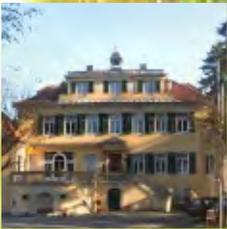


KennenLernenUmwelt

Bildungsprogramm Schuljahr 2011/2012



Grußwort	4
Raus aus der Schule mit KLU...	5
KLU-Angebotsmodule	11
Sprache	12
Mathematik	14
Musik und Sport	15
Kunst	23
Sachunterricht	30
Klassenzimmer Kulturlandschaft	43
Außerschulische Lernorte	44
KLU-Kompass	42
"Klu & Du"	53
Impressum	55

Grüßwort



Dirk Brügge
1. Beigeordneter
Stadt Lohmar



Bernd Sassenhof
1. Beigeordneter
Stadt Overath



Ulrich Kowalewski
Beigeordneter
Stadt Rösrath



Dr. Stephan Kuhnert
Beigeordneter
Stadt Troisdorf

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

wir freuen uns, Ihnen das Bildungsprogramm 2011/2012 unseres gemeinsamen Projektes ‚KennenLernenUmwelt‘ überreichen zu können. Es enthält über 80 Angebote für Lernerlebnisse in der Region. Die Naturschule Aggerbogen, die Archäologiewerkstatt Gut Eichthal, die Musik-, Tanz- & Theaterwerkstatt Haus Eulenbroich und die Literatur- & Kunstwerkstatt am Bilderbuchmuseum Burg Wissem bieten Schülerinnen und Schülern Unterricht außerhalb der Schule, an spannenden Orten oder in der freien Natur. Wir leisten damit einen wichtigen Beitrag zur Bildungslandschaft in unseren Kommunen und möchten Sie zum Besuch der Lernorte ermuntern.

Ergänzend zum Bildungsangebot wurde im Jahr 2010 das Online-Sachbuch „Klu & Du“ realisiert. Sie können unter www.klu-und-du.de zahlreiche aktuelle und geschichtliche Informationen über unsere Städte Lohmar, Overath, Rösrath und Troisdorf entdecken, aber auch Sagen und Volkserzählungen. Das Online-Sachbuch ist für den Sachunterricht im Bereich „Heimatkunde“ gedacht und wird auf den Seiten 53 und 54 vorgestellt.

KennenLernenUmwelt zieht Kreise über unsere Kommunen hinaus und so möchten wir Sie ebenfalls auf die Bildungsangebote der Stadt Hennef in Blankenberg hinweisen, die auf den Seiten 50 und 51 beschrieben sind.

Viel Vergnügen mit dem Bildungsprogramm 2011/2012!



Raus aus der Schule mit KLU...

Lernen und Erleben an Agger und Sülz, unter diesem Motto laden wir Sie zu einem Besuch unserer vier außerschulischen Lernorte ein. Wir bieten Ihnen dort ein vielseitiges und umfassendes Bildungsangebot für Schülerinnen und Schüler von 6 bis 12 Jahren an. Bildung und Wissen lassen sich weniger vermitteln, sie werden vielmehr durch Erfahrungen und Erlebnisse erworben. Der Alltag in der Schule wird zumeist von engen Zeitplänen und Regeln bestimmt. Unterricht an anderen Orten schafft Freiräume, für Schüler genauso wie für Lehrer. Gerade in den ersten Lernjahren kommt dabei der näheren Umgebung eine besondere Bedeutung zu. Es gilt das eigene Lebensumfeld, seine Natur und Kultur zu erkunden und eine eigene, regionale Identität zu gewinnen, 'KennenLernenUmwelt' eben.

Die KLU-Standort-Verantwortlichen freuen sich auf Ihren Besuch. Wie Sie KLU nutzen können erfahren Sie auf den nächsten Seiten. Für alle Fragen und Anregungen steht außerdem Beate von Berg als zentrale Projektkoordinatorin zur Verfügung.



regionale Naturschule
Aggerbogen
Dr. Manuela Giannetti
Telefon:
02206/2143
E-Mail: giannetti
@kennenlernenumwelt.de



regionale Archäologie-
werkstatt Gut Eichthal
Antje Flunkert
Telefon:
0173/5454813
E-Mail: flunkert
@kennenlernenumwelt.de

regionale Musik-, Tanz- &
Theaterwerkstatt Eulenbroich
Christina Geus
Telefon:
02205/9010091
E-Mail: geus
@kennenlernenumwelt.de



regionale Literatur- &
Kunstwerkstatt Burg Wissem
Beate von Berg
Telefon:
0179/9495132
E-Mail: vonberg
@kennenlernenumwelt.de



Raus aus der Schule mit KLU...



:klu und schule

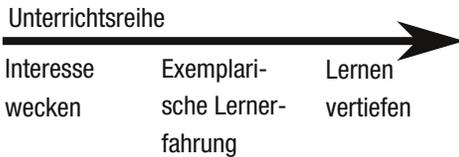
Das Bildungsangebot von 'KennenLernenUmwelt' wurde zur Ergänzung des Unterrichtes in der Schule entwickelt. Jeder Lernstandort hat ein eigenes inhaltliches Profil und deckt Themen der kulturellen und der ökologischen Bildung ab, die von schulischen Themen ausgehen und über diese hinausweisen. Das vorliegende Programm ist deshalb nach Fächern und Lernschwerpunkten, Projekt- und Ferienangeboten sortiert. Wir möchten durch die authentische Begegnung mit Gegenständen und Artefakten aus Natur, Geschichte und Kunst die kulturelle Bildung der Schüler unterstützen.

Gleichzeitig möchten wir den Erwerb sozialer Kompetenzen durch besondere Angebote aus den Bereichen Darstellung und Bewegung fördern. Schule und außerschulischer Lernort haben dabei unterschiedliche Voraussetzungen und Möglichkeiten, die sich positiv ergänzen. Der schrittweise Erwerb strukturierten Wissens wird in der Schule verwirklicht, an einem vertrauten Ort mit vertrauten Lehrkräften. Am Lernort zählt das spannende Erlebnis, die Begeisterung, die Kinder motiviert. Die Erlebnispädagogik bildet das gemeinsame Dach für alle Angebote. Die Module werden handlungsorientiert konzipiert und fördern die Sensibilität, die Gestaltungsfähigkeit und die Individualität der Schülerinnen und Schüler.

<p>regionale Naturschule Aggerbogen</p> <ul style="list-style-type: none"> Leben mit den Jahreszeiten Regeln in der Natur Meditation und Bewegung Ernährung Abenteuerferien	<p>regionale Archäologie- werkstatt Gut Eichthal</p> <ul style="list-style-type: none"> Ur- und Frühgeschichte Römische Antike Mittelalter Technik und Arbeitswelt Mathematik
<p>regionale Musik-, Tanz- & Theaterwerkstatt Eulenbroich</p> <ul style="list-style-type: none"> Musik machen Szenisches Gestalten Kulturen kennenlernen Rhythmen erleben Tänze und Bewegung	<p>regionale Literatur- & Kunst- werkstatt Burg Wissem</p> <ul style="list-style-type: none"> Geschichten erleben Schreibwerkstatt Kunst machen Kinder treffen Künstler Burg Wissem regional

:klu im Unterricht

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



:klassenzimmer Kulturlandschaft

Die Lernorte sind zugleich Einstiege in den Landschaftsraum. Von jeden Ort aus startet ein Rundweg, der zur Erkundung der Natur einlädt. Sie können diesen Rundwege auf eigene Faust erwandern, oder eine geführte Tour buchen (siehe Seite 46). Für die selbständigen Touren wurden Erlebnisrucksäcke konzipiert, die pädagogisches Material enthalten. Die Rucksäcke erhalten Sie an den Standorten, naturkundliche Informationen und Aufgaben können Sie unter www.kennenlernenumwelt.de unter der Rubrik "Bildung / KLU für Kinder / KLU für Naturforscher" kostenlos herunterladen.

:regionale Projektangebote und Ferien

KLU möchte Sie bei der Planung von Projektwochen und Ferienprogrammen im Rahmen der Offenen Ganztagschule unterstützen. Alle vier Lernstandorte haben Angebotsmodule im Programm, die sich zu Themenreihen verknüpfen lassen und so den Blick in die gesamte Region ermöglichen. Vorschläge dazu finden Sie unten. Auch der Transfer zwischen Schule und Lernort wurde in die KLU-Planung einbezogen (siehe Seite 9). Bitte sprechen Sie uns an, wir gehen gerne auf Ihre Wünsche ein.

Beispiele für Projektwochen:

<p>Natur und Umwelt</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Wasserkreislauf siehe S.39 - Brotbacken S.31 - Wasser-Farben-Abenteuer S.23 - Karneval der Tiere S.20 	<p>Bewegung-Entspannung-Ernährung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mammutjagd S. 30 - Seilbrücken und Baum-schaukeln S.40 - Es spukt in der Burg S.12 - Rhythm is it S.17
<p>Kulturen der Welt</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kompass S.37 - Römische Küche S.31 - In 80 Tagen um die Welt S.20 - Meine, deine, unsere Welt S.24 	<p>Berufe erleben</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wasserkraft S.36 - Alte Handwerkskünste neu entdeckt S.33 - Chart dancing S.19 - Wie funktioniert ein Museum S.28

:KLU buchen



Modul auswählen

Anhand der Einteilung unserer Angebotsmodule nach Fächern und Unterrichtsthemen können Sie das Modul passend zu Ihrer Unterrichtsplanung auswählen. Die einzelnen Module werden im Heft kurz beschrieben. Dauer und Kosten sind ebenfalls angegeben. Zusätzlich finden Sie neben der Angebotsbeschreibung auch Hinweise zu den Kompetenzerwartungen, die das Modul bedient, und zur Altersgruppe, für die das Modul geeignet ist. Die Zuordnung zu den vier Lernstandorten erfolgt mit farbigen Rahmen.



Termin vereinbaren

Der Termin wird direkt am Standort vereinbart:

Naturschule Aggerbogen:

Tel.: 02206-2143

Archäologiewerkstatt Gut Eichthal.

Fr. Steffen (LVR-Außenstelle Overath) Tel.: 02206-90300

Musik-, Tanz- & Theaterwerkstatt Eulenbroich

Tel.: 02205-9010091

Literatur- & Kunstwerkstatt Burg Wissem

Tel.: 02241-900425

3



Bus buchen

Die Kommunen unterstützen die Schulen beim Besuch der KLU-Lernorte zudem mit der Bereitstellung eines kostenlosen Bustransfers. Informationen erhalten Sie telefonisch bei:

Schulen aus Lohmar

Fr. Knöffler (Stadt Lohmar), Tel.: 02246-15354

Schulen aus Overath:

Fr. Fassbender (GGG Sülzthal), 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



Teilnehmergebühren

Da alle KLU-Angebotsmodule von Fachdozenten durchgeführt werden, fällt pro Schüler eine geringe Teilnehmergebühr an. 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

Bitte beachten Sie folgende Erklärungen zum leichteren Lesen unseres Bildungsprogramms:

Alle Informationen sind wie unten aufgeführt gegliedert. Farbige Textrahmen helfen Ihnen bei der Zuordnung zu den Lernorten. Die Farbe der Naturschule Aggerbogen in **Lohmar** ist **grün**, die Farbe der Archäologiewerkstatt Gut Eichthal in **Overath** ist **braun**, die Farbe der Musik-, Tanz- und Theaterwerkstatt Haus Eulenbroich in **Rösrath** ist **gelb** und die Farbe der Literatur- und Kunstwerkstatt Burg Wissem in **Troisdorf** ist **rot**.

 <p>2 h</p> <p>Hier wird die Dauer eines Angebotsmoduls angezeigt.</p>  <p>2,50</p> <p>Hier werden die Kosten pro Schüler für den Besuch angezeigt.</p>	<p>Im grünen Rahmen finden Sie Angebote zu Natur- und Umweltbildung, Jahreszeiten, Ernährung und Bewegung in der Naturschule Aggerbogen.</p> <p>Im braunen Rahmen finden Sie Angebote zu Ur- und Frühgeschichte, Römern, Mittelalter, Technik und Mathematik in der Archäologiewerkstatt.</p> <p>Im gelben Rahmen finden Sie Angebote zu den Themen Musik machen, szenisches Gestalten, Kulturen kennenlernen, Rhythmus und Tanz/Bewegung in der Musik-, Tanz- und Theaterwerkstatt.</p> <p>Im roten Rahmen finden Sie Angebote zu den Themen Geschichten erleben, Schreibwerkstatt, Kunst, Kinder & Künstler und Burg Wissem regional in der Literatur- und Kunstwerkstatt.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse x-y</p> <p>Unter dieser Bezeichnung finden Sie die Zuordnung unserer Angebotsmodule zu den Vorgaben der Lehrpläne und dem Alter der Schülerinnen und Schüler (z. B. Klasse 1-2).</p>
--	--	---

KLU-Angebotsmodule



Geschichten erleben



 2 h  2,50	<p>Es spukt in der Burg – Geschichten hören macht Spaß</p> <p>Zu jeder ordentlichen Burg gehört ein Gespenst, nicht nur an Halloween. So auch in der Burg Wissem, wo Gespensterpapa Huldemarus mit seiner Familie allerlei Abenteuer erlebt. Die Kinder hören Geschichten und machen sich auf die Suche nach den Gespenstern. Dabei entdecken Sie geheimnisvolle Räume, die dem normalen Museumsbesucher verborgen bleiben. Aktive Spurensuche und passives Hören wechseln sich ab. Anschließend basteln wir eine ganz einfache Gespenstermarionette. Das Modul eignet sich besonders für Schulneulinge.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 1-2</p> <p>Verstehendes Zuhören; Beteiligung an Gesprächen; Herstellen von Bezügen zwischen Gehörtem und kleinen Arbeitsaufträgen; Lesefreude entwickeln</p>
 2 h  2,50 	<p>Tatort Bilderbuchmuseum - Rettet den Struwwelpeter</p> <p>Ein übler Verbrecher macht das Bilderbuchmuseum unsicher. Mit fiesen Tricks hat er Bilderbuchfiguren aus den Geschichten entführt und in ein Verlies gesperrt. Aufgabe der Kinder ist es, die gefangenen Helden zu befreien und in die richtigen Geschichten zurück zu bringen. So ganz nebenbei erhalten sie einen Überblick über das Museum und die Geschichte der Kinderliteratur in Deutschland.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 3-4</p> <p>Differenziertes und vertieftes Betrachten von Bildern; Personenbeschreibungen; Herstellen von Zusammenhängen zwischen Personen, Orten und Zeit einer Handlung</p>
 2 h  2,50	<p>Sagen rund um Burg Wissem</p> <p>Das Bergische Land und die Wahner Heide sind reich an Volkserzählungen und Legenden. Auf einem kleinen Ausflug in den Stadtwald erleben wir einige der schönsten regionalen Sagen. Zurück im Bilderbuchmuseum nehmen wir historische Sagenbücher in Augenschein. Danach gestalten die Kinder mittels eines einfachen drucktechnischen Verfahrens ihre Lieblingsfigur unter allen Riesen, Zwergen, Drachen.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 3-4</p> <p>Beachten von Gesprächsregeln; Besprechen und Beschreiben von Gefühlen; Erproben experimenteller grafischer Verfahren; Entwickeln einer einfachen räumlichen Ordnung</p>

Schreibwerkstatt

Kostenloser Bustransfer zum Lernort siehe Seite 9.

 <p>2 h 2,50</p>	<p>Märchen erzählen - Rotkäppchen wird nicht immer gefressen</p> <p>Grundlage dieser Schreibwerkstatt ist das Märchen „Rotkäppchen“ aus der Sammlung der Brüder Grimm. Im Bilderbuchmuseum gibt es eine eigene Rotkäppchensammlung, die nicht nur das Märchen, sondern allerlei lustige Accessoires rund um das Thema zeigt. Wir beschäftigen uns mit der mündlichen Erzähltradition, die sich sehr anschaulich anhand verschiedener Versionen verdeutlichen lässt. Erzählen, Spielen und Zuhören dienen als Zugang zu dem Märchen, das schließlich in einer eigenen Version niedergeschrieben wird.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 2</p> <p>Schreibenanlässe nutzen und eigene Texte nach Vorgaben entwerfen; Verfassen unterhaltsamer Texte; Überarbeitung von Texten und Umgang mit verschiedenen Textvariationen</p>
 <p>2 h 2,50</p>	<p>Schreib-Impuls-Werkstatt "Cowboy will nicht reiten"</p> <p>Diese Schreibwerkstatt geht von einem künstlerischen Original aus, das die Kinder im Bilderbuchmuseum zunächst suchen. Die Eindrücke beim Betrachten des Bildes werden gesammelt und in Wortlisten festgehalten. Was passiert im Bild? Was könnte vorher, was nachher passiert sein? Wir nehmen das Original als Impuls für eine kleine Geschichte auf, die in der Schule vollständig ausgearbeitet werden kann. In Absprache mit der Museumspädagogin kann zwischen verschiedenen Originalen aus dem Bestand des Hauses gewählt werden.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 4</p> <p>differenziertes und vertieftes Betrachten; Beschreiben und Deuten von Bildern und Objekten; Schreibimpulse finden und in eigenen Texten unterhaltsam umsetzen; geeignete Verwendung sprachlicher Mittel</p>
 <p>2 h 2,50</p> <p>zuzüglich 1,00 Euro Materialkosten pro Kind</p>	<p>Mittelalterliche Schreibwerkstatt</p> <p>Wie wurden Bücher vor Erfindung des Buchdrucks vervielfältigt? Welche Materialien standen den Kopisten zur Verfügung und wer konnte überhaupt lesen und schreiben?</p> <p>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.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Herstellung von Farben; Erkunden von Schriftzeichen und Bildern; Verwendung von Elementen anderer Kulturen</p>

Rechnen einmal anders



2 h



2,50

zuzüglich 1,00
Euro Material-
kosten pro Kind

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 circa 1.100 Jahre v. Chr. erfunden wurde, war eines der ersten Hilfsmittel um sich das Rechnen zu erleichtern.

Die SchülerInnen bauen sich ihren eigenen Abakus und erfahren, inwiefern er bei der Addition und der Subtraktion eine Hilfe ist.

Kompetenzerwerb Klasse 1-4

Bearbeiten und Lösen von Problemstellungen durch vermuten, probieren, reflektieren und erfinden; Anwendung von geeigneten mathematischen Regeln zur Problemlösung; Anwendung geeigneter Werkzeuge; Orientierung im Zahlenraum bis 100



Musik machen

Kostenloser Bustransfer zum Lernort siehe Seite 9.

 3 h  4,00	<p style="text-align: right;">Erlebnis Klang</p> <p>Die Kinder schulen ihre Wahrnehmungsfähigkeit für Klänge anhand von alltäglichen Gegenständen, deren Klangcharakter sie spielerisch erforschen. 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 Wahrnehmung und soziales Miteinander zu fördern.</p>	<p style="text-align: right;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Musik hören; Musik in ihrer Vielfalt begegnen; Wirkungen von Musik erfahren; Gliederungsprinzipien der Musik unterscheiden</p>
---	---	---

Musik unserer Stadt

 3 h  4,00	 <p style="text-align: right;">Ein Lied für unsere Stadt</p> <p>Wir entwickeln Lieder, basierend auf den Erlebnissen der Kinder. Nach einem Kennenlernspiel und einem rhythmischen Warmup folgen Übungen zur Bühnenpräsenz. Die Kinder stellen folgende Überlegungen an: mein Lieblingsort in meiner Stadt, der hässlichste Ort, mein schönstes und mein schlimmstes Erlebnis, Besonderheiten in meiner Stadt. Nach Auswahl eines Musikstils (z.B. Rap, Reggae) wird die gemeinsame Geschichte in eine Liedform gebracht, die nach Wunsch aufgeführt werden kann.</p>	<p style="text-align: right;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Bewegen im Rhythmus; einfachste Notationselemente begreifen; Singen mit differenzierten melodischen Verläufen und Harmonien</p>
---	---	--

Musik unserer Stadt

 3 h  4,00	<p style="text-align: center;">Kölsche Lieder im Karneval</p> <p>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 gekanntem Repertoire und eine erlebnisreiche bindende Gemeinschaft. Sie erleben positive Resonanz durch Anerkennung und Applaus Die Gruppen erhalten Begleitmaterial zum eigenständigen Weitermachen.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Singen aktueller und überlieferter Lieder zu verschiedenen Lebensbereichen; Singen von Liedern verschiedener Gattungen; Singen mit differenzierten melodischen und rhythmischen Verläufen und Harmonien. Singen und Vorführen! In der und für die Gemeinschaft etwas gestalten!</p>
 3 h  4,00 	<p style="text-align: center;">Kölsche Lieder im Herbst, zu St. Martin, Advent und Weihnachten</p> <p>Die Kinder erfahren die Wirkung von eingängigen Melodien und verständlichen Texten zu den Festen, die das Schulleben entscheidend prägen. Die erlernten Lieder und Texte dienen neben der persönlichen Bereicherung der Gestaltung von Festen und Feiern in der Klasse und in der Schule, bei den Martinszügen, bei den Adventsfeiern in der Klasse oder beim schulischen Adventsbasar, bei den schulischen Weihnachtsfeiern ebenso wie bei kirchlichen Festen und Gottesdiensten. Die Gruppen erhalten Begleitmaterial zum eigenständigen Weitermachen.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Singen aktueller und überlieferter Lieder zu verschiedenen Lebensbereichen; Singen von Liedern verschiedener Gattungen; Singen mit differenzierten melodischen und rhythmischen Verläufen und Harmonien. Singen und Vorführen! In der und für die Gemeinschaft etwas gestalten!</p>

Musik machen – Rhythmen erleben



Kostenloser Bustransfer zum Lernort siehe Seite 9.

 3 h  4,00	<p style="text-align: right;">Rhythm is it!</p> <p>Eine Geschichte von drei Instrumenten, die sich in einer Musikwerkstatt begegnen und durch ihr Zusammenspiel erst richtig entfalten. Durch Musik Hören, künstlerisches Gestalten und rhythmische Arbeit mit dem Körper (Body- Percussion) wird am Ende eine kleine musikalische und tänzerische Komposition entstehen, der die Kinder mit ihren kreativen Ideen eine individuelle Note geben.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Förderung von Musikalität, Rhythmusgefühl, Koordination und Körperbewusstsein; kreatives Arbeiten in Kleingruppen</p> <p>(auch für den Primarbereich von Förderschulen geeignet)</p>
 3 h  4,00 Das Modul ist erweiterbar auf 2 Vormittage.	<p style="text-align: right;">Stomp!</p> <p>In Anlehnung an das weltbekannte Projekt Stomp können hier Kinder mit Alltagsgegenständen musizieren. Besen, Mülleimer, Radkappen, Suppenlöffel, alles wird plötzlich zum Schlagzeug und wird in kleinen Choreografien in die Rhythmusshow integriert. Dabei werden im Wesentlichen grobmotorische Bewegungen geübt, das feinmotorische Element, das normalerweise beim Musizieren wichtig ist, tritt in den Hintergrund. Aufmerksamkeit, Koordination und Konzentration sind dennoch gefordert. Mit ihren Händen erfassen die Kinder Materialgegebenheiten und hören diese direkt. "Instrumente" sind vorhanden.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>mit Instrumenten improvisieren und experimentieren; sich zur Musik bewegen; musikalische Szenen gestalten</p>

Bewegung und Tanz

 3 h  4,00 Das Modul ist erweiterbar auf 2 Vormittage.	<p>Ein Tanz durch die Zeit - Von Ludwig XIV. bis Justin Timberlake</p> <p>Tanzen kann viele Funktionen haben. Er kann dem Zeitvertreib dienen, ist eine Kunstform, um Gefühle und Handlungen darzustellen und auszudrücken. Er kann Hobby oder Beruf sein, um Motorik, Muskelaufbau und körperliche Fitness zu erlangen, oder einfach nur ein Gefühlsausdruck, um die Freude an der Bewegung aus zu leben. Eine spannende Reise durch die Geschichte und die Entwicklung des Tanzes.</p> <p>Neben diversen Unterrichtsmaterialien erhalten die Schüler Eindrücke in unterschiedliche Tanzformen und ihre Epochen.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>nach Vorgaben tänzerische Bewegungen einsetzen; zu Liedern und Musikstücken Tänze ausführen und gestalten</p>
 3 h  4,00	<p>Der Dschungel – Abenteuerreise durch die Tiefen des Amazonas</p> <p>Hier fühlen sich kleine Abenteurer wohl. Tänzerisch kämpfen sich die kleinen Helden durch die Tiefen des Dschungels. Auf ihrem Weg müssen sie sich unterschiedlichen Aufgaben und Abenteuern stellen, denn der Dschungel birgt viele Gefahren. Wie balanciere ich über einen Baumstamm, ohne in den tödlichen Krokodilfluss zu fallen, oder wie entkomme ich den tropischen Wirbelstürmen, die den ganzen Dschungel in ständiger Wachsamkeit halten. Auch Flora, Fauna und die spannende Welt der Tiere begleiten tänzerisch das große Abenteuer.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Freude an der Bewegung; soziale Kompetenzen, Bestreiten eines gemeinsamen Abenteuers; kritische Auseinandersetzung mit aktuellen Themen, wie z. B. der Zerstörung eines fremden Lebensraum von Pflanzen und Tieren</p>
 3 h  4,00	<p>Die Hexen kommen</p> <p>Durch Rollenspiele reflektieren lernen: Auch Hexen haben Gefühle. Sie können lustig, traurig, genervt oder sogar gestresst sein. Hier steht das Sozialverhalten im Vordergrund. Wie lernen Kinder mit den Gefühlen anderer umzugehen? Genau dieses Thema erarbeiten wir spielerisch in verschiedenen Tänzen um eine wirklich sehr interessante "andere" Hexe.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>mimisch und gestisch zur Musik spielen; zu Themen oder Inhalten Szenen mit choreografischen Mitteln gestalten; Stimmungen verdeutlichen</p>
 3 h  4,00	<p>Zu Besuch bei der Wetterliese</p> <p>Ein tänzerisch kreatives Projekt rund um das Thema Wetter und Jahreszeiten. Der vielbeschäftigte Geschäftsmann, Herr Meier, lernt die lustigen Spielchen der mysteriösen Wetterliese und ihrer verrückten Regenbogenkinder kennen. Ob Herr Meier seinen wichtigen Geschäftstermin, trotz tropischer Wirbelstürme mitten in Rösraht dennoch wahrnehmen kann ?</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Verbindung von Tanz, Musik und Schauspiel; Erweiterung der eigenen Ausdrucksformen und Bewegungsmöglichkeiten</p>

Bewegung und Tanz

 <p>3 h 4,00</p>	<p>Hip-Hop Dance - "coole moves" für Kids und Teens</p> <p>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.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>nach Vorgaben tänzerische Bewegungen einsetzen; zu Liedern und Musikstücken Tänze ausführen und gestalten</p>
 <p>3 h 4,00</p>	<p>Tanz den Rock'n'Roll</p> <p>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.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>nach Vorgaben tänzerische Bewegungen einsetzen; zu Liedern und Musikstücken Tänze ausführen und gestalten</p>
 <p>3 h 4,00</p>	<p>Vom Walzer bis Jive - Ein Streifzug durch die Tanzwelt</p> <p>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.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>nach Vorgaben tänzerische Bewegungen einsetzen; zu Liedern und Musikstücken Tänze ausführen und gestalten</p>
 <p>3 h 4,00</p>	<p>Chart-Dancing - „Tanzen mit Spaß“</p> <p>Der Jazz Dance entwickelte sich aus den zahllosen Tanzstilen der multi-kulturellen Gesellschaft der USA. Ab Mitte der 1970er Jahre erlebte er in Deutschland einen boomartigen Aufstieg. Getanzt wird aber nicht auf Jazzmusik, sondern nach Musik aus den Charts. Ihr erlernt kleine, leichte Choreographien. Bitte Sportkleidung und Sneaker oder Turnschuhe mitbringen.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>nach Vorgaben tänzerische Bewegungen einsetzen; zu Liedern und Musikstücken Tänze ausführen und gestalten</p>

Szenisches Gestalten

 <p>3 h 4,00</p>	<p style="text-align: center;">In 80 Tagen um die Welt</p> <p>Tanzen global: Wie aufregend kann Erdkunde sein, wenn die Kinder die Orte und Sehenswürdigkeiten durch Bewegung kennen lernen. Die Umwelt in ihrer kulturellen Vielfalt wahrnehmen und lernen, die Unterschiede durch Bewegung und Tanz auszudrücken, dies ist nonverbale Kommunikation, die spielend alle Grenzen überwindet... Gute Reise!</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Verbindung von Tanz, Musik und Schauspiel, Erweiterung der eigenen Ausdrucksformen und Bewegungsmöglichkeiten</p>
 <p>3 h 4,00</p> <p>Das Modul ist erweiterbar auf 2 Vormittage.</p>	<p style="text-align: center;">Als die Bilder tanzen lernten</p> <p>Experimentierspaß und Kreativität stehen hier im Vordergrund. Durch thematische Anregungen zum Malen lassen die Kinder szenische Bewegungen entstehen. Wie kann eine Figur aus einem selbst gemalten Bild steigen? Wie können wir gemalte Emotionen in Körpersprache umsetzen? Das Ziel ist, den Kindern die Möglichkeit zu geben, visuelle und körperliche Herausforderungen aufzunehmen und sie tänzerisch zu erleben, sodass die emotionale und physische Wahrnehmung ihrer Umwelt zu sensibilisieren.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>passende eigene Bewegungsformen realisieren und Stimmungen verdeutlichen; Bewegungsformen improvisieren und weiter entwickeln</p>
 <p>3 h 4,00</p> <p>Das Modul ist erweiterbar auf 2 Vormittage.</p>	<p style="text-align: center;">Karneval der Tiere</p> <p>Mit den Mitteln des Musik- und Bewegungstheaters entsteht ein vielfältiger Zugang zu dem bekannten Werk von C. Saint-Saens. Wir lernen Musikausschnitte aus dem Karneval der Tiere kennen, erarbeiten einfache Instrumentalsätze, werden Szenen in Musik und Bewegung umsetzen und uns mit graphischer Notation beschäftigen. Die Kinder bringen bitte Wachsmalstifte und Buntstifte sowie Turnschuhe oder -schläppchen zum Unterricht mit.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>zu Vorlagen musikalische Spielszenen gestalten; mimisch und gestisch zur Musik spielen</p>

Szenisches Gestalten



 3 h  4,00	<p style="text-align: center;">Ist ein Clown immer lustig? - Clowns-Workshop</p> <p>Dieser "Clowns-Workshop" bietet Kindern im Grundschulalter die Möglichkeit, sich selbst durch die Figur des Clowns näher kennenzulernen. Was macht einen guten Clown aus? Wie bewegt er sich? Wann lachen wir über ihn und warum? Spielerisch schnuppern wir in die Grundlagen des clownesken Schauspiels und fördern somit Konzentration, Selbstbewusstsein und Körpergefühl. auch für Förderschulen geeignet</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Förderung der Kreativität; kleine choreografische Szenen gestalten</p>
 3 h  4,00 Das Modul ist komprimierbar auf 1 Vormittag.	<p style="text-align: center;">Spielerisch Improvisieren – Handeln können in jeder Lage</p> <p>Was tun, wenn mir die Worte fehlen, mir kein Spruch einfällt, ich den Kürzeren zieh? Manchmal setzen wir Körpersprache bewusst ein, manchmal passiert sie uns. Im Schauspielseminar geht es um das, was wir eigentlich sagen wollen.</p> <p>Tag 1: Heranführen der Schüler an die Improvisation</p> <p>Tag 2: Jeder Schüler bringt ein Thema aus seinem Alltag, seiner Umwelt mit und es wird in einer kleinen Szene mit den Mitschülern zusammen dargestellt und spontan weiterentwickelt. Spielend werden kreative Lösungssätze gefunden. Die Stimme, der Körper und der Geist werden gefordert und geschult, Zusammenhänge des Miteinanders beobachtet und erkannt, sowie die freie Rede - das Improvisationstalent geschult.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Die zugrunde liegenden Themen der einzelnen Improvisationen sollen gelenkt und beigesteuert werden von den SchülerInnen; deren tägliche Erlebnisse sind der Inhalt der Szenen. Die Bühne ermöglicht dabei einen "gesicherten" Versuch des eigenen Er-Lebens. Die Perspektiven ändern sich, das Selbstvertrauen wächst und die erlangte soziale Kompetenz ermöglicht einen neuen Umgang mit der Realität.</p>



Kulturen kennenlernen

 3 h   4,00 	<p>Sirtaki - Rhythmus-Tempo-Teamgefühl</p> <p>Sirtaki ist ein Ausdruck der Lebensfreude und nicht zuletzt deshalb weltbekannt. Dabei animiert dieser Tanz automatisch zum Mitmachen. Der Sirtaki wurde für den Film "Alexis Sorbas" kreiert und stellt eine Vereinfachung verschiedener Volkstänze dar. Er beginnt mit langsamen Tanzschritten, welche im Laufe des Tanzes immer schneller werden. Das fördert sowohl das Rhythmus- als auch das Tempogefühl der Kinder. Durch das Anfassen an den Schultern lässt man Nähe zu und das verbindet. Insofern stellt der Sirtaki-Tanz vor allem für Schulprojekte eine gute Möglichkeit zur Gruppenbildung und Intensivierung der Gemeinschaft dar.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>nach Vorgaben tänzerische Bewegungen einsetzen; zu Liedern und Musikstücken Tänze ausführen und gestalten</p>
 3 h 	<p>Eine europäische Sprachreise</p> <p>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. Das Projekt könnte ein sprachliches Pendant zum Workshop "In 80 Tagen um die Welt" sein</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Förderung der Kulturkompetenz und der Kreativität; Erweiterung der Sprachkenntnisse</p>

Kunst machen



Kostenloser Bustransfer zum Lernort siehe Seite 9.

 <p>2 h 2,50</p>	<p style="text-align: center;">Wasser - Farben - Abenteuer</p> <p>Wir lassen uns zu kreativen Experimenten inspirieren, holen von einer Brücke aus Wasser aus dem Burggraben und vermischen es mit Farbpigmenten. Im Museum betrachten wir Originale berühmter Bilderbuchkünstler, die von Abenteuern am Wasser erzählen und mit Wasser/Aquarellfarben gemalt sind. Die ganze Gruppe gestaltet mit dem eingefärbten Wasser gemeinsam eine Fließlandschaft. Das Kunstwerk kann zum Trocknen im Museum verbleiben und später abgeholt werden. Bitte achten Sie auf geeignete Kleidung.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-2</p> <p>Experimentieren mit den Eigenschaften des Elementes Wasser und mit seinen Farbwirkungen; Wahrnehmung künstlerischer Gestaltungsformen; Erproben und Verarbeiten unterschiedlicher Farben und Farbmaterialien auf unterschiedlichen Farbgründen</p>
 <p>2 h 2,50</p>	<p style="text-align: center;">Naturfarben und Künstlerfarben selbst herstellen</p> <p>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. Der schöpferische Prozess soll so von Beginn an nachempfunden werden. Ein fantastisch kreatives Bilderbuch führt uns über die Technik hinaus und vertiefen den künstlerischen Aspekt der Farbe. Die Kinder gestalten eigene Farb-Stimmungsbilder. Bilder und hergestellte Farben können mitgenommen werden. Bitte achten Sie auf geeignete Kleidung.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 3-4</p> <p>Mischungen und Lösungen herstellen; Stoffumwandlung beobachten und herbeiführen; 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</p>

Kunst machen

 <p>2 h 2,50</p>	<p style="text-align: right;">Holzdruck</p> <p>Bei diesem Thema liegt der Schwerpunkt auf der Gestaltung von eigenen kleinen Druckstöcken. Die Kinder arbeiten mit Holzschnittwerkzeugen und lernen die Besonderheiten des Druckens kennen. Zunächst werden verschiedene Frottage- und Stempeltechniken ausprobiert, bevor mit Holz gearbeitet wird. Die Druckstöcke können in der Schule weiter verwendet werden. Anhand von künstlerischen Originaldruckstöcken aus dem Museum soll gezeigt werden, wie aufwendig das Schaffen von Bilderbüchern einst war.</p> <p>Bitte achten Sie auf geeignete Kleidung.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 3-6</p> <p>Erproben einfacher Hochdruckverfahren; mit unterschiedlichen Materialien und Werkzeugen experimentieren und die Zusammenhänge von Absicht und Wirkung reflektieren; ausgewählte historische Kunstwerke erschließen</p>
 <p>2 h 2,50</p>	<p style="text-align: center;">Zauberhafte Buchstaben - Kalligrafie</p> <p>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</p> <p>Bitte achten Sie auf geeignete Kleidung.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-6</p> <p>Typografisches Gestalten; grafisches Ergänzen und Umdeuten von Spuren, Mustern und Schraffuren; Erfinden von Buchstaben auf unterschiedlichen grafischen Wegen; Entdecken und Erfinden neuer Bildzeichen</p>
 <p>2 h 2,50</p>	<p style="text-align: center;">Meine, deine, unsere Welt - Künstlerbuch</p> <p>Frère Jaques, Bruder Jakob, Kordes John das bekannte Kinderlied gibt es in allen Sprachen der Welt. Die Künstlerin Veronika Schaeppers verbindet in ihrem Künstlerbuch Verse in japanischer und deutscher Sprache sowie Kalligraphien zu einem künstlerisch und inhaltlich fantastisch komponierten Leporello. Wir nehmen das wertvolle Original in Augenschein und wollen selber solch ein Künstlerbuch gestalten, in dem wir alle Muttersprachen aus unserer Klasse darin zusammenführen.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Ausformung grafischer Zeichen und Erfinden neuer Bildzeichen; Erkundung von Schriftzeichen und Bildern anderer Kulturen und Verwendung der Elemente in eigenen Gestaltungszusammenhängen; typografische Gestaltung von Texten</p>

Kunst machen

 <p>4 h 5,00</p> <p>Das Programm umfasst 2 Module zu 2 Stunden</p>	<p style="text-align: center;">Starke Helden für starke Kids- Superhelden Comics</p> <p>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.</p>	<p style="text-align: right;">Klasse 3-6</p> <p>Reflexion über die Zusammenhänge von Absicht und Wirkung; Beschreiben typischer Rollenbilder von Männern und Frauen am Beispiel des Comics; Reflexion über eigene Wunschbilder</p>
 <p>5,00</p> <p>Das Programm umfasst 2 Module zu 2 Stunden</p>	<div style="text-align: center;">  <p>Papierschöpfen</p> </div> <p>Dieses Modul findet ebenfalls 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.</p>	<p style="text-align: right;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Experimentieren mit verschiedenen Werkzeugen und Materialien; Alltagsgegenstände und Fundstücke reflektieren und umdeuten; Herkunft und Art der Gewinnung von Rohstoffen kennenlernen</p>

Kinder treffen Künstler

 2 h  2,50	<p style="text-align: center;">Wir entdecken Kunst in unserer Stadt</p> <p>Bonatos Plastiken, Veteres Skulpturen oder Werke von Seeman und Sönksen, – um nur wenige aus einer Vielzahl weiterer Künstler zu nennen – Kunstwerke im öffentlichen Raum prägen das Bild Troisdorfs. Wir werden einige Werke, die fußläufig vom Museum aus zu erreichen sind, besuchen. Mit allen Sinnen wollen wir uns einzelnen Kunstwerken annähern. Jedes Kind wird seine eigene Sichtweise entwickeln. Wir setzen sie anschließend im Museum aktiv um, indem wir Fotografien der Kunstwerke mit unseren Ideen verfremden.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 3-6</p> <p>Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten an fachbedeutsamen Lernorten; Wahrnehmung künstlerischer Gestaltungsformen in der eigenen Lebenswelt; Verändern und Umdeuten von Fotografien und Bildern</p>
 2 h  2,50 	<p style="text-align: center;">Mit Fertigstellung des Neubaus im Museum Burg Wissem, wird die Kreativwerkstatt Troisdorf wieder im Gebäude beheimatet sein. Künstlergespräche und -workshops können dann in den dortigen Räumlichkeiten stattfinden.</p> <p style="text-align: center;">Hans im Glück Kinder treffen Tor Michael Sönksen</p> <p>Die Skulpturengruppe Sönkens vor der Burg Wissem gehört untrennbar zum Bilderbuchmuseum dazu. Darüber hinaus hat Sönksen eine Vielzahl weiterer Werke im öffentliche Raum geschaffen.</p> <p style="text-align: center;">Gedanken werden Bilder 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 in seinen Bildern und Schriftzeichen viel zu erzählen.</p> <p style="text-align: center;">Spurensuche für Bilderdetektive 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.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 3-6</p> <p>Verwenden unterschiedlicher Methoden der Bildanalyse und Bildbetrachtung; Experimentieren mit unterschiedlichen Werkzeugen und Materialien auf unterschiedlichen Malgründen</p> 

Kinder treffen Künstler



2 h



2,50

Verzauberte Buchstaben Kinder treffen Nicola Denuell

Die Kalligrafin Nicola Denuell bewahrt in ihrem Werk den Zauber der Buchstaben und leitet die Kinder zur Gestaltung eigener kalligrafischer Kunstwerke mit Zeichenfedern und Goldstaub an.

Menschen in ihrer Welt Kinder treffen Kazem Heydari

Der Künstler setzt in seinen Werken die Menschen in Beziehung zu ihrer Umwelt. Kindern soll Kunst vor allem Spaß machen, sie können bei ihm ihre malerischen Bedürfnisse ausleben, egal ob kleinformig oder riesig.



www.kreativ-werkstatt-troisdorf.de

tor michael sönksen masoud
sadedin rolf mallat jette jertz
adele w. wischner kazem heydari
nicola denuell claudia holzapfel
eva savvoulidou sabine krüger



Burg Wissem regional



 2 h  2,50	<p style="text-align: right;">Museum für Minis</p> <p>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.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-2</p> <p>Wahrnehmung schulen; Erfahrungen am fachbedeutsamen Lernort sammeln; Wirkungen wahrnehmen, versprachlichen und analysieren; Zeichen und Symbole aufdecken; Verstehensprozesse reflektieren</p>
 4 h  5,00 Projekttag	<p style="text-align: center;">Sammeln, bewahren, forschen – Wie funktioniert ein Museum</p> <p>Schülerinnen und Schüler erkunden das Bilderbuchmuseum und lernen zunächst mittels eines Quiz die Aufgaben eines Museums kennen. Sie sollen dann selbst zu „Fachleuten“ werden, indem jedes Kind ein kleines mitgebrachtes Objekt oder das Bild eines Klassenkameraden erforscht, das dann fachmännisch ausgestellt und beschrieben wird. Am Ende des Projekttages ist ein Klassen-Museumskatalog entstanden, der ebenso wie die Ausstellungsstücke in der Schule präsentiert werden kann.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 3-6</p> <p>Beispielhaftes Erkunden verschiedener Formen der Arbeit; Erfahrungen in und mit außerschulischen Lernorten; differenziertes und vertieftes Betrachten, Beschreiben und Deuten von Bildern und Objekten; Verfassen funktionsangemessener Texte</p>
 2 h  2,50 	<p style="text-align: center;">Bettwanzen und Haferschleim - Troisdorfer „Pänz“ um 1800</p> <p>Wie lebten die Kinder um 1800? Womit haben sie gespielt? Für die heutigen Kinder ist es nur schwer vorstellbar, dass die Landleute von damals nur eine einzige Stube bewohnten, die gleichzeitig als Esszimmer, Schlafstube, Vorratskammer und Küche diente. Anhand von Kinderbildern, Spielzeugen, Verkleidungsmaterialien und vielem mehr wird erlebt, was Kindheit früher bedeutete. In einem praktischen Teil wird kreativ umgesetzt, was zuvor erläutert wurde.</p> <p>Ab Januar 2012 im neuen MUSIT Burg Wissem.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 3-6</p> <p>Beispielhaftes Erkunden verschiedener Formen der Arbeit; Erfahrungen in und mit außerschulischen Lernorten; differenziertes und vertieftes Betrachten, Beschreiben und Deuten von Bildern und Objekten; Verfassen funktionsangemessener Texte</p>

Burg Wissem regional

 4 h  5,00 Projekttag	<p style="text-align: center;">Leben auf der Burg Wissem – Historisches Spiel</p> <p>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. Dann wird die Handlung vorbereitet, typische Ausdrucksweisen und Gesten werden einstudiert. Nach einer 30-minütigen Pause für Frühstück oder Mittagessen erleben wir in den verschiedenen Gebäuden der Burganlage die Begrüßung der Braut, die Unterkunft der Knechte beim Pferdestall (Remise), Streit in der Burgtüche, usw. Am Schluss des Spiels steht das Hochzeitsmahl.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 3-4</p> <p>Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume in Spielszenen darstellen; artikuliertes Sprechen, an der Sprache in einer historisierten Form orientiert;</p>
 2 h  2,50	<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. Nach einer Einführung mit einer spannenden und lustigen Bilderbuchgeschichte werden wir gemeinsam die unterschiedlichen Geschicklichkeits- und Kampfspiele kennen lernen und ausprobieren.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Lebensgewohnheiten und Lebensbedingungen von Menschen anderer Zeiträume; Spielideen und Regelungen einfacher Spiele kennen und verwirklichen; Anwendung spielspezifischer motorischer Fertigkeiten</p>

Zeit und Kultur – Ur- und Frühgeschichte

 2 h  2,50	<p style="text-align: right;">Mammutjagd</p> <p>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.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-6</p> <p>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</p> <p>Modul variiert in Abhängigkeit von der Altersstufe der Gruppe</p>
 2 h  2,50	<p style="text-align: right;">Primitive Höhlenmenschen?</p> <p>Ausgehend von Funden aus der Altsteinzeit beschäftigen wir uns mit der Kultur der in dieser Zeit lebenden Menschen und gestalten Amulette aus Speckstein. Die Mitnahme von Schutzkleidung wird empfohlen.</p>	
 2 h  2,50	<p style="text-align: right;">Spuren hinterlassen</p> <p>Wie malt man ohne Buntstifte, Wasserfarben oder Filzstifte? Inspiriert von den Höhlenmalereien aus der Steinzeit stellen wir unsere eigenen Farben her, lernen verschiedene Maltechniken kennen und gravieren steinzeitliche Figuren in Schiefer. Die Mitnahme von Schutzkleidung wird empfohlen.</p>	



Bis zum vollständigen Ausbau der Bildungswerkstatt im Winter 2011/2012 finden die Unterrichtsangebote in einem wasch-echten archäologischen Zelt statt, das die Mitarbeiter des LVR-Amtes für Bodendenkmalpflege im Rheinland auf Gut Eichthal aufgebaut haben. Abenteuer pur!

Zeit und Kultur – Römerzeit

Kostenloser Bustransfer zum Lernort siehe Seite 9.

 <p>2 h 2,50</p>	<p style="text-align: center;">Alltag eines Kindes in der Römerzeit</p> <p>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.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 3-6</p> <p>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</p> <p>Modul variiert in Abhängigkeit von der Altersstufe der Gruppe</p>
 <p>2 h 2,50</p>	<p style="text-align: center;">Kornmahlen und Brotbacken wie die alten Römer</p> <p>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.</p>	
 <p>2 h 2,50</p>	<p style="text-align: center;">Römische Küche</p> <p>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.</p>	

Zeit und Kultur – Römerzeit



2 h



2,50

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.

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



2 h



2,50

Mittelalterliche Gräber

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 Grablage. Dabei erfahren sie etwas über die spannende und nicht alltägliche Arbeit der Archäologen und klären nebenbei noch die Todesursache auf. **Die Mitnahme von Schutzkleidung wird empfohlen.**

Mittelalterliche Schreibwerkstatt

Schreiben wie im Mittelalter, siehe auch Seite 13.

Zeit und Kultur – Technik und Handwerk

 4 h  5,00 Projekttag	<p style="text-align: center;">Bergbau im Lüderich</p> <p>Der moderne Bergbau auf dem Lüderich hat Vorgänger, die bis in die Römerzeit zurückreichen. Bei einer mehrstündigen Wanderung 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 Bergbaus Spuren. Im Bereich des Südschachts werden die Reste des römerzeitlichen 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 und wird von einer Archäologin geführt. Bitte an Wander-schuhe, regensichere Bekleidung und Rucksackverpflegung denken</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 3-6</p> <p>Lebensbedingungen und Lebens-gewohnheiten von Menschen an-derer Zeiträume kennen lernen und spielerisch erproben; Sitten und Gebräuche anderer Kulturen mit den eigenen vergleichen; Expe-rimentieren und formen mit un-ter-schiedlichen Materialien; Werkzeuge sachgerecht einsetzen und Funktion und Gebrauch un-ter-scheiden</p>
 2 h  2,50	<p style="text-align: center;">Alte Handwerkskünste neu entdeckt</p> <p>Die meisten Alltagsgegenstände kennen wir nur aus der industriellen Pro-duktion. Wie stellten Handwerker diese in der vorindustriellen Zeit her? In diesem Modul lernt man alte, zum Teil in Vergessenheit geratene, Handwerkstechniken kennen. Beim Gestalten von Mosaiken, filzen oder z.B. weben entdecken die SchülerInnen neue Fähigkeiten außerhalb des schulischen und technischen Rahmens.</p>	<p>Modul variiert in Abhängigkeit von der Altersstufe der Gruppe</p>
auf Anfrage	<p style="text-align: center;">Ferienangebot - Leben in einer Zeitepoche</p> <p>Wir begeben uns auf eine Entdeckungsreise in eine vergangene Zeit und lernen alte Kulturen kennen. Dabei werden wir gemeinsam basteln, spie-len und kochen. Nach Absprache sind unterschiedliche Schwerpunkte und Zeitepochen (Steinzeit, Römer, Mittelalter) möglich.</p>	

Leben mit den Jahreszeiten – Frühling



Kostenloser Bustransfer zum Lernort siehe Seite 9.

 2 h  2,50	<p>Alle Vögel sind schon da</p> <p>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.</p>	<p>Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beobachtung und Benennung von ausgewählten Tieren und Pflanzen; Beschreibung zwischen Lebensräumen und -Bedingungen</p>
 2 h  2,50 	<p>Die Raupe Nimmersatt und ihre Freunde</p> <p>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.</p>	
 2 h  2,50 	<p>Im Reich des Froschkönigs</p> <p>Vor vielen Millionen Jahren verließen seltsam aussehende Lebewesen das Wasser der Urwaldsümpfe und eroberten einen neuen Lebensraum, das feste Land: die Amphibien waren geboren. Jahr für Jahr wiederholen sie in ihrer Entwicklung den Übergang vom Wasserleben zum Landleben. Was dabei alles an Verwandlung mit ihnen geschieht, ist ein spannendes Abenteuer.</p>	

Leben mit den Jahreszeiten – Frühling

 2 h  2,50	<p style="text-align: center;">Kleinsafari</p> <p>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.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beobachtung und Benennung von ausgewählten Tieren und Pflanzen; Beschreibung zwischen Lebensräumen und -bedingungen</p>
---	--	---

Leben mit den Jahreszeiten – Sommer

 2 h  2,50	<p style="text-align: center;">Die Honigbiene - Leben im Insektenstaat</p> <p>Das Leben in einem Insektenstaat ist unvorstellbar 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.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beobachtung und Benennung von ausgewählten Tieren und Pflanzen; Beschreibung zwischen Lebensräumen und -bedingungen</p>
 2 h  2,50	<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>	

Leben mit den Jahreszeiten – Sommer

 2 h  2,50	<p style="text-align: center;">Unten am Fluss: Spiele mit der Wasserkraft</p> <p>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.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 3-4</p> <p>Beobachtung von Eigenschaften; Planung und Durchführung von Versuchen; Darstellung und Beschreibung der Ergebnisse.</p>
 2,5 h  3,00	<p style="text-align: center;">Mit Feuerstein, Zunderschwamm und Lupe</p> <p>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 loderndem Feuer gebacken</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 3-4</p> <p>Beobachtung von Eigenschaften; Planung und Durchführung von Versuchen; Darstellung und Beschreibung der Ergebnisse.</p>

Leben mit den Jahreszeiten – Herbst

 2 h  2,50	<div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Wer knackt die Nuss?</p> <p>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 Vögeln geöffnet wurden.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beobachtung und Benennung von ausgewählten Tieren und Pflanzen; Beschreibung zwischen Lebensräumen und -bedingungen</p>
---	---	---

Leben mit den Jahreszeiten – Herbst



 2 h  2,50	<p style="text-align: right;">Leben am seidenen Faden</p> <p>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 „Luftransporter“ einen Ortswechsel vornehmen. Spinnen und ihre Spinnkunst stehen im Mittelpunkt, Netze werden entdeckt und nachgebaut...</p>	<p style="text-align: right;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beobachtung und Benennung von ausgewählten Tieren und Pflanzen; Beschreibung zwischen Lebensräumen und -Bedingungen</p>
 2 h  2,50	<p style="text-align: right;">Kompass</p> <p>Wenn man mit dem Schiff auf Reisen geht, darf ein Kompass nicht fehlen...allerdings sollte man wissen, wie man ihn bedienen muss, denn sonst geht es den Reisenden am Ende wie Kolumbus: sie landen nicht dort, wo sie eigentlich hin wollten. Im Rahmen des Kurses wird ein wenig das Prinzip des Magneten umrissen und ein einfacher Kompass gebaut.</p>	<p style="text-align: right;">Kompetenzerwerb Klasse 3-6</p> <p>Erkennen der Wirkung von Magneten; Anfertigung eines Modells; Beobachtung und Beschreibung des Prinzips</p>

Leben mit den Jahreszeiten – Winter

 2 h  2,50	<p style="text-align: right;">Bienenwachs im Advent</p> <p>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. Es entstehen zusätzlich Materialkosten.</p>	<p style="text-align: right;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Untersuchung und Beschreibung der eigenen Alltagssituation; Grundsätze der gesunden Ernährung und Lebensführung</p>
--	---	--

Leben mit den Jahreszeiten – Winter

 <p>2 h 2,50</p>	<p style="text-align: right;">Wolle filzen</p> <p>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.</p>	<p style="text-align: right;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Untersuchung und Beschreibung der eigenen Alltagssituation; Grundsätze der gesunden Ernährung und Lebensführung</p>
 <p>2 h 2,50</p>	<p style="text-align: right;">Spurensuche im Winterwald</p> <p>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.</p>	<p style="text-align: right;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beobachtung und Benennung von ausgewählten Tieren und Pflanzen; Beschreibung zwischen Lebensräumen und -bedingungen</p>
 <p>2 h 2,50</p>	<p style="text-align: right;">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 fertigen wir eine kleine, dekorative Mahlzeit, die wir für die Vögel zu Hause mitnehmen können.</p>	
 <p>2 h 2,50</p>	<p style="text-align: right;">Vogelfutter selbst gemacht</p> <p>Die Vogelfütterung im Winter ist zwar umstritten, doch wenn Dauerfrost herrscht oder eine geschlossene Schneedecke liegt, erleichtert ein fettreiches Zubrot den heimischen Singvögeln das Überleben. Statt Vogelfutter zu kaufen, kann man dieses ganz einfach auch selbst herstellen.</p>	

Regeln in der Natur

 <p>2 h 2,50</p>	<p style="text-align: center;">Katastrophe in der Wasserpfütze</p> <p>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 an Klasse 4.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren; Beobachtung und Benennung von ausgewählten Tieren und Pflanzen; Beschreibung zwischen Lebensräumen und -bedingungen</p>
 <p>2 h 2,50</p>	<p style="text-align: center;">Der Wasserkreislauf</p> <p>Die Reise des Wassers vom fernen 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.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 3-4</p> <p>Beschreibung von Veränderungen in der Natur; Entwicklungsphasen</p>
 <p>2 h 2,50</p>	<p style="text-align: center;">Erlebniswelt Luft</p> <p>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, Spielen und Liedern erklärt und anschaulich gemacht.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Entdeckung der Eigenschaften von Luft; Planung und Durchführung von Versuchen; Beschreibung von Veränderungen</p>

Meditation und Bewegung

 3 h  4,00	<p style="text-align: center;">Spiele für alle Sinne im Wald</p> <p>Den Wald und das eigene Umfeld durch spielerische Bewegung zu erfahren, ist für die Entwicklung aller Kinder eine wichtige Grundlage. Es werden Spiele durchgeführt, die die Bewegung fördern und die Sinne ansprechen</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Untersuchung und Beschreibung der eigenen Alltagssituation; Grundsätze der gesunden Ernährung und Lebensführung</p>
 3 h  4,00	<p style="text-align: center;">Mit Spaß und Fantasie im Freien</p> <p>Der Wald bietet auf ideale Weise unbegrenzte Bewegungsmöglichkeiten. Durch den Bau von Seilbrücken und Baumschaukeln können noch zusätzliche Bewegungsangebote geschaffen werden. Das Seminar vermittelt Knotentechniken mit denen verschiedene Seilkonstruktionen gebaut werden können, sowie eine Einführung in Material- und Sicherheitskunde. Die einzelnen Seilkonstruktionen werden mit Spielideen und Erfahrungswerten aus der Praxis verknüpft und sind leicht umsetzbar.</p>	<p style="text-align: center;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Untersuchung und Beschreibung der eigenen Alltagssituation; Grundsätze der gesunden Ernährung und Lebensführung</p>



Ernährung



 2 h  2,50	<p style="text-align: right;">Alles in Butter</p> <p>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 herzhafem Bauernbrot verzehrt.</p>	<p style="text-align: right;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Untersuchung und Beschreibung der eigenen Alltagssituation; Grundsätze der gesunden Ernährung und Lebensführung</p>
 2 h  2,50	<p style="text-align: right;">Tolle Knolle</p> <p>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 Feuer- schale.</p>	<p style="text-align: right;">Kompetenzerwerb Klasse 1-4</p> <p>Beobachtung und Benennung von ausgewählten Pflanzen; Beschreibung zwischen Lebensräumen und -bedingungen</p>
 2 h  2,50	<p style="text-align: right;">In einem kleinen Apfel</p> <p>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 Leckerer und Lustiges wird praktisch entdeckt und erzählt.</p>	

Abenteuerferien

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.

Beispiel

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 Knobelei, Spaß an der Herausforderung.

Kompetenzerwerb Klasse 1-4

Beobachtung und Beschreibung von Veränderungen in der Natur; Experimentieren und Formen mit unterschiedlichen Materialien und Werkzeugen

Klassenzimmer Kulturlandschaft



Klassenzimmer Kulturlandschaft – Außerschulische Lernorte

:regionale Naturschule Aggerbogen



Naturschule
Aggerbogen
53797 Lohmar
www.naturschule-aggerbogen.de

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

regionale Archäologiewerkstatt Gut Eichthal



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

Das Team der **Archäologiewerkstatt** profitiert vom Fachwissen der ortsansässigen Mitglieder des LVR-Amtes für Bodendenkmalpflege im Rheinland. Die Bildungsangebote werden im Team erarbeitet und umgesetzt. Seit Winter 2010 sind die Bauarbeiten für die drei geplanten Pavillons und die Naturklassenzimmer im Gange, die 2012 den derzeitigen Unterricht im archäologischen Zelt ablösen. Der Unterricht behandelt das Lernfeld Zeit und Kultur. Auf Gut Eichthal können die Schüler Fundstücke aus dem Fundus der Archäologen in Augenschein nehmen und die Arbeit der Fachleute praktisch nachempfinden. Auch bei historischen Themen wird ein konsequent handlungsorientierter Ansatz verfolgt. Das Leben in anderen Kulturen wird mit allen Sinnen erlebt und dadurch besser verstanden.

Klassenzimmer Kulturlandschaft – Außerschulische Lernorte

regionale Musik-, Tanz- und Theaterwerkstatt Schloss Eulenbroich

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



Das alte Herrenhaus liegt in unmittelbarer Nähe zum Ortskern Rösrath in der Auenniederung der Sülz. An der Stelle des 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, organisiert kulturelle Veranstaltungen und leitet die KLU-Bildungswerkstatt. Dort erleben die Schülerinnen und Schüler anhand der klassischen Bereiche Musik, Tanz und Theater ihre Ausdrucksfähigkeiten und ihre Bewegungsmöglichkeiten neu. Das außergewöhnliche Ambiente steigert zusätzlich die Wahrnehmung. Das Selbstvertrauen des Einzelnen und das Miteinander in der Gruppe werden im Umgang mit Klängen und Rhythmus gleichermaßen gefördert.

regionale Literatur- und Kunstwerkstatt Burg Wissem

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



In der **Burg Wissem** befindet sich Europas einziges Spezialmuseum für Bilderbuch- und Illustrationskunst. Seit der Gründung 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 zusätzlich um ein Museum für Stadt- und Industriegeschichte 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 rund um den Aggerbogen



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

Rallye rund um die Naturschule

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

Erlebniswanderung zum Bauerngut Schiefelbusch

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

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

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

Lernroute rund um Burg Wissem



Erkundungstour "Wald und Heide schützen"

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

Lernroute rund um Burg Wissem

Auf Försters Spuren

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

„Kleine Spürnasen auf Tour“

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

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

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

Lernroute rund um Gut Eichthal



4 h



3,00

Erkundungspfad "Rohstoffe nutzen"

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

Gemeinsam mit dem LVR-Amt für Bodendenkmalpflege



Lernroute rund um Schloss Eulenbroich

Erkundungspfad „Wasser erleben“

Haus Eulenbroich wurde als Wasserburg errichtet. Hier startet der Rundweg, der an Mühlengraben, Fischteichen und Gräben 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.

Burg und Stadt Blankenberg

Weithin sichtbar, hoch oben auf einem Felssporn 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 Katharinentorturm. Weitere Infos auch unter www.hennef.de/rettet-stadt-blankenberg

:Kontakt und Informationen

Weitere Infos bei der Hennefer Tourist-Info, Rathaus Hennef, 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
Fachwerkleidung
Stadt Blankenberg



Ein
Katharinentorturm
in der Stadt Blankenberg

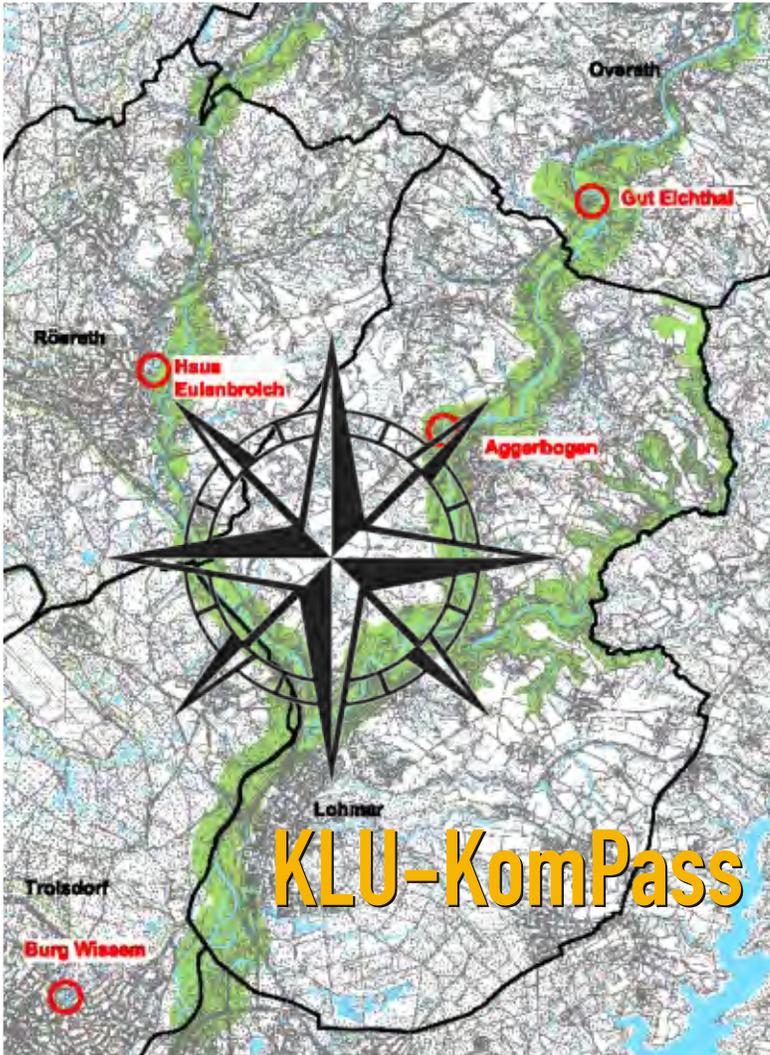


Turmmuseum &
Weinbaumuseum



Aussicht von der Burg
auf das Slegtal bis Bödingen





KLU-KomPass

Die vier Lernstandorte von 'KennenLernenUmwelt' vermitteln aus verschiedenen Perspektiven und Himmelsrichtungen Einblicke in die Region an Agger und Sülz. Wir möchten Sie einladen, im Laufe eines oder mehrerer Schuljahre mit Ihrer Klasse alle vier Standorte zu besuchen und zum "regionalen Experten" zu werden. Jeder Besuch wird in einen KLU-KomPass eingetragen, Die einzelnen Programmpunkte können Sie individuell vereinbaren, ebenso die zeitliche Spanne, die zwischen den Besuchen liegt. Jedes Kind erhält seinen eigenen KLU-KomPass und kann sich damit als Experte ausweisen. Die ganze Klasse wird nach Abschluss der Reihe zum KLU-Lernfest eingeladen. Weitere Informationen und Anmeldung zur Teilnahme bei der Koordinatorin Beate von Berg, Tel.: 02241-900425.

Online-Sachbuch für Lohmar, Overath, Rösrath und Troisdorf

NEU

Zurück zur Übersicht | Über das Projekt | Tipps & Tricks | Kontakt | Impressum

KLU & DU!

„Hallo liebe Forscher!“

Kennt ihr eure Region, die Umgebung, in der ihr lebt?

Jede Region ist in große Städte und Landkreise eingeteilt. Eure Region an Agger und Sülz gehört zum Rheinland. Die größten Städte sind Köln und Bonn. Kleinere Städte und Gemeinden sind zu Landkreisen zusammengeschlossen:

- Lohmar und Troisdorf gehören zum Rhein-Sieg-Kreis.
- Overath und Rösrath gehören zum Rheinisch-Bergischen Kreis.

Klickt auf die Orte, dann geht's weiter!

Überlegt einmal, warum der Rhein-Sieg-Kreis eigentlich so

Überlegungs- und Arbeitsblätter

Internet

http://www.kluund-du.de/startseite.html

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 die Schülerinnen und Schüler sowie die Lehrerinnen 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.

Online-Sachbuch für Lohmar, Overath, Rösrath und Troisdorf

KLU & DU in Lohmar!

Wohin führt der Schwanstein?

Woher kommt der Name Lohmar?

Loh¹ heißt in der Sprache der Frühslawen die gleiche Wortform wie im Deutschen „Loh“, bedeutet Sumpf oder ein anstehendes Gewässer. Das Wort Lohmar bedeutet also ein **ursprüngliches Moosgebiet**. Der Moos ist zum größten Teil bis heute geblieben, nur die Sumpfe sind mit der Zeit abgetrocknet. Die Sumpfe vertiefen über die Höhen, weil die Agerflur reise undumpfig wurde. Die Agerflur war nämlich nach Süden durch die gleiche Stadt Lohmar. Auch die Kirchen blickt man auf dem Berg, wo man die Kirche findet. Das gibt zum Beispiel für die Kirche in Hohenrath, in Lohmar-Birk, in Hohenrath und die Bartholomäus-Kirche auf dem Berg im Mühlentale.

Eine Ausnahme ist alle Kirche in Lohmar-Ort nahe den Ager. Sie wurde an dieser Stelle **abgeräumt**, weil da dort eine Furt (Übergang) über die Ager gab.

KLU & DU in Overath!

Das Wappen

Das Wappen besteht aus zwei Feldern. Im oberen (linken) Feld befindet sich ein roter **Löwe mit zwei Schwänzen**. Er ist blau beschriftet und gestreift. Das bedeutet, dass der Löwe seine Krallen ausstreckt, die eine kleine Fortie bilden. Der Löwe vor dem Wappenstein der dreifachen von Berg. Im unteren (rechten) Feld befindet sich eine **goldene (gelbe) Glocke**. Sie erinnert an die Glockenläufer von Overath.

KLU & DU in Rösrath-Ort!

Das moderne Rösrath

Durch Rösrath fließt die **Sülz**, ein Nebenfluss der Ager. Zum Stadtgebiet gehörte Teile des **Königsforsts** und der **Walden Heide**. Der **Ladenhof** mit 260 Hektar hoch und die höchste Erhebung, der **Walden Hügel** mit nur 71 Metern in der Walden Heide.

Die Stadt ist gut angebunden an die Autobahnen A 3 und A 4. Mit der Regionalbahn ist man in 20 Minuten am Kölner Hauptbahnhof. Der Flughafen Köln-Bonn ist in 18 Minuten zu erreichen.

Rösrath hat ein großes **Wasserspeicher** mit vielen kleinen Übersiedlungen. Es grenzt an Lohmar. Ein bekanntes Beispiel ist das **Lohmarer See** in Eckenheim.

In dem Städtchen **Rösrath-Zentrum**, **Pfaffen** und **Hofweg** gibt es zu eine **Demonstrationsprogramm**, in Rösrath auch eine **katholische Brundschule**, **Hauptstraße**, **Reichstraße** und **Duisman** befinden sich in **Schulzentrum** in Rösrath. Außerdem gibt es noch drei **Pfarrkirchen**.

KLU & DU in Troisdorf!

Pfarrkirchen

Troisdorf hat sieben katholische **Pfarrkirchen**. Die erste **Pfarrkirche** war **St. Mary** in **Freudenbach**. Sie liegt in der Nähe von **Hans**. Die **Pfarrkirche** zwischen **St. Peter** und **St. Paul** wurde im Jahr 1972.

Im Jahr 1990 wurde eine neue **Pfarrkirche** zwischen **Troisdorf** und **anderen umliegenden Städtchen** gebaut. Der **Anfang** machte die **belgische Stadt Gork**. Da es so wegen der **belgischen Städte** in **Gork** haben lange gute **Kontakte** gibt.

Nach dem **Wappen** ist entstanden viele **Romantische** zwischen **westdeutschen Städtchen** und **Städter** in der **ehemaligen DDR**. **Troisdorf** verbindet sich mit der **Industrie** der **Höhle** in **Sachsen**.

Das ist ein **vielleicht** **amfänger** **Pfarrkirche** **Troisdorf** ist seit 1997 **Haupt** **Haupt**.

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: Medienhaus K
www.medienhaus-k.de

Stadt Lohmar
Der Bürgermeister
Rathausstr. 4
53797 Lohmar

Auflage:
1400 im Juli 2011

Stadt Overath
Der Bürgermeister
Hauptstr. 25
51491 Overath

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

Stadt Rösrath
Der Bürgermeister
Hauptstr. 229
51503 Rösrath

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

Stadt Troisdorf
Der Bürgermeister
Kölner Straße 176
53840 Troisdorf



LOHMAR | OVERATH | RÖSRATH | TROISDORF

