Wolle filzen

Es ist ein langer mühsamer Weg vom Schaf zum Kleidungsstück aus Wolle. Zuerst müssen die Schafe geschoren werden, dann wird die Wolle gewaschen und kardiert. Mit heißem Wasser, Seife und der Bewegung der Hände werden kleine Filzobjekte hergestellt.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4
 Lebensbedingungen von Tieren; Experimentieren mit unterschiedlichen Materialien, Alltagssituationen verstehen

Leben mit der Natur – 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.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4
 Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beobachtung und Benennung von ausgewählten Tieren und Pflanzen; Beschreibung von Lebensräumen und -Bedingungen

Wilde Früchtchen für müde Krieger

Frost- und Schneetage sind für Vögel eine harte Zeit, Vögelnehrgehölze bewahren unsere gefiederten Freunde vor dem Verhungern. Im Aggerbogen locken viele Sträucher mit verführerischem Naschwerk. Daraus und aus weiteren Samen und Früchten fertigen wir eine kleine, dekorative Mahlzeit, die wir für die Vögel zuhause mitnehmen können.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4
 Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beobachtung und Benennung von ausgewählten Tieren und Pflanzen; Beschreibung von Lebensräumen und -Bedingungen

Aktion Eichhörnchen

Wo sind nur die vielen Tiere geblieben, die im Sommer den Aggerbogen bewohnen? Was sich die Tiere so alles einfallen lassen um die harte Jahreszeit zu überleben, werden wir heute herausfinden. Mit der „Aktion Eichhörnchen“ wird zum Schluss die persönliche Chance, den Winter zu überleben getestet.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4
 Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beobachtung und Benennung von ausgewählten Tieren und Pflanzen; Beschreibung von Lebensräumen und -Bedingungen



Natur bewegt –

Sonderveranstaltungen auf Anfrage:

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 100,00 € pro Gruppe

Natur bewegt – Spiele für alle Sinne im Wald

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.

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4
 Körperbewusstsein trainieren; spielerische Förderung von Toleranz und Rücksichtnahme; Umgang mit Regeln und Verantwortung üben

Natur bewegt – Jäger des verlorenen Schatzes

Geocaching ist die moderne Form einer Schatzsuche oder Schnitzeljagd. Ausgestattet mit einem Global Positioning System (GPS)-Empfänger und den Koordinaten eines „Schatzes“ kann man die Schätze finden, die jemand anderes an ungewöhnlichen Plätzen versteckt hat. Hier wird erklärt, wie man diese sog. „Caches“ findet oder einen eigenen „Stash“ versteckt. In dieser Woche werden die Wiesen und Gebüschzonen des Aggerbogens, der Wald und die Agger selbst genutzt um mit Hilfe eines GPS-Gerätes den verlorenen Schatz zu finden. Versprochen wird der mit dem Geocaching verbundene Spaß: Spaß am Unterwegssein, am Draußensein, Spaß an der Suche und der Knotelei, Spaß an der Herausforderung.

Die Begleitung Erwachsener ist erforderlich.

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4
 Suchen und Finden; sachgerechter Umgang mit Orientierungshilfen; spielerische Förderung von Toleranz und Rücksichtnahme; Umgang mit Regeln und Verantwortung üben



Natur bewegt – Sonderveranstaltungen auf Anfrage:

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 100,00 € pro Gruppe

Natur bewegt – Seilbrücken und Baumschaukeln im Wald

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.

Adventure-Camp im Aggerbogen

In den Oster-, Sommer- und Herbstferien finden spannende und erlebnisreiche Freizeiten im Aggerbogen statt: Mit Pfeil und Bogen geht es auf Mammutjagd, Aggerpiraten machen das Gelände unsicher, im Adventure- und im Klettercamp lernen die Kinder ihre eigenen Grenzen kennen und überwinden oder es werden wieder Aggerbogen-Ranger ausgebildet. Fast immer verbringen die Kinder den Tag draußen in der Natur, untersuchen nebenbei Boden- und Wassertiere und machen sich auf die Suche nach schmackhaften Wild- und Heilkräutern. Beim Leben in der Wildnis wird natürlich auch der Umgang mit Messer, Säge, Feuer und Bohrer geübt.

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4
Planung und Durchführung von Versuchen; Erprobung unterschiedlicher Lösungen für technische Problemstellungen, sachgerechtes Benutzen von Werkzeugen und Stoffen; Untersuchungen einfacher mechanischer Funktionen



Kunst machen

Spuren hinterlassen – Steinzeit Kunst

Wie malt man ohne Buntstifte, Wasserfarben oder Filzstifte? Bereits in der Steinzeit gab es Zeichen und Bilder die Geschehenes oder Botschaften mitteilen sollten. Inspiriert von den Höhlenmalereien lernen wir verschiedene Maltechniken kennen und gravieren steinzeitliche Figuren in Schiefer. Als Erweiterung kann dieses Modul auch ganztägig gebucht werden, mit Herstellung von Pinseln und Erdfarben.

Die Mitnahme von Schutzkleidung wird empfohlen.

Ort: Archäologiewerkstatt Gut Eichthal
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler, zzgl. Materialkosten

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 6

Experimentieren mit unterschiedlichen Materialien; Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume spielerisch erproben, erklären und mit den heutigen vergleichen
Das Modul variiert in Abhängigkeit von der Altersstufe der Gruppe

Kunst machen

Wasser – Farben – Abenteuer

Wasser ist ein tolles Element. Wir holen von einer Brücke Wasser aus dem Burggraben und experimentieren mit Farbpigmenten. Im Museum betrachten wir Originale berühmter Bilderbuchkünstler, die von Abenteuern am Wasser erzählen. Dann gestalten wir mit dem Wasser aus dem Burggraben eine 4 Meter lange Fließlandschaft und malen darauf unsere eigenen Abenteuer am Wasser.

Bitte achten Sie auf geeignete Kleidung.

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 2

Experimentieren mit Farbwirkungen; Wahrnehmung künstlerischer Gestaltungsformen; Erproben und Verarbeiten unterschiedlicher Farben und Farbmaterialien auf unterschiedliche Farbgründen

Vom Wasser zur Farbe - Farben selbst herstellen

Sowohl „Alltagsmaterialien“ wie Teeblätter, Klee oder einige Gemüse lassen sich sammeln und zur einfachen Farberstellung verwenden, als auch „professionelle“ Pigmente, die mit Wasser und Zelleim angerührt werden. Wir werden beide Möglichkeiten ausprobieren. Außerdem betrachten wir Bilderbücher, in denen Farbe als Mittel, Gefühle und Stimmungen auszudrücken, thematisiert wird. Die Bücher führen über die Technik hinaus und vertiefen den künstlerischen Aspekt der Farbe. Schließlich gestalten die Kinder eigene Farb-Stimmungs-Bilder, wobei immer wieder erstaunlich freie Arbeiten entstehen.

Bitte achten Sie auf geeignete Kleidung

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 2

Erfahrungen im Umgang mit Farbe erweitern und Farben aus Naturmaterialien herstellen
 Reine und gemischte Farben kennen lernen und anwenden
 Farben bewusst einsetzen, ihre Wirkungen und Wechselwirkungen beobachten

Zauberhafte Buchstaben

Die Buchstaben ihres Namens sind für Kinder nicht nur Mittel zum Zweck, sondern sie haben eine besondere, fast mythisch-zauberhafte Bedeutung. Gerade Schulanfänger nehmen jeden neuen Buchstaben begeistert auf. Diesen Zauber der Buchstaben und Wörter bewahrt die Kalligraphin Nicola Denuell in ihrem Werk. Die Kinder lernen die vielfältigen Möglichkeiten der Kalligraphie kennen und zeichnen unter Denuells Anleitung ihre eigenen kleinen Zauberwerke.

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 6

Typografisches Gestalten von Texten und Buchstaben

Kunst machen

Druck machen

Der Holzdruck ist eines der ältesten grafischen Verfahren. Bevor die Schüler beeindruckende Originaldruckstöcke aus dem Bilderbuchmuseum in Augenschein nehmen, gestalten sie eigene kleine Druckstöcke. Sie arbeiten mit Holzschnittwerkzeugen und lernen die Besonderheiten des Druckens kennen. Um den Einstieg in die Technik zu erleichtern, wird vorher mit einem einfachen Druckverfahren „geübt“. Alternativ zum Holzdruck kann auch in Kaltnadeltechnik gearbeitet werden. Bei diesem Tiefdruckverfahren kommt die große Druckpresse zum Einsatz. Es entstehen zusätzliche Materialkosten für die Zinkplatten.

Bitte achten Sie auf geeignete Kleidung.

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 3–6

Erproben einfacher Hoch- oder Tiefdruckverfahren; 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

„Vom Holz zum Papier und zum Buch“ – Papierschöpfen

Dieses Modul findet an zwei verschiedenen Tagen 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.

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 2 x 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 5,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1 – 4

Experimentieren mit verschiedenen Werkzeugen und Materialien; Alltagsgegenstände und Fundstücke reflektieren und umdeuten; Herkunft und Art der Gewinnung von Rohstoffen kennen lernen; Stoffe und ihre Umwandlung beobachten und reflektieren

„Starke Helden für starke Kids“, Superhelden-Comic

Dieser mehrteilige Workshop wendet sich besonders an Jungen, ist aber auch für koedukative Gruppen geeignet. Superman, Spiderman und Wolverine sind bekannte Beispiele für verschiedene Helden-Typen. Der Comic-Held ist nicht nur „Alleskönner“, sondern oftmals Zweifler und gebrochener Charakter. Gerade darum üben sie eine starke Faszination aus. Die Kinder und Jugendlichen lernen klassische Helden anhand von alten Original-Comics aus dem Bestand des Bilderbuchmuseums kennen und entwerfen und zeichnen ihre eigenen Helden. Der Workshop beinhaltet zudem einige einfache Experimente zu den physikalischen Eigenschaften der Superhelden.

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 2 x 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 3 – 6

Reflexion über die Zusammenhänge von Absicht und Wirkung; Beschreiben typischer Rollenbilder von Männern und Frauen am Beispiel des Comics; Reflexion über eigene Wunschbilder



Kunst erleben

Museum für Minis

Vom Musentempel zum Erlebnisraum, die Wahrnehmung der Museen verändert sich. Wir laden Sie ein, mit kleinen Kindern ins Museum zu kommen: Was erwartet die Kinder dort? Worauf muss man achten? Kann man auch mal auf's Klo? Sie werden sehen, ein Museumsbesuch ist nicht kompliziert, sondern spannend und lehrreich. Am Ende können die Kinder, passend zur jeweiligen Ausstellung, selbst zu Künstlern werden.

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–2

Wahrnehmung schulen; Erfahrungen am fachbedeutsamen Lernort sammeln; Wirkungen wahrnehmen, versprachlichen und analysieren; Zeichen und Symbole aufdecken; Verstehensprozesse reflektieren

Sammeln, bewahren, forschen – Wie funktioniert ein Museum

Schülerinnen und Schüler 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 Projekt-tages ist ein Klassen-Museumskatalog entstanden.

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 3–6

Beispielhaftes Erkunden, Dokumentieren und Erklären verschiedener Formen der Arbeit; Erfahrungen in und mit außerschulischen Lernorten; differenziertes und vertieftes Betrachten, Beschreiben und Deuten von Bildern und Objekten; Gestalten und Illustrieren von Büchern und Prospekten; Verfassen funktionsangemessener Texte

Kinder treffen Künstler

Gespräche und Kunstaktionen zu den jeweiligen Ausstellungen, aber auch mit Künstlern der Kreativwerkstatt.

www.kreativwerkstatt-troisdorf.de

Tor Michael Sönksen, Acrylmalerei
Masoud Sadedin, Malerei
Rolf Mallat, Collage
Kazem Heydari, Malerei
Nicola Denuell, Kalligrafie
Adele W. Wischner, Sehen lernen

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 2 Stunden
Teilnahmegebühr: 2,50 € pro Schüler

Musik hören und machen

Kölsche Lieder gemeinsam singen

Die Kinder erfahren die Wirkung von eingängigen Melodien und verständlichen Texten, die in der Region durch den Karneval bekannt sind. 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 Karnevalsfeiern in Klasse, Schule und bei den örtlichen Umzügen. Die Kinder erfahren bei ihren Auftritten ihre große Wirkung durch diszipliniertes Auftreten mit gekonntem Repertoire und eine erlebnisreiche bindende Gemeinschaft. Sie erleben positive Resonanz durch Anerkennung und Applaus. Inkl. Begleitmaterial zum eigenständigen Weitermachen.

Ort: Schloss Eulenbroich
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 4,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–4

Singen aktueller und überlieferter Lieder zu verschiedenen Lebensbereichen; Singen von Liedern verschiedener Gattungen; Singen mit differenzierten melodischen und rhythmischen Verläufen und Harmonien. Singen und Vorführen! In der und für die Gemeinschaft etwas gestalten!

Erlebnis Klang

Die Kinder schulen ihre Wahrnehmungsfähigkeit für Klänge anhand von alltäglichen Gegenständen, deren Klangcharakter sie spielerisch erforschen. Anschließend gestalten sie mit diesem Klangmaterial spannende musikalische Abläufe. Ganz „nebenbei“ wissen die Kinder nach dem Experiment, was ein Takt ist, was Betonungen sind und vieles mehr. Ziel ist es, einen ersten Eindruck vom Musizieren in der Gruppe zu vermitteln sowie Wahrnehmungen und soziales Miteinander zu fördern.

Ort: Schloss Eulenbroich
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 4,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–4

Förderung von Musikalität; Rhythmusgefühl

Stomp

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 Rhythmus-Show 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.

Ort: Schloss Eulenbroich
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 4,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–4

Förderung von Musikalität, Rhythmusgefühl, Koordination und Körperbewusstsein. Kreatives Arbeiten in Kleingruppen



Tanz und Bewegung

Rhythm is it!

Eine Geschichte von drei Instrumenten, die sich in einer Musikwerkstatt begegnen und sich durch ihr Zusammenspiel erst richtig entfalten werden. Bei diesem Projekt werden vor allem das Körperbewusstsein und die Koordination der Kinder angesprochen. 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.

Ort: Schloss Eulenbroich
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 4,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–4

Förderung von Musikalität, Rhythmusgefühl, Koordination und Körperbewusstsein. Kreatives Arbeiten in Kleingruppen (auch für Förderschulen geeignet)

Hip-Hop Dance – „coole moves für Kids und Teens“

Der Hip Hop Dance hat seine Wurzeln in den schwarzen Ghettos der USA. Wenn ihr gerne tanzt und groovige Musik mögt, seid ihr hier genau richtig. In diesem Kurs lernt ihr zahlreiche Grundformen und kleine „Choreos“. Von Anfang an – bleibt einfach locker und habt Spaß beim Tanzen.

Bitte Hallenturnschuhe mitbringen.

Ort: Schloss Eulenbroich
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 4,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–4

nach Vorgaben tänzerische Bewegungen einsetzen; zu Liedern und Musikstücken Tänze ausführen und gestalten

Tanz und Bewegung

Tanz den Rock'n'Roll

Hier wird's schnell und peppig. Rock'n'Roll ist eine furiose Kombination aus Tanzfiguren, Fußtechniken und Akrobatik. Keine Panik. Jeder darf Salto machen, aber keiner Muss. Ihr lernt eine kleine Choreographie, die ihr dann auch auf euren Schulveranstaltungen zeigen könnt. Der Applaus ist euch sicher.
Bitte Turnschuhe und Sportkleidung mitbringen.

Ort: Schloss Eulenbroich
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 4,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–4
nach Vorgaben tänzerische Bewegungen einsetzen; zu Liedern und Musikstücken Tänze ausführen und gestalten

Vom Walzer bis Jive – Ein Streifzug durch die Tanzwelt

Elementare Grundlagen der Standard- und Lateinamerikanischen Tänze können hier ausprobiert werden. Ihr bekommt kleine, leichte Abfolgen an die Hand. Also, habt keine Berührungsängste, sondern einfach nur Spaß beim Tanzen. **Bequeme Kleidung und saubere Schuhe mit Ledersohlen bitte mitbringen.**

Ort: Schloss Eulenbroich
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 4,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–4
nach Vorgaben tänzerische Bewegungen einsetzen; zu Liedern und Musikstücken Tänze ausführen und gestalten

Der Dschungel – Eine abenteuerliche Reise durch die Tiefen des Amazonas

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 Abenteuer. In diesem Projekt wird die Freude an der Bewegung, die sozialen Kompetenzen, des Bestreiten eines gemeinsamen Abenteuers und die kritische Auseinandersetzung mit aktuellen Themen, wie z. B. der Zerstörung eines fremden Lebensraum von Pflanzen und Tieren, gefördert.

Ort: Schloss Eulenbroich
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 4,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–4
Förderung von Musikalität; Rhythmusgefühl

Tanz und Bewegung

Ein Tanz durch die Zeit im Schloss – Von König Ludwig XIV. bis Justin Timberlake

Kinder haben einen natürlichen Drang zur Bewegung den es sich lohnt zu erhalten und zu fördern. 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, um Motorik, Muskelaufbau und körperliche Fitness zu erlangen 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 in höflichem Ambiente des Schloss Eulenbroich. Neben diversen Unterrichtsmaterialien erhalten die Schüler Eindrücke in unterschiedliche Tanzformen und ihre Epochen.

Ort: Schloss Eulenbroich
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 4,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–4
nach Vorgaben tänzerische Bewegungen einsetzen; zu Liedern und Musikstücken Tänze ausführen und gestalten

Ringeln und Raufen

Kinder besitzen eine natürliche Freude an Kontakt und Nähe. Sie suchen Körperkontakt und wollen sich mit anderen vergleichen. Dies ist ein wichtiger Bestandteil ihrer Entwicklung. Oftmals fehlt ihnen jedoch das angemessene Bewegungsrepertoire um dieses natürliche Bedürfnis über das Ringeln und Kämpfen entsprechend auszuleben. Einfache Ring- & Raufspiele bieten Gelegenheiten spielerisch Kräfte zu messen. Die Schüler stellen sich Herausforderungen und lernen den Umgang mit den eigenen Grenzen und jenen ihres Gegenübers zu respektieren.

Ort: Schloss Eulenbroich
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 4,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–4
Bewusstsein für den eigenen Körper; Soziale Kompetenzen wie z.B.: Toleranz, Rücksicht, Umgang mit Regeln & Verantwortung; Sensibilisierte Selbst- und Fremdwahrnehmung; Selbstbewusstsein; empathische Partnerarbeit

Gemeinsam unterwegs ins Abenteuer

Schon der Weg ins Schloss Eulenbroich führt heraus aus dem Alltag und hinein ins Abenteuer. Die Schüler stellen sich einem Parcours bei dem Sie zu Beginn Vertrauensübungen im kleinen Kreis bewältigen müssen. Anschließend einen magischen „Fluss“ überqueren, dann den Ballonturm passieren und zu letzt die Murmelreise erleben. Gemeinsam stellen sie sich Herausforderungen und erleben sich so als Gemeinschaft. Das gestärkte Wir –Gefühl in der Klasse hilft miteinander positiv umzugehen, Regeln einzuhalten und sich gegenseitig zu unterstützen.

Ort: Schloss Eulenbroich
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 4,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–4
Wir –Gefühl stärken; Zusammenhalt fördern; Rücksichtnahme; Selbstvertrauen



Szenisches Gestalten

Das sind wir!

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren sich in unterschiedlichen kleinen Rollen, die wir in einem darstellenden Spiel verbinden. Sie lernen sich spielerisch kennen und einzuschätzen. Gerade in der Anfangsphase einer neuen Klassengemeinschaft ist es wichtig den Schülern Orientierung zu geben und Vertrauen aufzubauen. Hier wird die Basis für eine gute Zusammenarbeit und erfolgreiches Lernen gelegt. Das Angebot bietet außerdem gute Möglichkeiten für die Integration neuer Schüler oder Lehrer.

Ort: Schloss Eulenbroich
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 4,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–4
 Sich kennenlernen; Kommunikation;
 Verschiedenheit als Bereicherung erleben

Sein oder nicht sein...

Theater spielen bedeutet auch immer, sich ein Stück weit mit seiner eigenen Persönlichkeit auseinander zu setzen. Die erfahrene Theater- und Museumspädagogin Ilka Richter zeigt Kindern auf spielerische Weise Verhaltensweisen und Darstellungsformen – besonders geeignet für Viertklässler, die sich mit diesem Kurs auf ihren neuen Lebensabschnitt in der weiterführenden Schule vorbereiten können.

Ort: Schloss Eulenbroich
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 4,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 3–4
 Neue Ausdrucksformen entwickeln;
 Improvisieren lernen

Szenisches Gestalten

Ich bin ich und du bist du

Simulationsspiele, wie die Zauberseife oder 1-2-3, und Rollentausch lernen die Schüler ihre Ressourcen optimal zu nutzen und die unterschiedlichen Stärken des Einzelnen gezielt einzusetzen. Dabei geben sie sich gegenseitig positive Rückmeldung und tauschen Erfahrungen aus. Auch wenn Ihre Klasse schon gemeinschaftlich stark ist, gemeinsam Projekte angeht und Ziele erreichen will: Es geht noch mehr! Probieren Sie es aus. Die Klasse wächst stärker zusammen und festigt ihre sozialen Kompetenzen.

Ort: Schloss Eulenbroich
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 4,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–4
 Unterstützung annehmen; Zuhören können; Respektvoller Umgang miteinander

Lachen und Weinen – Gefühle erkennen und darstellen

Anhand von Rollenspielen und pantomimischen Übungen lernen die Kinder Gefühle zu identifizieren und zu unterscheiden. Sie verstehen, dass Menschen verschiedene Gefühle in Bezug auf die gleiche Situation erleben können. Sie lernen ihre Gefühle auszudrücken, sowie anderen ihr Mitgefühl auf verschiedenen Wegen entgegen zu bringen. Sie üben sich im Szenischen Spiel darin die Regeln der Fairness anzuwenden und entwickeln eine erste Problemlösestrategie. Die Schüler lernen zudem körperliche Reaktionen der Gefühle wahrzunehmen und mit positiven Verstärkern entgegen zu wirken. Auf Wunsch können kurze Techniken der Entspannung und Beruhigung erlernt werden.

Ort: Schloss Eulenbroich
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 4,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–4
 Wir- Gefühl stärken; Zusammenhalt fördern; Rücksichtnahme; Selbstvertrauen

Eine europäische Sprachreise

Musik/Theater-Workshop
 Was sprechen unsere Nachbarn? Die Reise wird uns mit kleinen Inszenierungen, Liedern und Gedichten nach Frankreich, Spanien, Italien und England führen. In diesem Workshop geht es darum das Interesse der Schüler für eine Fremdsprache auf spielerische Art zu wecken. Es werden sprachliche Gemeinsamkeiten und Unterschiede beleuchtet. Sprachliche Vielfalt mit ihren Bauteilen: Vokabeln, Grammatik und Phonetik, wird abwechslungsreich und für jeden greifbar, illustriert.

Ort: Schloss Eulenbroich
Dauer: 3 Stunden
Teilnahmegebühr: 4,00 € pro Schüler

Kompetenzerwerb Klasse 1–4
 Förderung der Kulturkompetenz und der Kreativität; Erweiterung der Sprachkenntnisse

Lehrerfortbildung



Soziales Lernen und Lernteambildung

Ergänzend zu den KLU-Angeboten in Schloss Eulenbroich

Schüler lernen nicht nur den Lehrstoff in der Schule, sie lernen auch, mit den anderen Kindern ihrer Klasse zusammenzuleben und zu –arbeiten. Dies gelingt Schülern umso besser, je mehr die Lehrperson es versteht, aus einer Ansammlung von Individuen ein gute Klassen – und Lerngemeinschaft zu formen. Dabei hilft der Lehrkraft, die dabei relevanten gruppendynamischen Prozesse zu erkennen und zu beeinflussen. Das LIW (Lohmarer Institut für Weiterbildung) unterstützt Lehrer in eintägigen, kollegiumsinternen Fortbildungen, diese Zusammenhänge in Theorie und Praxis mit Übungen zum Thema „Soziales Lernen und Lernteambildung“ zu erfahren. Mit diesem Angebot bieten sich Ihnen Chancen, sich im Alltag zu entlasten und die Ergebnisse der KLU-Angebote noch besser in den Schulalltag zu transferieren.

Ort: Schloss Eulenbroich
Dauer und Kosten: auf Anfrage

Das Bilderbuch in Erziehung und Unterricht

Die Kombination von Erzählung und künstlerischer Illustration, wie sie im Bilderbuch vor Augen und Ohren tritt, regt Kinder auf vielfältige Weise an. Wie sich Bilderbuchgeschichten anschaulich und spannend vermitteln lassen, aber auch wie sich Gehörtes und Gesehenes in praktische, kreative Ideen umsetzen lässt, das erläutern erfahrene Museumspädagoginnen des Bilderbuchmuseums Burg Wissem im Rahmen dieser Fortbildung. Die präsentierten Ideen lassen sich sowohl im Unterricht als auch in der Betreuung von Kindergruppen umsetzen

Ort: Museum Burg Wissem
Dauer: 1 Stunde, mit praktischem Arbeitsteil: 1,5 Stunden
Kosten: pauschal 40 €, mit praktischem Arbeitsteil: 50 €, jeweils zzgl. 2,00 € ermäßigtem Museumseintritt pro Person

Solarenergie macht Schule

Die Lösung der Energiefrage ist eine der wichtigsten globalen Herausforderungen der Zukunft. Wie können diese Aspekte im Unterricht ansprechend mit Schülern behandelt werden und welche interessanten Methoden und Unterrichtsmaterialien gibt es? Dies sind die zentralen Fragen, mit denen wir uns im Rahmen der Fortbildung beschäftigen und zu denen Andrea Herrmann, Dipl. Umweltpädagogin zahlreiche Möglichkeiten aufzeigt. Warum nicht als Schule ein eigenes kleines Solarkraftwerk im Rahmen eines Schülerprojektes errichten? Bei solchen Projekten stehen vor allem die praktischen Anteile und damit verbunden der Spaß am handwerklich praktischen Bauen im Vordergrund. Dabei dient die handlungsorientierte Methode als „praktische Brücke“ um die relevanten technischen und gesellschaftspolitischen Aspekte der Thematik Energie und insbesondere der Solarenergienutzung aufzugreifen. Die Tagung richtet sich an Kolleginnen und Kollegen sowohl naturwissenschaftlich / technischer als auch gesellschaftlich relevanter Fächer.

Ort: Naturschule Aggerbogen
Dauer: 4 Stunden
Teilnahmegebühr: auf Anfrage



Naturschule Aggerbogen

Am Aggerbogen 1
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 Natur- schule ihr Angebot für Schulgruppen nochmals um Programme, die zum Curriculum passen, erweitert.



Unsere Themen:

Leben mit den Jahreszeiten
Natur bewegt
Natur kreativ
Ökologie
Abenteuerferien



: Lernroute um den Aggerbogen

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. 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 außerdem auf den Weg zum Bauerngut Schiefelbusch machen. Hierbei handelt es sich um einen typischen Hof aus dem Bergischen Land, Landwirtschaft zum Anfassen. Eine Anmeldung auf dem Hof ist zwingend erforderlich. www.bauernlaedchen.de.



Archäologiewerkstatt Gut Eichthal

Gut Eichthal 1
51491 Overath

www.bodendenkmalpflege.lvr.de

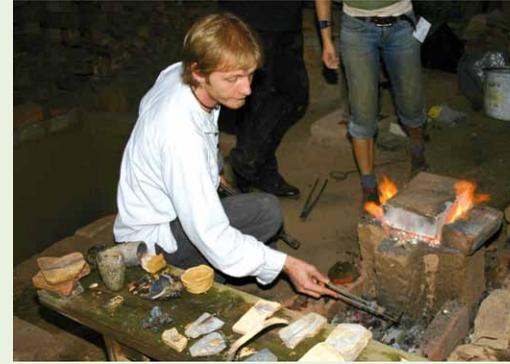
Die Archäologiewerkstatt wird in Kooperation zwischen der Stadt Overath, dem Förderverein Gut Eichthal und dem LVR-Amt für Bodendenkmalpflege im Rheinland betrieben. Die Bildungsangebote werden im Team erarbeitet und umgesetzt. Seit Sommer 2012 sind die drei Pavillons, das grüne Klassenzimmer und der Park Eichthal fertig gestellt und machen Gut Eichthal gemeinsam mit dem historischen Gutsgebäude aus dem 19. Jahrhundert zu einem einzigartigen Ensem-

ble in der Aggeraue. 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. Bei allen Themen wird ein konsequent handlungsorientierter Ansatz verfolgt. Das Leben in anderen Kulturen wird mit allen Sinnen erlebt und dadurch besser verstanden.



Unsere Themen:

Ur- und Frühgeschichte
Leben in der Antike
Leben im Mittelalter
Technik und Arbeitswelt
Mathematisches Denken



: Lernroute um Gut Eichthal

Rund um Gut Eichthal wurde im Landschaftsraum des Agger-Sülz-Korridors eine Erlebnisroute eingerichtet. Das Informationskonzept mit einer ausführlichen Beschreibung ermöglicht ein selbständiges Erkunden. Alternativ kann eine geführte Tour zum Thema „Aggergold“

oder eine 4stündige Wanderung zum Thema „Bergbau auf dem Lüderich“ gebucht werden (siehe auch Seite 18 und 21). Bitte fragen Sie am Standort Gut Eichthal nach.



Musik-, Tanz- und Theaterwerkstatt Schloss Eulenbroich

Schloss Eulenbroich
Zum Eulenbroicher Auel 19

www.schloss-eulenbroich.de

Das alte Herrenhaus liegt in unmittelbarer Nähe zum Ortskern Rösrath in der Auenniederung der Sülz. In Rösraths „guter Stube“ finden vielfältige kulturelle Veranstaltungen, Feste und Feierlichkeiten statt. An der Stelle des benachbarten ehemaligen Jugendzentrums wurde die KLU-Werkstatt mit drei großen Sälen für Musik, Tanz und Theater neu gebaut und im Mai 2011 eingeweiht. Die Schloss Eulenbroich gGmbH verwaltet den Schlossbetrieb,



Unsere Themen:

Musik machen
Tanz und Bewegung
Szenisches Gestalten
Gemeinschaft Stärken
Selbstvertrauen fördern

organisiert Kultur- und Bildungsveranstaltungen und leitet die KLU-Bildungswerkstatt. Dort erleben die Schülerinnen und Schüler anhand der Bereiche Musik, Tanz und Theater ihre Ausdrucksfähigkeiten und ihre Bewegungsmöglichkeiten neu. Durch gezielte erlebnispädagogische Angebote wird das Selbstvertrauen des Einzelnen und das Miteinander in der Gruppe gefördert.



: Lernroute um Schloss Eulenbroich

Haus Eulenbroich wurde als Wasserburg errichtet. Hier startet der Rundweg, der an Mühlenbach, 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.



Literatur- und Kunstwerkstatt Burg Wissem

Burgallee 1
53840 Troisdorf

www.burgwissem.de

In Burg Wissem befindet sich Europas einziges Spezialmuseum für Bilderbuch- und Illustrationskunst. Seit der Gründung 1982 wurden zahlreiche Ausstellungen organisiert.

Ein vielseitiges museumspädagogisches Programm mit Führungen für, Fortbildungen, Ferienangeboten, Workshops und bunten Festen prägen das Profil des Hauses. Burg Wissem ist ein beliebtes Ausflugsziel für Jung und Alt, das im Rahmen der Regionale 2010



Unsere Themen:

Geschichten erleben
Märchen
Kunst machen
Kinder treffen Künstler
Burg Wissem regional

zusätzlich um ein Museum für Stadt- und Industriegeschichte (MUSIT) und ein Portal zur Wahner Heide erweitert wurde. Zum KLU-Programm gehören regionale Inhalte im Bereich Literatur und Kunst, Sagen und Märchen genauso wie klassische Kinderliteratur oder ein breites Spektrum an Kunst und Handwerk. Da die ursprüngliche Anlage der Burg aus dem Mittelalter stammt, halten auch die Ritter Einzug ins KLU-Programm.



: Lernroute um Burg Wissem

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. Auf Wunsch können auch geführte Touren durch den Pfad der Sinne oder in die Wahner Heide gebucht werden. Anmeldung und Infos am KLU-Standort Burg Wissem.

Burg und Stadt Blankenberg

Weithin sichtbar, hoch oben auf einem Felsporn über der Sieg, thront das mittelalterliche Stadt Blankenberg. Die Grafen von Sayn hatten sich für die Errichtung ihrer Burg (1150-1180) ein hervorragendes Plätzchen ausgesucht. Die Befestigung auf dem unbewaldeten „blancken“ Berg versetzte die Burgherren in die Lage, die Zugänge zum Siegtal, ins Bergische Land, den Westerwald und das Siebengebirge zu beherrschen. Im ganzen heutigen Ort Stadt Blankenberg leben knapp 680 Menschen, im historischen Bereich im Schutz der mächtigen, rundum laufenden Mauer sind es 180. Mehr dürften es im Mittelalter auch nicht gewesen sein, was aber nicht darüber hinwegtäuschen darf, dass die mittelalterliche Burg zu einer der bedeutendsten Festungen des Rheinlands zählte.

Eine Reise in die kleine Stadt gleicht auch heute noch einer Reise in eine andere Zeit. Ruinen und Tortürme künden vom Glanz vergangener Tage. Übrigens: Als Erinnerung an die einstige Macht von Blankenberg wurde der heutige Ortsteil 1953 in „Stadt Blankenberg“ umbenannt, ohne dass dies Stadtrechte mit sich bringen würde. Im Mittelalter ab 1245 war Blankenberg allerdings eine Stadt mit allen Rechten und Freiheiten für deren Bewohner.

:Museum im Katharinenturm

Das Stadt Blankenberger Heimatmuseum ist im Katharinenturm aus dem 14. Jahrhundert untergebracht. Hier wird Geschichte lebendig. Zu sehen sind unter anderem ein maßstabgetreues Modell von Stadt Blankenberg.



:Führungen für Kinder

Die Hennefer Tourist-Information bietet regelmäßig Führungen speziell für Kinder an. Zwischen Frühjahr und Herbst geht es dabei um die Geschichte des Ortes, in den Monaten, in denen es früher dunkel wird, stehen spannende Nachtwächterführungen auf dem Programm. Buchungen für Gruppen über die Tourist-Information.

:Kinderwanderweg

An acht Stationen rund um und durch Stadt Blankenberg müssen Kinder Rätsel lösen und die Lücken eines geheimnisvollen Pergamentes füllen, um Stadt und Burg Blankenberg vor dem Untergang zu retten. Ganz nebenbei kommen die jungen Besucher dabei an zahlreichen historisch bedeutsamen Orten der Stadtgeschichte vorbei. Der Weg ist geeignet für Kinder von 8 bis 12 Jahren. Das Pergament samt Begleitbuch bekommt man in den Stadt Blankenberger Gastronomiebetrieben und bei der Tourist-Info im Hennefer Rathaus. Der Kinderwanderweg beginnt an der Wandertafel vor dem Katharinenturm. Weitere Infos auch unter www.hennef.de/rettet-stadt-blankenberg

:Kontakt und Informationen

Weitere Infos bei der Hennefer Tourist-Info, Rathaus Hennefer, Frankfurter Straße 97, Tel. 02242 / 19 433. Öffnungszeiten Turmmuseum: von April bis Oktober immer sonntags von 15 bis 17 Uhr. Eintrittspreise: Erwachsene 1,50 Euro, Kinder 0,50 Euro. Öffnungszeiten Burg: von April bis Oktober täglich außer montags. Eintritt frei.

:ÖPNV

S12, Ausstieg Haltepunkt Blankenberg (stündlich). Vor dort (Hennef-Stein) braucht man für den Fußweg nach Stadt Blankenberg ca. 20 Min.

Historische
Fachwerksiedlung
Stadt Blankenberg



Katharinentorturm
aus dem 14. Jahrhundert



Turmmuseum &
Weinbaumuseum



Aussicht von der Burg
auf das Siegtal bis Bödingen



Online-Sachbuch für Lohmar, Overath, Rösrath und Troisdorf

Das erste Heimatkunde-Sachbuch in der Region ist da! Nicht nur beim Besuch unserer außerschulischen Lernorte können Sie die Region kennen lernen. Unter www.klu-und-du.de erfahren Schüler und Lehrer Wissenswertes über die vier Städte, ihre Geschichte, ihre Traditionen, aber auch manche Sage und Legende.

Es ist eine Fundgrube zur Vorbereitung lokalbezogener Unterrichtsreihen. Weitere Informationen unter www.klu-und-du.de/Tipps & Tricks, oder unter www.kennenlernenumwelt.de/klu für Lehrer.



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

Druck:
Druckerei Engelhardt
www.druckerei-engelhardt.de

Auflage:
1.400 im August 2012

Redaktion:
Beate von Berg
KLU-Projektkoordination
Burgallee 1
53840 Troisdorf

Layout:
Frank Engel, Lohmar
www.art-engel.de

Bildnachweis:
Sandra Ackermann, Beate von Berg,
Antje Flunkert, Dr. Manuela Giannetti,
Dietlind Keutmann, Christina Geus,
Helmut Zehe-Schmahl, LVR-Amt für
Bodendenkmalpflege im Rheinland
Regionale 2010 Agentur
Bilderbuchmuseum Burg Wissem Troisdorf

