

KennenLernenUmwelt

Bildungsprogramm 2007/2008



Lohmar



Naturschule
Aggerbogen

Overath



Gut Eichthal

Rösrath



Haus
Eulenbroich

Troisdorf



Burg Wissem

Grußwort



Stefan Hanraths | 1. Beigeordneter | Stadt Lohmar



Bernd Sassenhof | Beigeordneter | Stadt Overath



Ulrich Kowalewski | Beigeordneter | Stadt Rösrath



Heinz Eschbach | 1. Beigeordneter | Stadt Troisdorf

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,
liebe Träger der Offenen Ganztagschule,

KennenLernenUmwelt geht in die 1. Runde!

Im Schuljahr 2007/2008 geben Ihnen unsere vier KennenLernenUmwelt-Bildungswerkstätten die Gelegenheit, erste Angebote auszuprobieren.

KLU bietet zur Ergänzung Ihres Unterrichts und des "Offenen-Ganztags-Programms" ein breites Themenspektrum und ermöglicht Ihren Schülern erlebendes Lernen an außergewöhnlichen Orten.

Mit unterschiedlichen Voraussetzungen gehen die vier Bildungswerkstätten in Lohmar, Overath, Rösrath und Troisdorf an den Start, aber sie alle haben das gleiche Ziel: Bis zum Jahr 2010 sollen sie baulich erweitert sein. Dann werden regelmäßige Einheiten für den regulären Unterricht am Vormittag und zahlreiche Module für die Offene Ganztagschule angeboten werden können.

Mit KennenLernenUmwelt erhalten die jüngsten Bewohner unserer Städte einen Zugang zu innovativen Bildungsansätzen. Durch die interkommunale Kooperation und die Schwerpunktsetzung im Bereich Bildung möchten wir öffentliche Gelder effektiv einsetzen und die Zukunft unserer Kinder sichern.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen mit dem KLU-Bildungsprogramm 2007/2008.

Regionale 2010	4
KennenLernenUmwelt	5
Wie funktioniert KLU?	6
:regionale Naturschule Aggerbogen	7
:regionale Archäologiewerkstatt	15
:regionale Musik-, Tanz- & Theaterwerkstatt	19
:regionale Kunst- & Literaturwerkstatt	23
Impressum	35

Regionale 2010

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. 53 Kommunen, die Wirtschaft und Private haben die Chance, sich mit Projekten an der Regionale 2010 zu beteiligen.



Die Projekte sind die "lesbaren Zeichen" der Regionale. Mit ihren Beiträgen zu Natur, Kultur, Städtebau, Wirtschaft und Wissenschaft in der Region machen sie 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. Ob über große und kleine Projekte, Diskussionen und Emotionen, Synergien und Freundschaften. 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.

2010 - das klingt zunächst einmal weit entfernt. Doch die Regionale ist gestern und morgen und vor allem heute! 2010 ist nicht mehr - aber auch nicht weniger - als der Zielpunkt, an dem erkennbar wird, wie wir mit unserer Region umgehen und was wir von ihr erwarten. Die Regionale 2010 mündet in eine Gesamtschau der Projekte im Jahr 2010, eine Art "Rheinische Welt-Ausstellung".

Das Projekt KennenLernenUmwelt der Städtekooperation Lohmar-Overath-Rösrath-Troisdorf ist mit der Kategorie "A" eingeordnet in den Arbeitsbereich :nachwuchs in enger Verknüpfung zum Arbeitsbereich :grün.

Mit dem Projekt KennenLernenUmwelt nutzen die Städte Lohmar | Overath | Rösrath und Troisdorf die Chancen und Möglichkeiten, die die Regionale 2010 in der Region Köln/ Bonn bietet, um innovative Ansätze in den Bereichen Bildung und Kulturlandschaft auf den Weg zu bringen.

Im Baustein „Bildung“ sollen in interkommunaler Kooperation vier Bildungswerkstätten Raum bieten für erlebendes Lernen, individuelle Förderung, Projektarbeit und Experimente. Den SchülerInnen und Lehrern der 27 Grundschulen im Projektraum sollen auf diese Weise Wege zu einer neuen Lernkultur eröffnet werden.

Mit dem Projektansatz geht die Städtekooperation auf aktuelle bildungspolitische Ansprüche ein und passt sich den Herausforderungen des 21. Jahrhunderts an. Ziel ist sowohl eine Verbesserung des Leistungsniveaus der Kinder als auch eine verstärkte Förderung sozialer Kompetenzen.

Die Lernorte bieten einerseits Angebote für den regulären Vormittagsunterricht sowie andererseits Module, die im Rahmen der Offenen Ganztagschule und in den Schulferien genutzt werden können. Durch die individuellen Bildungsprofile verfügen die vier Lernorte in ihrer Kombination über eine große thematische Breite.

Um den Bildungsbetrieb in der geplanten Form zu realisieren, sind bauliche Erweiterungen der vier Standorte notwendig.

Im Rahmen der Regionale 2010 und finanziell unterstützt durch die Städtebauförderung des Landes Nordrhein-Westfalen werden die Baumaßnahmen in den kommenden Jahren umgesetzt. Nach der Fertigstellung soll im Jahr 2010 das Projekt präsentiert und der Bildungsbetrieb in Gänze realisiert werden.

Damit die Grundschulen KennenLernenUmwelt bereits heute ausprobieren können, wird der Bildungsbetrieb im Rahmen der derzeit vorhandenen räumlichen und personellen Kapazitäten im Schuljahr 2007/ 2008 aufgenommen.

Weitere Infos unter: www.kennenlernenumwelt.de



Wie funktioniert KLU?

KennenLernenUmwelt bietet ein breites Programm an vier außerschulischen Bildungswerkstätten:



**:regionale
Naturschule Aggerbogen
am Standort Lohmar**



**:regionale Archäologie-
werkstatt am Standort
Gut Eichthal in Overath**



**:regionale Musik-, Tanz- &
Theaterwerkstatt am Standort
Haus Eulenbroich in Rösrath**



**:regionale Kunst- und
Literaturwerkstatt am
Standort Burg Wissem
in Troisdorf**

In jeder Bildungswerkstatt gibt es einen zentralen Ansprechpartner, der die organisatorische und pädagogische Leitung des Standorts übernimmt. Sie können sich mit Ihren Fragen oder speziellen Wünschen zu den Angebotsmodulen gerne an die Ansprechpartner wenden.

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Programme der Bildungswerkstätten. Sie können aus den angegebenen Angebotsmodulen frei wählen. Die Buchung mit Terminvergabe erfolgt über den Ansprechpartner des jeweiligen Standorts. Durch Symbole sind die Angebotsmodule näher beschrieben. Sie haben folgende Bedeutung:



Eignung nach Klassenstufen



Dauer des Moduls
in Stunden

VM: Vormittag
NM: Nachmittag
PT: Projekttag



Kosten pro Kind in Euro

Die Darstellung der Programme unterscheidet sich in einigen Punkten. Beispielsweise sind nicht alle Angebote ganzjährig wählbar. Derartige "Besonderheiten" sind entsprechend gekennzeichnet.

Zur organisatorischen Verknüpfung der Bildungswerkstätten mit den 27 Grundschulen, gibt es in jeder Schule eine(n) LehrerIn, der/die die Schnittstelle zu KennenLernenUmwelt bildet.

Aufgabe dieser KLU-Verantwortlichen ist neben der Weiterleitung von KLU-Informationen die Mitarbeit an der Evaluation der Bildungsangebote sowie die Unterstützung der Lehrer in den Schulen bei der Nutzung von KennenLernenUmwelt.



**:regionale
Naturschule
Aggerbogen**

:regionale Naturschule Aggerbogen



Ihre Ansprechpartnerin:

Manuela Giannetti

Telefon:

02206/2143

E-Mail:

Giannetti@KennenLernenUmwelt.de

Adresse:

Naturschule Aggerbogen
53797 Lohmar-Wahlscheid

Die Naturschule liegt in dem ca. 16 Hektar großen Landschaftsraum Aggerbogen. Ende der 1980er Jahre wurde die bis dahin intensiv genutzte landwirtschaftliche Fläche durch umfangreiche Maßnahmen ökologisch aufgewertet.

Die Nutzung des Landschaftsraumes als Lehrgelände führt zu einer Annäherung von Mensch und Umwelt: Der Unterricht soll Freude an der Natur vermitteln, in ökologische Denkstrukturen einführen, für Umweltprobleme sensibel machen und zu nachhaltigem Verhalten anregen.

Seit über fünfzehn Jahren ist die Naturschule Aggerbogen ein Naturzentrum, das in erster Linie Schulklassen betreut, aber auch Einzelveranstaltungen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene durchführt.

Mit KennenLernenUmwelt möchte die Naturschule Aggerbogen ihre Angebote erweitern und dadurch weiteren Schulen mit ihrem Bildungsprogramm offen stehen.

Die Standortleitung und die pädagogischen Mitarbeiter sind ein eingespieltes Team, das über langjährige Erfahrungen im Erziehungs- und Informationsbereich verfügt.

 2,50	<p style="text-align: center;">Rund um den Igel</p> <p>Der Igel ist ein gern gesehener Gast in unseren Gärten. Mit großem Appetit verzehrt er viele Pflanzenschädlinge. Was man tun kann, damit er in unseren Gärten bleibt und was im Umgang mit diesem putzigen Gesellen zu beachten ist, wird in dieser Unterrichtseinheit behandelt.</p>	 2 oder PT	 1-4
 2,50	<p style="text-align: center;">Schnecken auf der Spur</p> <p>Welches sind die bevorzugten Lebensräume von Schnecken, und wie groß ist ihr Aktionsradius? Wer weiß schon, dass Schnecken mit Pfeilen schießen? Es werden die unterschiedlichen Schneckenarten im Landschaftsgarten Aggerbogen gesucht, und ihre Lebensweise wird auf spannende Weise erarbeitet.</p>	 2	 3-4
 2,50	<p style="text-align: center;">Spinnen – lautlose Jäger</p> <p>Spinnen haben sechs Beine und gehören zu den Insekten – oder etwa doch nicht? Es werden Spinnen im Gelände aufgespürt, sie werden vorsichtig untersucht und die verschiedenen Netztypen beobachtet. Am Schluss stellen wir fest: Spinnen sind spannende Tiere, vor denen man keine Angst zu haben braucht!</p>	 2	 1-4
 2,50	<p style="text-align: center;">Herbstlaub – Leben zwischen toten Blättern</p> <p>Die Laubstreu ist eine kleine aber dicht besiedelte Welt. Millionen von Lebewesen leben und arbeiten darin, je nachdem 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.</p>	 2	 1-4
 2,50	<p style="text-align: center;">Von springenden Kräutern und fliegenden Früchten</p> <p>Es gibt saftige und harte Früchte, leuchtende und unscheinbare, haftende, fliegende und sogar springende Früchte. Viele von ihnen bleiben im täglichen Leben unbeachtet und werden erst beim gezielten Sammeln und Ordnen entdeckt. Ihre Bedeutung liegt nicht nur in der Vermehrung, sondern auch in der räumlichen Ausbreitung der Art.</p>	 2	 1-4

 1-4	 2	<p style="text-align: center;">Aktion Eichhörnchen: Überleben im Winter</p> <p>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 dann zum Schluss die eigene Chance, den Winter zu überleben, getestet.</p>	 2,50
 1-4	 2-3	<p style="text-align: center;">Dem Täter auf der Spur: CSI im Aggerbogen</p> <p>Blutspuren? Fingerabdrücke? Original oder Fälschung? Keine Frage: wir kriegen das raus! Experimentieren kommt dem natürlichen Forscherdrang der Kinder entgegen und schult eine Vielzahl von Fähigkeiten und Fertigkeiten wie das Beobachten, Messen, Beschreiben, Problemlösen, Deuten. Der hohe Aufforderungscharakter der Einzelthemen führt zu einem großen Interesse der SchülerInnen.</p>	 2,50
 2-4	 2	<p style="text-align: center;">Wilde Früchtchen für müde Krieger</p> <p>Frost- und Schneetage sind für Vögel eine harte Zeit, Vögelnährgehölze bewahren unsere gefiederten Freunde vor dem Verhungern. Im Aggerbogen locken viele Sträucher mit verführerischem Naschwerk. Daraus und aus weiteren Samen wird eine kleine, dekorative Mahlzeit gefertigt, die für die Vögel zuhause mitgenommen werden kann.</p>	 2,50
 1-4	 2	<p style="text-align: center;">Bienenwachs</p> <p>Bienenwachs war früher ein wertvoller Rohstoff, der nur den Reichen vorbehalten war. Auf die Entstehung des Bienenwachses mit seinem geschichtlichen und bienenökologischen Hintergrund soll heute näher eingegangen werden. Gemeinsam wollen wir Kerzen rollen, Wachsanhänger ausstechen und uns von dem Duft betören lassen.</p>	 2,50
 1-2	 2	<p style="text-align: center;">Vulkan im Wasserglas</p> <p>Wasser ist die am häufigsten vorkommende Verbindung auf der Erde: vom Taupföpfchen bis zu riesigen Ozeanen. Und es ist der Grund allen Lebens, denn bei allen Lebensvorgängen ist es beteiligt. Die merkwürdigen physikalischen und chemischen Eigenschaften des Wassers anhand von einfachen Experimenten werden untersucht, und in einem Wasserglas wird ein kleiner Vulkan zum Ausbruch kommen.</p>	 2,50

 2,50	<p style="text-align: center;">Alle Vögel sind schon da...</p> <p>Nun sind sie alle wieder da, die Vögel im Aggerbogen. Sie sind aus ihren Winterquartieren zurückgekehrt, singen mit den daheim gebliebenen um die Wette und finden sich zu Paaren zusammen, um Nester für die Jungen bauen zu können. Um zu sehen, was die Vögel Jahr für Jahr leisten, wird versucht aus Gras, Moos, Rinde und anderen Materialien möglichst naturgetreue Vogelnester zu bauen.</p>	 2 oder PT	 1-4
 2,50	<p style="text-align: center;">Der Wiesendschungel erwacht</p> <p>Auch wenn die Wildblumenwiese im Landschaftsgarten Aggerbogen noch lange nicht in voller Blüte steht, regt und bewegt sich hier schon einiges. Die Schüler sollen die häufigsten Wiesenblumen spielerisch kennen lernen und schauen, welche Tiere sich schon wieder eingefunden haben. Ein etwas ausgefallenes Wiesenbild kann mit nach Hause genommen werden.</p>	 2	 1-4
 2,50	<p style="text-align: center;">Im Brennsseldickicht</p> <p>Sie hat Haare wie gezückte Dolche und brennt - aber verbrennt selbst nicht! Die Brennnessel mit ihren zierlichen Blütenständen hat viele verborgene Qualitäten: man kann sie gedünstet essen, als Tee trinken und daneben bietet sie noch einen vielfältigen Lebensraum für eine große Anzahl interessanter Gäste.</p>	 2	 1-4
 2,50	<p style="text-align: center;">Die Raupe Nimmersatt und ihre Freunde</p> <p>Der Mai lockt mit seinem zarten Grün, und viele Raupen lassen es sich schmecken! Die SchülerInnen gehen auf Entdeckungstour, um das Verhalten verschiedener Raupen genau zu beobachten und ihre Überlebenstricks, unterschiedliche Formen und Lebensräume kennen zu lernen.</p>	 2	 1-4
 2,50	<p style="text-align: center;">Insektenhotel</p> <p>Insekten können sehr lästig sein und nur wenige wissen, wie wichtig viele von ihnen für die Vielfalt in den Gärten sind. Die friedliebenden Wildbienen und Solitärwespen haben nur wenige Nachkommen dafür aber viele Feinde und führen deswegen einen ständigen Überlebenskampf. Um ihnen Unterschlupf und Brutmöglichkeiten zu ermöglichen, werden „Insektenhotels“ angefertigt.</p>	 2	 1-4

:regionale Naturschule Aggerbogen





Sommer

 3-4	 2	<p style="text-align: center;">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 unterschiedlichsten Arten fangen, mit Becher- oder Stereolupen bestimmen und eine Beziehung zu der biologischen Wassergüte herstellen.</p>	 2,50
 3-4	 2	<p style="text-align: center;">Schmetterlinge: Gaukler der Lüfte</p> <p>Wie kaum ein anderes Insekt verkörpern die Schmetterlinge mit ihrer Farbenpracht und ihrem grazilen Flug die Schönheit der Natur. Im Schmetterlingsgarten sind die verschiedensten Futterpflanzen angebaut; durch ruhiges Beobachten kann Vieles über die Lebensweise der Falter in Erfahrung gebracht werden.</p>	 2,50
 1-4	 2	<p style="text-align: center;">Die Honigbiene</p> <p>Am Beispiel eines Bienen-Ansichtsvolkes kann viel über das Leben im Insektenstaat erklärt werden. Es wird natürlich auch über Bestäubung, die Honiggewinnung und die Bedeutung der Bienen für die Natur im allgemeinen berichtet.</p>	 2,50
 1-4	 2	<p style="text-align: center;">Heuschrecken im Zirkus der Springer</p> <p>Heuschrecken gehören zur Sommerwiese wie der Schnee zum Winter. Beim Laufen durchs Gras, stieben kleine Hüpfen in Massen davon. Das Verhalten und die Lebensweise dieser hüpfenden und springenden Tiere wird untersucht.</p>	 2,50
 1-4	 2	<p style="text-align: center;">Bienen, Hummeln, Schmetterlinge - Eldorado Aggerbogen</p> <p>Üppiges Grün, lauschige Winkel und Verstecke in natürlichen Hecken. Der Aggerbogen ist ein Paradies für zahlreiches Kleingetier. Das Zusammenspiel von Pflanzen und Tieren wird erforscht und dabei werden auch die Lebensräume von Wildbienen, Fledermäusen und Igel entdeckt.</p>	 2,50
 3-4	 2	<p style="text-align: center;">Eine Seefahrt, die ist lustig</p> <p>Wasser hat ungeheure Kraft. Es kann Berge versetzen, Steine aushöhlen, Schiffe tragen, Felder überfluten und Straßen wegspülen. Diese Kraft hat der Mensch sich an vielen Stellen zunutze gemacht. Dazu werden Experimente angestellt und ein kleines Wasserfahrzeug gebaut.</p>	 2,50



 2,50	<p style="text-align: right;">Fingerabdrücke</p> <p>Eine Musterkarte zeigt die Grundtypen von Fingerabdrücken, denen alle Fingerabdrücke zugeordnet werden können. Um Fingerabdrücke identifizieren zu können, ist als Vorübung das Stempeln der eigenen Abdrücke wichtig. Eine Möglichkeit zur Einbindung in einen Kriminalfall ist, die Kinder einige präparierte „am Tatort gefundene“ Zettel untersuchen zu lassen. Mit Hilfe einer vorher angelegten Täterkartei können die SchülerInnen den Täter überführen.</p>	 2	 1-4
 2,50	<p style="text-align: right;">Blutspuren</p> <p>Als Einstieg könnte ein Kriminalfall konstruiert werden, der darauf schließen lässt, dass sich ein Täter bei einem Einbruch verletzt hat. Ein oder mehrere Verdächtige werden mit unbekanntem Flecken auf der Kleidung aufgegriffen. Präparierte Kleidungsstücke werden den Kindern präsentiert. Daraus ergibt sich die Frage: Handelt es sich bei den Flecken um Blut? Könnte dadurch ein Verdacht bestätigt werden?</p>	 3	 1-4
 2,50	<p style="text-align: right;">Fußabdrücke</p> <p>Zum Einstieg könnte ein Zeitungsartikel vorgelesen werden, der darüber berichtet, dass ein Einbruch aufgedeckt werden konnte, weil die Polizei den Täter mit Hilfe der Fußspuren ermitteln konnte. Aus Fußabdrücken können eine Reihe von Informationen gewonnen werden: Größe und Tiefe geben einen Eindruck von Größe und Gewicht der verdächtigen Person; aus der Spur kann das Tempo der Fortbewegung ermittelt werden und mit einem Gipsabdruck eine Information über den getragenen Schuh gewonnen werden.</p>	 2-3	 1-4
 2,50	<p style="text-align: right;">Original oder Fälschung</p> <p>Die Farben von Filzstiften und anderen Faserstiften setzen sich aus unterschiedlichen Anteilen mehrerer Farbstoffe zusammen, so dass ein grüner Stift einen blauen und einen gelben Farbstoff enthalten kann. Durch die Papierchromatographie als einfachste chromatographische Methode werden Farbstoffe eines Stiftes getrennt und dessen Zusammensetzung sichtbar gemacht.</p>	 2-3	 1-4

:regionale Naturschule Aggerbogen



OGS

 1-4 2-3	<p style="text-align: right;">Geheimschriften</p> Alle Kinder lieben Geheimnisse und sprechen auf das Thema „Geheimschriften“ sehr gut an. Bei dieser Unterrichtseinheit können Geheimschriften in Stationsarbeit ausprobiert werden. Das Prinzip der hier vorgestellten Geheimschriften besteht darin, dass farblose Schrift mit Hilfe von Chemikalien sichtbar gemacht werden kann.	 2,50
 1-4 2	<p style="text-align: right;">Faseranalytik</p> Wo man geht und steht verliert man Fasern, Fusseln oder Haare, ohne es zu bemerken. Deshalb ist die Spurensicherung sehr an diesen Proben interessiert. Es werden breite Folienstreifen dazu benutzt, die in Frage kommenden Stellen abziehen. Aus ein paar millimetergroßen Fasern können die Kriminalisten eine Beschreibung der Täterkleidung zusammenstellen.	 2,50

Ferien

 1-8 PT	<p style="text-align: right;">Adventure Camp: Survival Training für Kids</p> 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.	 nach Abspache
------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tagesangebot

 ab 3 PT	<p style="text-align: right;">Schule schafft Werte</p> Ein erlebnispädagogisches Intensivprogramm mit der Zielsetzung, Werte, Möglichkeiten und Grenzen zu erfahren und zu gestalten. Es wird sowohl an individuellen Themen, als auch an Gruppenthemen oder spezifischen Themen der jeweiligen Klasse gearbeitet. Gerade Inhalte wie Respekt, Verantwortungsbewusstsein, Kooperation, Kommunikation, Einbringen und Erkennen der eigenen Fähigkeiten, sowie deren Reflexion, lassen sich durch unsere Form der Vermittlung hervorragend bearbeiten. Mit diesem Tag werden langfristige Grundlagen gelegt, die eine spürbare Verbesserung, bzw. die Gestaltung einer Klassen-Kultur zur Folge haben. Die Schüler bekommen Verhaltensweisen „direkt“ gespiegelt und werden ständig gefordert, Verhaltensregeln zu erlernen und zu entwickeln. Die Klassenlehrer bekommen Impulse und Grundlagen geliefert, die langfristig in der Tiefe genutzt werden können. Ansprache und Inhalte entsprechen dem jeweiligen Entwicklungsstand der jungen Menschen. Es findet ein ausführliches Vorgespräch statt.	 nach Abspache
-------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------



**:regionale
Archäologie-
werkstatt**

:regionale Archäologiewerkstatt



Ihre Ansprechpartnerin:

Antje Flunkert

Telefon:

0173/5454813

E-Mail:

Flunkert@KennenLernenUmwelt.de

Adresse:

Gut Eichthal
51491 Overath

Gut Eichthal ist ein Gebäudeensemble aus dem 19. Jahrhundert, gelegen in einer im Stile des englischen Landschafts- und Gartenbaus errichteten Parkanlage.







Das Gelände gehörte im Mittelalter zur Propstei Cyriax des Klosters St. Michael in Siegburg. Es liegt in fußläufiger Entfernung vom Ortskern der Stadt Overath direkt an der Agger und befindet sich in unmittelbarer Nähe des Schulzentrums Cyriax.




Genutzt wird Gut Eichthal vom Landschaftsverband Rheinland als Standort der Außenstelle des Amtes für Bodendenkmalpflege.




Gemeinsam mit dem Amt für Bodendenkmalpflege und dem Förderverein Gut Eichthal e.V. möchte die Stadt Overath den Standort als außerschulischen Lernort nutzen.

Inhaltlich sind die Bildungsangebote eng an die Aufgabenfelder und Tätigkeitsbereiche des Amtes für Bodendenkmalpflege angelehnt. In enger Abstimmung mit erfahrenen Pädagogen wurden Module für das Bildungsprogramm der :regionalen Archäologiewerkstatt entwickelt.

Entsprechend der räumlichen Kapazitäten werden im Jahr 2007/2008 erstmals Angebote durchgeführt.

 <p>3,-</p>	<p style="text-align: center;">Archäologiewerkstatt</p> <p>Die Schüler erfahren wesentliche Grundzüge über die Arbeit eines Archäologen, um sich ein Bild über diesen nicht alltäglichen Beruf zu machen. Sie erhalten eine kurze Einführung in die Tätigkeit des Archäologen des Rheinischen Amtes für Bodendenkmalpflege an der Außenstelle Overath.</p> <p>Darüber hinaus finden Ausgrabungen mit unterschiedlichen Themenschwerpunkten auf dem Außengelände von Gut Eichtal statt.</p> <p>Nach dem Ausgraben dokumentieren die Kinder die ergrabenen Bauten (mit Zeichnungen und Beschreibungen), bearbeiten danach ihre Funde und erhalten Antwort auf die Frage: Was passiert danach mit den Funden?</p> <p>Mitnahme von Zweitkleidung oder entsprechender Schutzkleidung wird empfohlen.</p>	 <p>VM/NM 2</p>	 <p>4</p>
 <p>3,-</p>	<p style="text-align: center;">Kornmahlen und Brotbacken in einer archäologischen Zeitstufe</p> <p>Die Kinder lernen selbstständig Brot herzustellen, so wie es in der Römerzeit getan wurde. Dieses Angebot schließt eine kurze Einführung in die Getreidearten aus den Zeitstufen vom Neolithikum bis zum Mittelalter ein.</p> <p>Die Schüler erfahren dabei, welche Getreidesorten wann und wie genutzt wurden (für Brot oder Brei) und lernen wie ein römischer Backofen funktioniert.</p> <p>Sie mahlen das Korn auf althergebrachte Art und Weise mit einer Getreidemühle oder einem Reibstein. Zum Schluss wird aus dem gemahlene Mehl ein Hefe- oder Sauerteig angerührt und dann das Brot im nachgebauten römischen Backofen gebacken.</p> <p>Mitnahme von Zweitkleidung oder entsprechender Schutzkleidung wird empfohlen.</p>	 <p>VM/NM 2</p>	 <p>1 - 4</p>

		<p style="text-align: right;">Alltag eines Kindes zur Römerzeit</p> <p>Schwerpunkt dieses Unterrichtsangebotes sind die Themen Schule und damit im Zusammenhang stehende Spiele, welche die Römer auch in der Freizeit spielten. Durch den Vergleich früher/heute und die persönliche Identifikation wird den Schülern die Lebenswelt der Römer nahe gebracht.</p> <p>Nach einer kurzen Einführung in die archäologischen Nachweise werden verschiedene Spiele aus der Römerzeit vorgestellt. Dabei sollen die Schüler herauszufinden, welche Parallelen bei den Spielen der damaligen Zeit zu den heutigen bestehen oder ob es sich um ganz andere Spiele und Spielzeuge handelt.</p> <p>Die Schüler erhalten Anleitungen u. a. zum Bau eines Spielbretts und zu verschiedenen anderen Spielen, die sie vor Ort nach den überlieferten Spielregeln spielen. Die Kinder erfahren welche Medien zur Römerzeit zum Schreiben benutzt wurden. Sie erhalten Antworten auf die Fragen, wie früher unterrichtet wurde, wo Schule generell stattfand und ob es Privatschulen und in welcher Form gab. Je nach Wunsch ist hier eine unterschiedliche Schwerpunktsetzung (Schule/ Spiele) möglich.</p>	
<p>1 - 4</p>	<p>VM/NM 2</p>	<p>3,-</p>	

		<p style="text-align: right;">Hausbau in der Ur- und Frühgeschichte</p> <p>Die Schüler lernen verschiedene Haustypen in der Zeit vom Neolithikum bis Mittelalter kennen.</p> <p>Der Schwerpunkt wird auf das Mittelalter gelegt mit dem Bau eines Fachwerks (Verfüllen der Gefache mit Lehm).</p> <p>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 ausführlich erläutert und die Schüler angeregt die Unterschiede selbständig zu entdecken.</p> <p>Mitnahme von Zweitkleidung oder entsprechender Schutzkleidung wird empfohlen.</p>	
<p>1 - 4</p>	<p>2/3 PT 5</p>	<p>7,50 bis 11,50</p>	



**:regionale
Musik-,
Theater- &
Tanzwerkstatt**

:regionale Musik-, Tanz- & Theaterwerkstatt



Ihr Ansprechpartner:
Helmut Zehe-Schmahl

Telefon:
02205/1036

E-Mail:
Zehe-Schmahl@KennenLernenUmwelt.de

Adresse:
Zum Eulenbroicher Auel 19
51503 Rösrath







Haus Eulenbroich ist bereits heute ein Ort der Kreativität und Phantasie, ein Ort, der den Innovationsgeist und Gestaltungswillen herausfordert. Das alte Herrenhaus liegt in unmittelbarer Nähe zum Ortskern in der Auenniederung der Sülz.

Haus Eulenbroich wird vom Verein Schloß Eulenbroich e.V. gepflegt und verwaltet und dient als Kultur- und Begegnungszentrum für die BürgerInnen Rösraths sowie als Repräsentationsstätte der Stadt.

Angrenzend befindet sich das derzeitige Jugendzentrum, das in den kommenden Jahren zum KLU-Standort umgebaut werden soll.




Mit einer neuen Betreibergesellschaft sollen die Kräfte der Stadt Rösrath, des Schloss Eulenbroich e.V. und der Bürgerstiftung gebündelt werden, um den Gesamtstandort dauerhaft als kulturelles Zentrum in Rösrath betreiben zu können.

Als eine der inhaltlichen Säulen des Gesamtstandortes wird KennenLernenUmwelt mit der :regionalen Tanz-, Theater- und Musikwerkstatt zukünftig in Kooperation mit ortsansässigen Partnern ein breit gefächertes Bildungsprogramm realisieren. Im "Probejahr" 2007/2008 bietet die Musikschule erste Angebotsmodule an.

 <p style="text-align: center;">3,-</p>	<p style="text-align: center;">Der Klang der Bäume - Blockflöten bauen und spielen</p> <p>Aus vorgefertigten Rohlingen bauen die Kinder Ihre eigene Blockflöte. Bohrmaschine und anderes Werkzeug ist vor Ort. Das Instrument ist dann nicht ein Spielzeug, sondern eine hochwertige Flöte, die im Musikhandel für ca. 40 Euro erhältlich ist. Am Ende des zweiten Vormittags ist dann Zeit, um unter fachkundiger Anleitung den Instrumenten auch die ersten Töne zu entlocken. Die Kinder können die Flöten mitnehmen.</p> <p>Ziele: Verständnis für Atem, Schwingung und Resonanz, Gedächtnisschulung durch kurze Rhythmusmuster. Verbindung von musikalischer und Körperlicher Bewegung. Kennen lernen verschiedener Tonhöhen/Schwingungen in Abhängigkeit von Stablänge und Holzart. Verständnis für die Abhängigkeit von Tonhöhe zur Länge der schwingenden Luftsäule. Einfachstes Zusammenspiel. Geübt werden das Aufeinander-Hören, Aufeinander-Eingehen, Musikalische Grundparameter.</p>	 <p style="text-align: center;">2 x VM 4</p>	 <p style="text-align: center;">1 - 4</p>
 <p style="text-align: center;">3,-</p>	<p style="text-align: center;">Auf Moglys Spuren - Perkussionsinstrumente bauen und spielen</p> <p>Aus vorgefertigten Bauteilen und unbehandeltem Rohmaterial entstehen ein Cajon (Trommelkiste auf der man beim Spielen sitzt) und ein Reco-Reco (ähnlich wie Guiro - eine Rhythmusgurke mit schnarrenden Geräuschen, die mit einem Stöckchen gespielt wird) in Kindergröße. Am zweiten Tag probieren wir einfache Rhythmusbausteine mit der ganzen Gruppe gemeinsam und lernen so ein kleines Musikstück.</p> <p>Ziele: Verständnis für Atem, Schwingung und Resonanz, Gedächtnisschulung durch kurze Rhythmusmuster. Verbindung von musikalischer und Körperlicher Bewegung. Kennen lernen verschiedener Tonhöhen/Schwingungen in Abhängigkeit von Stablänge und Holzart. Verständnis für die Abhängigkeit von Tonhöhe zur Länge der schwingenden Luftsäule. Einfachstes Zusammenspiel. Geübt werden das Aufeinander-Hören, Aufeinander-Eingehen, Musikalische Grundparameter (laut, leise, hoch, tief, lang, kurz).</p>	 <p style="text-align: center;">2 x VM 4</p>	 <p style="text-align: center;">1 - 4</p>

:regionale Musik-, Tanz- & Theaterwerkstatt

Sommerferien 2008

 1 - 4	 5 x PT 7	<p>Musikwoche</p> <p>Im schönen Rahmen von Haus und Park Eulenbroich werden Kinder in der letzten Woche der Sommerferien täglich die Möglichkeit haben, Instrumente kennen zu lernen, Instrumente zu bauen und zu musizieren. Dabei geht es um Blockflöten, Streichinstrumente, Gitarren und Perkussionsinstrumente. Es wird auch täglich kleine Musik- und Musikvideovorführungen geben, die zeigen, was und wie Kinder in anderen Ländern musizieren.</p>	 125,-
--------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------



**:regionale
Lese- &
Kunstwerkstatt**

:regionale Kunst- & Literaturwerkstatt



Ihre Ansprechpartnerin:

Beate von Berg

Telefon:

0179/9495132

E-Mail:

vonBerg@KennenLernenUmwelt.de

Adresse:

Burgallee 1
53840 Troisdorf

Die langgestreckte und rechtwinklige Burganlage Wissem stammt aus der Zeit des 16.-19. Jahrhunderts. Noch heute ist sie teilweise von einem idyllischen Wassergraben umgeben. Das leuchtend rote Herrenhaus wurde um 1840 im klassizistischen Stil erbaut.

1939 ging die Burg Wissem in den Besitz der Stadt Troisdorf über und diente von 1945 bis 1981 als Rathaus.

Seit 1982 beherbergt das ehemalige Herrenhaus das Museum für Bilderbuch- und Illustrationskunst. Mit seinen Sammelgebieten ist das Museum Burg Wissem einzigartig in Europa.

Neben museumseigenen Ausstellungen und regelmäßigen Wechselausstellungen organisiert das Museum auch Führungen, Lesungen, Fortbildungen und weitere Veranstaltungen.

Bereits heute ist die Burg Wissem mit dem Bilderbuchmuseum und den museumspädagogischen Angeboten ein beliebtes Ziel für Schulklassen.

Für den KennenLernenUmwelt-Bildungsbetrieb wurde das Programm zielgruppenorientiert erweitert. Im Jahr 2007/08 kann man aus sechs regional ausgerichteten, spannenden Themenfeldern auswählen.













:regionale Kunst- & Literaturwerkstatt










 2,-	<p align="center">„Zauberhaft-Kreatives aus Holz gestalten“</p> <p>Im Bilderbuch des 19. Jahrhunderts gibt es bereits zahlreiche Vorbilder, in denen sich Naturmaterialien zu lebendigen Wesen verwandeln. Ein klassisches Motiv ist hier der „Zauberwald“, der mit seinen Wichteln und märchenhaften Wesen phantasiereich gestaltet ist. Nach einer Einführung in das Thema gilt es in einem praktischen Teil, Waldwichtel und andere Holzwesen zu fertigen. Mit den entstandenden dreidimensionalen Objekten werden in einem zweiten Schritt eigene (Bilderbuch-) Geschichten erfunden.</p>	 NM 2	 1 - 4
 2,-	<p align="center">„Spielzeug aus Holz“</p> <p>Historisches, aber auch neues Spielzeug wird aus Holz gestaltet. Beides soll vorgestellt werden und damit Einblicke in die unterschiedliche Spieltraditionen bzw. Spielgenerationen ermöglichen. Eigenes, einfaches Spielzeug wird schließlich in einem praktischen Teil gefertigt.</p>	 2x NM 2	 3 - 4
 2,-	<p align="center">„Holzdruck“</p> <p>Bei diesem Thema liegt der Schwerpunkt auf der Gestaltung von Bilderbüchern. Es soll anhand historischmittelalterlicher Bücher gezeigt werden, wie aufwendig das Schaffen von Bilderbüchern einst war. Im Vergleich mit neueren Bilderbuchwerken wird deutlich gemacht, wie sehr sich die unterschiedlichen Techniken verändert haben, immer wieder jedoch auch auf frühere Gestaltungsmöglichkeiten zurückgegriffen wird. Der „Holzdruck“ steht dabei im Mittelpunkt des Interesses. Mit ihm soll schließlich ein eigenes Bilderbuch gestaltet werden.</p>	 VM 2	 3 - 4
 2,-	<p align="center">„Bilder aus Holz gestalten“</p> <p>Einfache, kreative Bilder können aus Naturmaterialien, aber auch in Verbindung mit anderen Materialien gestaltet werden. Diese Bilder können Teil einer Bilderbuchgeschichte sein, aber auch als Einzelkunstwerk betrachtet werden.</p>	 VM/NM 2	 1 - 2
 2,-	<p align="center">„Wie kommt der Wald ins Buch“</p> <p>Anhand des Sachbuches wird erläutert, welche entscheidende Rolle „Holz“ zur Herstellung von Papier zukommt. Mittels des Papierschöpfens wird Theoretisches praktisch umgesetzt. Die Nutzung des selbstgeschöpften Papiers für die Gestaltung einer eigenen Bilderbuchseite macht den „Weg vom Wald ins Buch“ deutlich.</p>	 2x NM 2	 3 - 4

06. August – 21. September 2007
 – Holz –

:regionale Kunst- & Literaturwerkstatt










08. Oktober – 14. Dezember 2007
– Sagen & Legenden –

 1 - 4	 VM 2	<p style="text-align: center;">Die Heinzelmännchen in Troisdorf</p> <p>Die in der ganzen Welt bekannte Kölner Sage endet mit der Flucht der hilfreichen Heinzelmännchen aus der Stadt Köln. Aber wo sind sie hin? Im Dörfchen Meisenbach, zwischen Seelscheid und Much, gibt es die Sage von den „Hüteheinzeln von Meisenbach“. Warum sollen nicht auch einige der kleinen Wesen nach Troisdorf gegangen sein? Wir wollen zunächst die Geschichte der Heinzelmännchen in einer Bilderbuchausgabe erzählen und betrachten. Danach überlegen wir gemeinsam, was die Heinzelmännchen in Troisdorf gemacht haben könnten. Wir halten unsere Ideen in einem eigenen Bilderbuchleprello fest.</p>	 2,-
 3 - 4	 NM 2	<p style="text-align: center;">Vom Herkules zum Hermel</p> <p>Sagenhafte Geschichten über Männer mit übermenschlichen Kräften gehören zu den klassischen Themen der Kinder- und Jugendliteratur. Einige wollen wir anhand von historischen Bilderbüchern kennen lernen. Aus dem Fundus der Sagen aus dem Bergischen erzählen wir die Geschichte vom „starken Hermel“. Im Anschluss gestalten die Kinder lebensgroße „starke“ Männer (und Frauen) auf Papier. In Gruppenarbeit halten wir die Umriss der Kinder auf großen Papierbögen fest und malen sie dann aus.</p>	 2,-
 3 - 4	 VM/NM 2	<p style="text-align: center;">Geschichten von Engeln und Teufeln</p> <p>Schon in frühesten Kulturen haben die Menschen Gut und Böse personifiziert, den Eigenschaften ein menschenähnliches Aussehen gegeben. Wir betrachten Darstellungen in historischen Bilderbüchern und hören Sagen aus Troisdorf und Umgebung, wie die Sage von der „Hose mit den Teufelstalern“ oder „Der Teufel und die Frösche“. Im Tiefdruckverfahren gestalten wir eigene Teufelsbilder, die wir mit Stiften in Styreneplatten ritzen und anschließend mit verschiedenen Farbeffekten drucken.</p>	 2,-
 1 - 4	 VM/NM 2	<p style="text-align: center;">Es spukt in der Burg</p> <p>Zu jeder ordentlichen Burg gehört ein Gespenst, nicht nur an Halloween. Entsprechend zahlreich sind die Bilderbücher und Geschichten zu diesem Thema. Sie laden zum Hören und Gruseln ein. Wir werden einige der schönsten Geschichten erleben. Anschließend basteln wir eine einfache Gespenstermarionette.</p>	 2,-













 <p>2,-</p>	<p style="text-align: center;">Die Sagen vom Spielbähn</p> <p>Zahlreiche Legenden ranken sich um den Leinenweber Bernhard aus Troisdorf-Eschmar, genannt „Spielbähn“. Vermutlich wurde er gegen Ende des 18. Jahrhunderts geboren. Von Mönchen auf dem Michelsberg lernte er, auf der Fiedel zu spielen. Er zog mit seiner Fiedel über das Land und wurde bald wegen seiner Prophezeihungen berühmt. Nachdem die Geschichte vom Spielbähn erzählt wurde, basteln die Kinder ein einfaches Zupfinstrument. Danach überlegen wir uns eigene Prophezeihungen und dichten unsere eigenen Liedchen.</p>	 <p>NM 2</p>	 <p>1 - 4</p>
 <p>2,-</p>	<p style="text-align: center;">Geschichten vom Kranksein</p> <p>Die Sammlung Murken im Bilderbuchmuseum umfasst eine Fülle von Material zum Thema Kind und Krankheit. Wir wollen ältere, aber auch moderne Bilderbücher betrachten und sie alten Legenden gegenüber stellen, wie der Geschichte vom „Johännchen von Troisdorf“ aus den Schriften des Aegidius Gelenius, oder einer Bergheimer Wunderheilung aus der Vita Annonis. Die Kinder erfahren so, wie sich das Bild vom Kranksein verändert hat. Das Gehörte verarbeiten wir in eigenen Bildern über das Kranksein.</p>	 <p>VM 2</p>	 <p>3 - 4</p>
 <p>2,-</p>	<p style="text-align: center;">Fabelwesen zu Land und zu Wasser</p> <p>Zahlreiche Sagen ranken sich um Wesen, die – halb Mensch, halb Tier – die Phantasie der Geschichtenerzähler anregen. Dass es hierbei keine Grenzen für neue Erfindungen gibt, zeigen uns alte und neue Bilderbücher, z. B. von Wilfried Blecher und Eric Carle. Auch die heimische Sagenwelt kennt solche Fabelwesen, wie die Schlangenprinzessin im Luderich. Wir erfinden unsere eigenen Fabelwesen und gestalten sie als Stabfiguren für das Schattentheater.</p>	 <p>2x NM 2</p>	 <p>1 - 4</p>

:regionale Kunst- & Literaturwerkstatt

08. Oktober – 14. Dezember 2007
– Brauchtum –

 1 - 4	 VM 2	<p style="text-align: right;">Bilder unserer Stadt</p> <p>Ausgangspunkt für dieses Modul ist ein Sachbilderbuch, das sich mit der historischen Entwicklung von Orten und Straßen befasst. Nach der Betrachtung des Bilderbuches wollen wir mit Papier und Stiften bewaffnet losziehen und eine Straße in der Nähe des Museums unter die Lupe nehmen. Zurück im Museum vergleichen wir unsere Ergebnisse mit historischen Fotos. Dabei erfahren wir auch, wie sich das Leben der Menschen im Laufe der Zeit verändert hat.</p>	 2,-
 1 - 4	 NM 2	<p style="text-align: right;">Nikolausbräuche an Agger und Bröl</p> <p>Für die Ortschaften entlang der Agger und im Bröltal ist ein besonders schöner Nikolausbrauch überliefert. Dort wurde ein Abend mit Gebeten und Liedern gestaltet, an dem der Weihnachtsbaumschmuck für dieses Jahr gebastelt wurde. Wir wollen so einen Abend nacherleben, aus dem Fundus historischer Bilderbücher die schönsten Nikolausgeschichten hören und Baumschmuck nach alten Vorbildern basteln. Der Nikolaus tauchte als Person übrigens gar nicht auf, aber immer waren plötzlich für alle Kinder Äpfel, Nüsse, getrocknete Pflaumen und Fleisch(!) da.</p>	 2,-
 3 - 4	 VM 2	<p style="text-align: right;">Der „kleine Troisdorfer“</p> <p>Wir erstellen einen Stadtplan. Die Kinder lernen zunächst verschiedene Symbole für Häuser, Bäume, Flüsse, Straßen usw. kennen, wie sie auf Karten und Plänen verwendet werden. Anschließend ziehen wir los und erkunden den Innenstadtbereich rund um Burg Wissem. Am Ende erstellen wir unseren eigenen Stadtplan von Troisdorf.</p>	 2,-













Ferienangebote können aus den dargestellten Themen ausgewählt werden.










 2,-	<p style="text-align: center;">Leben und Brauchtum im Jahreslauf unserer Region</p> <p>Zu allen Zeiten und in allen Kulturen haben die Menschen den Jahreslauf durch Feste und Bräuche zu strukturieren versucht. Dieses Grundbedürfnis menschlicher Existenz kommt darin zum Ausdruck, dass unser Kalender bis heute vorchristliche, christliche und immer wieder neue Bräuche in schönster Eintracht nebeneinander stellt. Anhand von historischen Bilderbüchern und alten Fotos wollen wir ein ganzes Jahr mit seinen Festen betrachten. Dabei finden regionale Besonderheiten eigens Beachtung. Ziel ist es, mit den Kindern eine Jahresuhr zu gestalten.</p>	 2x NM 2	 1 - 4
 2,-	<p style="text-align: center;">Die Germanen und ihre Kultur in Troisdorf</p> <p>Ein Gräberfeld und Siedlungsreste verraten uns, dass die ersten Troisdorfer Germanen aus dem Stamm der Bukterer waren. Sachbilderbücher verraten uns etwas über das Leben und die Kultur der Germanen, aber wie die ersten Troisdorfer genau lebten, das bleibt der Fantasie der Kinder überlassen. Die Ideen der Kinder wollen wir in selbst gebastelten Häusern, Pappfiguren oder kleinen Tongefäßen festhalten. Der Schwerpunkt dieses Moduls liegt auf der praktischen Arbeit.</p>	 2x NM 2	 3 - 4
 2,-	<p style="text-align: center;">Der Rosenritter</p> <p>Zwar spielt die Sage vom Rosenritter nicht direkt in Troisdorf, sondern ein bisschen weiter weg, auf Schloss Burg, dem Stammsitz der Grafen von Berg. Aber das dortige Brauchtum des Ritterspiels ist so unwahrscheinlich ritterlich und romantisch, dass wir sie den Kindern nicht vorenthalten möchten. Wir verkleiden uns (Ritter, Burgfräulein, Grafen und Gräfinnen) und stürzen uns mitten hinein in das Abenteuer der Liebe zwischen Irmgard von Berg und Heinrich von Limburg.</p>	 NM 2	 3 - 4
 2,-	<p style="text-align: center;">Dremol Drosdorp Alaaf (dreimal Troisdorf Alaaf)</p> <p>Karneval ist für alle Kinder ein Riesenspaß, wann sonst darf man sich so schön verkleiden. Aber wo kommt das eigentlich her? Wieso braucht man einen Karnevalsprinzen? Wie feierte man früher in Troisdorf und anderswo? Diese und andere Fragen wollen wir anhand von historischem Bildmaterial und Bilderbüchern beantworten. Außerdem gestalten wir einen Karnevalsumzug mit großen Stabfiguren in stilechten Troisdorfer Uniformen.</p>	 2x NM 2	 3 - 4

07. Januar – 01. Februar 2008
 - Brauchtum -

:regionale Kunst- & Literaturwerkstatt

04. Februar – 14. März 2008
- Kunst -

 1 - 4	 VM/NM 2	<p style="text-align: right;">Verzauberte Buchstaben</p> <p>Kinder treffen Nicola Denuell</p> <p>Die Buchstaben ihres Namens sind für Kinder nicht nur Mittel zum Zweck, sondern sie haben eine besondere, fast mythischzauberhafte Bedeutung. Gerade Schulfänger 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.</p>	 2,-
 1 - 4	 VM/NM 2	<p style="text-align: right;">Hans im Glück</p> <p>Kinder treffen Tor Michael Sönksen</p> <p>Die Skulpturengruppe Sönksens vor der Burg Wissem gehört untrennbar zum Bilderbuchmuseum dazu. Erzählt wird das Märchen von „Hans im Glück“, das Lieblingsmärchen des Stifters Wilhelm Alsleben. Darüber hinaus hat Sönksen eine Vielzahl weiterer Werke im öffentliche Raum geschaffen. Die verwendeten Materialien und Techniken zeugen von seiner großen künstlerischen Bandbreite. Als Leiter der Kreativwerkstatt ist er zudem Routinier im Vermitteln künstlerischer Prozesse.</p>	 2,-
 1 - 4	 VM/NM 2	<p style="text-align: right;">Gedanken werden Bilder</p> <p>Kinder treffen Masoud Sadedin</p> <p>Kunst bedeutet für Masoud Sadedin auch immer die Auseinandersetzung mit der eigenen Biographie. Auf dieser Basis hat der aus dem Iran stammende Maler viel zu erzählen. Dieser Erzählprozess ist in seinen Werken immer nachvollziehbar, in denen er Bilder und Schriftzeichen in Einklang bringt. Die Kinder erfahren, dass Kunst nicht nur das fertige Bild ist. sie werden selbst schöpferisch tätig und erfahren ihr Handeln als Kunstprozess.</p>	 2,-
 1 - 4	 VM/NM 2	<p style="text-align: right;">Spurensuche für Bilderdetektive</p> <p>Kinder treffen Rolf Mallat</p> <p>Rolf Mallat kombiniert in seinen Bildern verschiedene Stilmittel, Materialien und Motive. So entstehen vielschichtige Collagen, die zur Spurensuche einladen. Im Troisdorfer Park der Sinne ist außerdem Mallats Skulpturengruppe „Große Versammlung“ zu erleben. Die Kinder begeben sich mit dem Künstler auf schöpferische Spurensuche.</p>	 2,-













 <p>2,-</p>	<p style="text-align: center;">Wir entdecken Kunst in unserer Stadt</p> <p>Skulpturen und Brunnen gehören zum alltäglichen Bild unserer Stadt. Seien es Bonatos Skulpturen, Veteres Köpfe oder Frickers Ortekataster, Werke von Sönksen, Mallat und Sadedin – um nur sechs aus einer Vielzahl weiterer Künstler zu nennen – sie prägen das Bild Troisdorfs. Wir werden einige Werke, die fußläufig vom Museum aus zu erreichen sind, besuchen. Dabei werden wir uns aus Zeitgründen auf Weniges beschränken. Mit unterschiedlichen Methoden, die alle Sinne der Kinder ansprechen, wollen wir uns einzelnen Kunstwerken nähern und sie inhaltlich erschließen. Jedes Kind wird seine eigene Sichtweise entwickeln. Wir setzen sie anschließend im Museum aktiv um, indem wir Photographien der Kunstwerke mit unseren Ideen verfremden.</p>	 VM/NM 2	 3 - 4
 <p>2,-</p>	<p style="text-align: center;">“Der dicke Mann” von Troisdorf</p> <p>Kunst in der Kontroverse. Die Darstellung des Menschen in der Skulptur ist ein weites Thema. Dabei haben schon kleine Kinder eine sehr genaue Vorstellung davon, was sie schön finden und was nicht. Das ästhetische Empfinden gehört zum Bestandteil der eigenen Persönlichkeit. Wir besuchen den „dicken Mann“ am Fischerplatz, beschreiben ihn und lernen auch die kontroversen Ansichten zu dieser Skulptur kennen. Schließlich verfassen die Kinder eine eigene „Kunstkritik“.</p>	 VM/NM 2	 3 - 4
 <p>2,-</p>	<p style="text-align: center;">Vom Wasser zur Farbe</p> <p>Wasser ist die Basis verschiedener Farben und künstlerischer Techniken. Sowohl „Alltagsmaterialien“ wie Teeblätter oder, 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. Außerdem betrachten wir Bilderbücher, in denen Farbe als Mittel, Gefühle und Stimmungen auszudrücken, thematisiert wird. Sie führen über die Technik hinaus und vertiefen den künstlerischen Aspekt der Farbe. Am Ende des Projektes steht die Gestaltung eigener Farb-Stimmungs-Bilder.</p>	 2x NM 2	 3 - 4













04. Februar – 14. März 2008
– Kunst –

31. März – 09. Mai 2008
– Wasser –

:regionale Kunst- & Literaturwerkstatt













31. März – 09. Mai 2008
– Wasser –

 1 - 4	 VM/NM 2	<p style="text-align: center;">Wasser als Gestaltungsmittel</p> <p>Wasser ist nicht nur die Basis zahlreicher Farben. Die flüssige Konsistenz erlaubt auch vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten. Die unterschiedlichen künstlerischen Techniken können spielerisch nachempfunden werden. Reibe-, Puste-, Spritz-Klecks- und Verlaufstechniken werden ausprobiert. Aus den verschiedenen Formen und Figuren, die so entstanden sind, entwickeln wir eine kleine Geschichte und gestalten ein gemeinsames Bilderbuch.</p>	 2,-
 1 - 4	 VM/NM 2	<p style="text-align: center;">Die kleine Wasserwelt</p> <p>Anhand von Sachbilderbüchern entdecken wir das Wasser als Lebensraum von Pflanzen und Tieren. Der Burgweiher rund um Burg Wissem lädt zu eigenen Beobachtungen ein. Diese Beobachtungen werden wir vertiefen, indem wir in kleinen Gläsern eine „Mini“-Wasserwelt einrichten. Dabei verwenden wir auch zuvor gesammelte Materialien. Alternativ erstellen wir aus gesammelten Materialien und Wasserfarben eine Bildcollage zum Lebensraum Wasser. Die Kinder sollten Gummistiefel mitbringen.</p>	 2,-
 1 - 4	 VM/NM 2	<p style="text-align: center;">Ein Wassertropfen auf seinem Weg im Fluss</p> <p>Der Fluss als Lebensraum für Pflanzen, Tiere und Menschen, bietet eine Fülle von Beobachtungsmöglichkeiten. Wir werden das wechselvolle Bild von der kleinen Quelle in unberührter Natur, über den befahrenen Strom bis zur Mündung ins Meer nachvollziehen. Dabei betrachten wir Bilderbücher aus verschiedenen Jahrzehnten und zeigen Unterschiede auf, die vor allem bei der Nutzung durch den Menschen zu sehen sind. In einer gemeinsamen Arbeit aller Teilnehmer erstellen wir ein eigenes Flusspanorama, das den gesamten Weg mit allen Facetten des Lebensraumes aufgreift.</p>	 2,-
 1 - 4	 VM/NM 2	<p style="text-align: center;">Phantasiereise von der Quelle zur Mündung</p> <p>Zahlreiche Bilderbuchgeschichten spielen am Fluss oder am Meer. Nicht nur die Geschichten von Tiger und Bär wären ohne das Element Wasser nicht denkbar. Wir werden gemeinsam eine Phantasiereise über das Wasser machen und dabei den verschiedenen Bilderbuchfiguren nachspüren. Im Anschluss wird eine eigene Bilderbuchgeschichte erstellt, in der der kleine Tiger vielleicht Pin Kaiser besucht.</p>	 2,-

 2,-	<p align="center">Sagenhafte Wasserwelt</p> <p>Die kleine Meerjungfrau, der kleine Wassermann und andere Wasserwesen laden zum Träumen ein. Wir hören die Geschichten und erfinden unsere eigenen Wasserwesen. Die neu erfundenen Wesen nehmen als Stabpuppen Gestalt an. Nun erfinden wir eine eigene Geschichte und probieren sie auf der Schattentheater-Bühne aus.</p>	 VM/NM 2	 1 - 4
 2,-	<p align="center">Wir bauen eine Ritterburg</p> <p>Die Anlage und Struktur von Ritterburgen, dabei insbesondere von Wasserburgen, wird anhand von Sachbilderbüchern erläutert. Wir erfahren, dass es im Laufe der Jahrhunderte zahlreiche Veränderungen im Burgenbau gab. Verschiedene Epochen wiesen auch verschiedene Typen von Burgen auf. Aus Kartons, Pappen, Klorollen und anderen Papiermaterialien erstellen wir gemeinsam eine große Ritterburg.</p>	 2x NM 2	 3 - 4
 2,-	<p align="center">Leben auf der Burg Wissem</p> <p>Das Leben auf einer Ritterburg soll anhand eines historischen Spiels nachempfunden werden. Dabei steht im Vordergrund, die verschiedenen Berufe und gesellschaftlichen Stellungen in der Lebensgemeinschaft einer Burg zu veranschaulichen. 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. Dann wird die Handlung erzählt. In den verschiedenen Gebäuden der Burganlage erleben wir u.a. die Begrüßung der Braut, die Unterkunft der Knechte beim Pferdestall (Remise), Streit in der Burgtüche, usw. Am Schluss des Spiels steht das Hochzeitsmahl (Picknick).</p>	 2x NM 2	 3 - 4
 2,-	<p align="center">Ein kleiner Ritter wird groß</p> <p>Anhand von Bilderbüchern und Geschichten verfolgen wir den Lebensweg eines Ritters vom Kind über den Knappen bis zum erwachsenen Ritter. Die ganz andere Rolle der adeligen Mädchen soll ebenfalls erläutert werden. Im Anschluss basteln wir eine einfache Ritterausrüstung (Helm und Schwert) oder, zur freien Auswahl, einen Spitzhut und einen einfachen Webrahmen als typisch weiblichen Gebrauchsgegenstand.</p>	 2x NM 2	 3 - 4

:regionale Kunst- & Literaturwerkstatt

12. Mai – 25. Juni 2008
– Burg –

 1 - 4	 VM/NM 2	<p style="text-align: center;">Ritter-Spiele auf Burg Wissem</p> <p>Höhepunkt der meisten Rittergeschichten sind Ritterturniere. Diese pompösen Veranstaltungen stellen jedoch nur einen Aspekt der sportlichen, kämpferischen und spielerischen Leibesübungen zur Ritterzeit dar. Wir werden gemeinsam die unterschiedlichen Geschicklichkeits- und Kampfspiele kennen lernen. Nach der theoretischen Betrachtung anhand von Bilderbüchern und historischen Abbildungen steht natürlich das praktische Ausprobieren einiger Spiele auf dem Programm.</p>	 2,-
 3 - 4	 2x NM 2	<p style="text-align: center;">Stein auf Stein</p> <p>Die Remise von Burg Wissem hat den ursprünglichen Charakter der Bruchsteinbauweise bis heute bewahrt. Die Steine laden zum Erleben und Be-Greifen der alten Bauweise ein. Was wir vor Ort sehen können, wollen wir anhand von Sachbüchern zum Thema Burgenbau vertiefen. Wir lernen den Beruf des Steinmetzes an Burgen und Kirchen kennen und erfahren etwas über Steinmetzzeichen. Danach hat jedes Kind die Möglichkeit, selbst einen kleinen Stein zu bearbeiten und sein eigenes Zeichen in den Stein zu ritzen. Wir wollen ausprobieren, ob wir unsere Steine zu einer Mauer zusammensetzen können. Schutzbrillen und Handschuhe sind vorhanden.</p>	 2,-
 4	 VM/NM 2	<p style="text-align: center;">Zeitreise mit Ritter Jens</p> <p>Die Dauerstreitigkeiten zwischen Haus Wissem und der Siegburger Abtei sind Thema einer der Geschichten um „Ritter Jens“ aus der Feder des Troisdorfer Journalisten und Autors Heinz Murrmann. Wir hören die Geschichte in gemütlicher Schmökerrunde in einem der Turmzimmer von Burg Wissem und begeben uns mit dem Titelhelden auf Zeitreise ins Mittelalter. An zwei Stellen wird die Geschichte unterbrochen. Die Kinder halten das soeben gehörte in Gemeinschaftsbildern fest. Die Bilder werden am Schluss zu einem Leporello zusammengefügt.</p>	 2,-
 4	 VM/NM 2	<p style="text-align: center;">Wappenkunde in unserer Burg</p> <p>Wappen entstanden im 12. Jahrhundert zur Unterscheidung der Ritter. Auf den Mauern von Burg Wissem prangen gleich zwei Wappen, die wir mit den Kinder erkunden wollen, das Wappen der Familie von Zweifel/Lützerode und das Wappen der Familie Cortenbach. Wir lernen typische Wappenbilder wie den bergischen Löwen oder den Adler (Deutschland) kennen. Anschließend gestaltet jedes Kind aus Modelliermasse bzw. Salzteig sein eigenes Phantasiewappen.</p>	 2,-

Impressum

Herausgeber:

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

Stadt Lohmar
Der Bürgermeister
Rathausstr. 4
53797 Lohmar
www.lohmar.de

Stadt Overath
Der Bürgermeister
Hauptstr. 25
51491 Overath
www.overath.de

Stadt Rösrath
Der Bürgermeister
Hauptstr. 229
51503 Rösrath
www.roesrath.de

Stadt Troisdorf
Der Bürgermeister
Kölner Straße 176
53840 Troisdorf
www.troisdorf.de

Druck:
Druckerei Engelhardt
www.druckerei-engelhardt.de

Auflage:
900 im Juni 2007

Gestaltung, Layout und Redaktion:
Sandra Ackermann
KLU-Projektkoordination
Hauptstraße 229
51503 Rösrath
02205/802-420
kennenlernenumwelt@web.de

Bildnachweis:
Sandra Ackermann, Beate von Berg,
Manuela Giannetti, Regionale 2010 Agentur,
Franz-Georg Rübben, Hans-Josef Schnepfer

KENNENLERNENUMWELT

Lohmar | Overath | Rösrath | Troisdorf

Stadt Lohmar



STADT
RÖSRATH



STADT
TROISDORF



regionale 2010