

nem Gang durch das Museum entdeckt man Kunstwerke, die Lesende und Schreibende aus verschiedenen Jahrhunderten zeigen, aber auch frühneuzeitliche Wiegendrucke, Urkundentexte oder Ledergebundene Bücher der Barockzeit. Abschließend gibt es Gelegenheit mit Tinte und Federkiel zu schreiben, Druckproben mit Buchstaben aus einem Setzkasten herzustellen oder Kopien frühneuzeitlicher Holzschnittillustration farbig zu gestalten.

Kommunikation

Genau hingeschaut!

Training zur Bildbeschreibung

Dauer: ca. 1 ½ Stunden, Kosten: 60,- EUR

Für Kinder ab der 3. Schulklasse. Für Schüler der Unterstufe ist das Programm mit komplexeren Inhalten ausgerichtet.

Die längere, eigenständige Beschäftigung mit einem Exponat fördert das Konzentrationsvermögen, und durch genaue Beobachtungen werden überraschende Entdeckungen gemacht. Die sinnliche Wahrnehmung und das sprachliche Ausdrucksvermögen werden mit Hilfe des kreativen Schreibens gefördert. Jeder Schüler schreibt seine Beobachtungen auf. Die Texte werden dann zusammen besprochen. Geübt werden das Erkennen wichtiger Merkmale und die Beschreibung vom Großen zum Kleinen.

Die vor dem Original erarbeitete Bildbeschreibung kann anhand einer Fotografie des Exponates im Schulunterricht vertieft und verbessert werden.

Kommunikation

Gut behütet

Führung zum Thema Form und Funktion historischer Kopfbedeckungen.

Dauer: ca. 1 ½ Stunden, Kosten: 60,- EUR

Für Kinder ab der 3. Schulklasse. Für Schüler der Unterstufe ist das Programm mit komplexeren Inhalten ausgerichtet.

Ist das eine Männer- oder ein Frauenkopfbedeckung, eine Mütze, Kappe oder doch ein Hut? Warum tragen die Figuren diese Kopfbedeckung und keine andere? Was sagt die Kopfbedeckung über den gesellschaftlichen Status, den Beruf oder die religiöse Zugehörigkeit aus?



Naturkunde

Willkommen in der Eiszeit

Dauer: 1 1/2 Stunden, Kosten: 60,- EUR

Geeignet für Kinder ab der 2. Schulklasse

Mammuts stapfen durchs Sauerland und Bären nutzen hiesige Höhlen als winterlichen Unterschlupf. Das Klima ist eisig, darunter leiden auch die Menschen, die zum Glück aber an einem wärmenden Feuer sitzen können. Im Schutze einer Höhle oder eines Zeltens leben sie und stellen Werkzeuge her. Untertwegs als Zeitreisende erproben wir Werkzeuge und bringen Ordnung in verschiedene Knochenfunde. Wir versuchen uns in Höhlenmalerei und dem Schnitzen mit Flintsteinen. Korn mahlen, Höhlentiere zeichnen, Kleidung und Werkzeuge der Menschen kennen lernen und vieles mehr.

Naturkunde

Kopffüßer und Stachelhäuter – Wie alles begann im skurrilen Devon

Dauer: 1 1/2 Stunden, Kosten: 60,- EUR

Geeignet für Kinder ab der 3. Schulklasse. Für Schüler Unterstufe ist das Programm mit komplexeren Inhalten ausgerichtet.

Lange vor der Eiszeit, lange vor den Dinosauriern gab es ein Erdzeitalter, das Devon genannt wird. Unsere Welt war in ihren Kinderschuhen. Welche Pflanzen und Tiere gab es, wie war das Klima und woher wissen wir heute so viel darüber? Mit Lupen werden Fossilien betrachtet und wir erkennen einzelne Pflanzen und Tiere, ein Kurzfilm macht uns die Welt vor rund 400 Millionen Jahren lebendig und wir zeichnen Ammonite wie die Naturforscher.

Museum für Anfänger

Museumsdetektive

Kindergarten und Schulanfänger

Dauer: 1 Stunde, 25,- EUR

Beim Gang durch die Sammlung erfahren wir spielerisch was ein Museum ist und welche Aufgaben es hat. Wir lernen Baumwollhandschuhe, Verpackungsmaterial, Beschriftungstafel usw kennen.



Nach einer Pause mit dem Laufspiel „Wo ist Caspar, die Museumskatze“ wird das Museum erkundet. Jedes Kind sucht sich einen Lieblingsgegenstand aus und malt ihn auf ein Kärtchen. Zurück im Kiga oder in der Schule können wir so unser eigenes großes Bild vom Museum zusammenlegen.

Weil das Museum ja auch eine große Schatz-

kammer ist, erhält jeder die Bauanleitung für eine kleine Schatzkiste. Hier können die gezeichneten Schätze aufbewahrt werden.

Kindergeburtstag

Alle Programme sind auch für einen Kindergeburtstag im Museum buchbar.

- Schatzsuche in Form einer Rallye. (25,- EUR)



Die Milchbar neben an, bietet danach einen süßen Partyabschluss an.

Paket 1: „Schoko Traum“,

1 Kakao mit Sahne & 1 Schoko Muffin = 4,30 €

Paket 2: „Überraschung“,

2 Kugel Eis mit einer Überraschung & Sahne = 3,00 €

Paket 3: „Kattfiller Lunch“,

5 Chicken Nuggets mit Ketchup/Hamburgersoße & Cola/Fanta/Sprite 0,2 L = 4,90 €

Paket 4: „Süßer Iserkopp“,

1 Waffel mit Puderzucker und 1 Mohrenkopf & Kakao mit Sahne = 4,90 €

Ein Hinweis für Schulen

Schulen bzw. Träger der „Offenen Ganztagschule“ im Kreis Olpe, können mit dem „Museumsbus“ der AG Museumslandschaft Kreis Olpe kostenlos von der Schule zum Museum und wieder zurück fahren (solange der Vorrat reicht). Das Angebot wird ermöglicht mit finanzieller Unterstützung des Kreises Olpe.

SÜDSAUERLANDMUSEUM
ATTENDORN



Alter Markt 1 · 57439 Attendorn
Tel. 02722.3711 · Fax 02722.631967
E-Mail: info@suedsauerlandmuseum.de
www.suedsauerlandmuseum.de



SÜDSAUERLANDMUSEUM
ATTENDORN



Museumpädagogische

PROGRAMME

Lernort für historische Netzwerke

Soziale Netzwerke · Kommunikation
Naturkunde · Volksfrömmigkeit und Spiritualität

www.suedsauerlandmuseum.de



CLASSICS

Museumsführung: Führung durch die elf Themeninseln des Museums

Kosten: 25,00 EUR · Dauer: ca. 75 Min.

Führungen zu den Sonderausstellungen

Neben dem festen Programm zur Dauerausstellung werden besondere Ferienprogramme und Workshops zu den Sonderausstellungen angeboten, die dem aktuellen Programm des Südsauerlandmuseums entnommen werden können.

Museum für Schnelle, die zehn wichtigsten Exponate

Kosten: 25,00 EUR · Dauer ca. 30 Min.

Familienführung: Jeden 2. Sonntag im Monat

Kosten: Museumseintritt 4,50 EUR · Dauer: ca. 60 Min.

Südwestfalen macht Schule

Das alte Rathaus der Stadt Attendorn, errichtet in der Mitte des 14. Jahrhunderts, befindet sich im Stadtzentrum der alten Hansestadt Attendorn und hat eine wechselvolle Geschichte. Heute beherbergt das historische Gebäude das Südsauerlandmuseum – Museum für Kunst und Kulturgeschichte des Kreises Olpe. Klarer Befund nach dem Testbesuch von Lehrern, Museumsfachleuten und Unternehmern: ein hervorragender außerschulischer Lernort. Hier bieten sich eine Reihe von Themen an, die sehr gut in den Unterricht zu integrieren sind.

- Historische Netzwerke (Hanse, Zünfte) im Vergleich zu heutigen Netzen und Handelsbeziehungen (Globalisierung)



- Handelswege früher und heute
- Entwicklung der Wirtschaftsstrukturen früher und heute
- Lebenswelten in der Ständegesellschaft
- Lebenswelten und Schreibkultur (vom Federkiel zum Notebook)

Für diesen Standort wurde im Rahmen von „Südwestfalen macht Schule“ zwei konkrete Lernprogramme entwickelt.

Historische Netzwerke und Stadtentwicklung

Die mittelalterliche Stadt



Dauer: ca. 1 ½ Stunden Workshop plus - ca. 1 Stunde Stadtrundgang
Für Schulkinder Klasse 3-7 und für Erwachsene - Für Schüler der Unterstufe ist das Programm mit komplexeren Inhalten ausgerichtet. Statt der praktischen Arbeit wird ein Kurzfilm zum Thema gezeigt

- Das Programm kann mit bis zu 3 Schulklassen durchgeführt werden. Es besteht dann aus 3 Modulen: der Einführung, dem praktischen Workshop und der Stadtführung, (Kosten: max. 180,- EUR)
- pro Modul 60,- EUR

Eine praktische Stadterkundung zum Zusammenspiel von Hanse und Stadt.

Wann wurde Attendorn zur Stadt und was unterscheidet eine Stadt von einem Dorf? Wie war das Leben in der mittelalterlichen Stadt und was können wir heute noch davon in Attendorn sehen? – Nachdem wir mit Hilfe eines Zeitstrahls eine Reise gemacht haben, zurück in ein Attendorn um 800 und 1222 n. Chr. zeigt uns ein Film das Leben und den Alltag in einer mittelalterlichen Stadt. Der Grundriss und die Bauweise einer Stadt werden am Stadtmodell wunderbar deutlich. Vieles ist noch in der heutigen Altstadt erkennbar.

Viele Gegenstände aus den Bereichen Handwerk, Handel und Glauben machen die mittelalterliche Lebenswelt in und um Attendorn lebendig. Anschließend malen und basteln wir zu den Themen „Ansicht auf die mittelalterliche Stadt Attendorn“ und „Das gotische Rathaus“. Zum Schluss erkunden wir mit Hilfe eines Stadtplans die Sehenswürdigkeiten rund um das Museum.

Historische Netzwerke

Der Aufstand der Zünfte

Dauer: ca. 1 ½ -2 Stunden, Kosten 60,- EUR
1 Stunde Stadtrundgang, Kosten 60,- EUR · Schulkinder Klasse 7-10

Die Kaufmannstochter Maria Reckhardt und Peter, der Sohn des Zinngießers verlieben sich und können erst mit der Aufwertung der Hand-



erfolgt eine Einführung in das Thema.

werkszünfte heiraten. Ein Zugang über ein eigenaktives szenisches Spiel. Eine umfassende Vorbereitung und Nachbereitung in der Schule ist notwendig. Im Museum

Historische Netzwerke

Ritter und Burgen

Dauer: ca. 1 ½ Stunden, Kosten: 60,- EUR

Geeignet für Kinder ab der 2. Schulklasse

Für Schüler der Unterstufe ist das Programm mit komplexeren Inhalten ausgerichtet, statt der praktischen Arbeit wird ein Kurzfilm zum Thema gezeigt.



Wo gab es Burgen im Sauerland? Wo sind sie auf einer Karte zu finden und wie zeigen sie sich uns heute? Am Modell der Waldenburg werden Räumlichkeiten und Gestalt einer mittelalterlichen Burg erarbeitet. Wer lebte auf einer Burg?

Wie war die Ausbildung zum Ritter? Welche Waffen trug der Ritter? Welche Aufgaben hatte die Burgherrin? Womit wurde gegessen und welche Tischsitten gab es? Wie sah der Alltag der Kinder auf der Burg aus? An der Waldenburg gefundene Tonwaren und Geschirre sowie Ritterrüstungen und Waffen, helfen die Fragen zu beantworten und veranschaulichen die Lebenswelt der Burgbewohner.

Um das Erlernte zu vertiefen, zeichnen wir die Waldenburg und entwerfen unser eigenes Wappen. Persönliche Merkmale wie Nachnamen, Hobbys oder Sternzeichengeben uns Ratschläge.

Historische Netzwerke

Die Pilgerreise

Dauer: ca. 1 1/2 Stunden, Kosten: 60 EUR

Für Schulkinder ab Klasse 5 und für Erwachsene

Pilgerreisen liegen im Trend. Durch Attendorn verläuft eine der großen westfälischen Pilgerstraßen, die von Leipzig über Kassel quer durch das Sauerland über Worbach und Attendorn bis nach Köln



führte. Im Jahre 1325 begleiten wir den Bruder Benedikt, der sich von seinem Heimatkloster Hasungen bei Kassel auf eine Pilger-

reise nach Santiago de Compostella machte. Welche Gedanken trieben ihn an, was treibt uns?

Dazu bietet das Museum ein Internet-Spiel - gestaltet von Josef Rave - an: Den Zugang gibt es im Museum.

Volksfrömmigkeit und Spiritualität

Jesus lebt im Museum

Eine historisch-spirituelle Führung für Erwachsene

Dauer: 60 min, 50,- EUR

Eine wichtige Thematik im katholischen Sauerland ist die Religiosität, die sich in einer großen Anzahl mittelalterlicher und frühneuzeitlicher Exponate widerspiegelt. Mit ihrer Hilfe können Besucher und



Besucherinnen das Leben Jesu von der Verkündigung bis zu Auferstehung nachvollziehen. Sechs Exponate werden in diesen sinnhaften Zusammenhang gesetzt, ohne dabei ihren angestammten Platz zu verändern.

Erfahrungen in der Durchführung zeigen, dass die Besucherinnen und Besucher das Museum für sich auf eine neue Art und Weise entdecken können. Kultur zeigt sich hier eindrücklich als etwas, das durch Menschen geschaffen und transportiert wird. Dies gilt insbesondere für Gottesvorstellung der sakralen Kunst.

Kommunikation

Zeichen und Symbole

Dauer: ca. 1 1/2 Stunden, Kosten: 60 EUR

Geeignet für Kinder ab der 2. Schulklasse

Spielerisch nähern wir uns den Zeichen und Symbolen der Vergangenheit und der Gegenwart.

Firmenlogos, Verkehrsschilder, Toilettenzeichen, Fluchtwege und vieles mehr bringen wir in Zusammenhänge und verstehen sie.

Es ist eine schnelle, schriftlose Kommunikation, die im Mittelalter viel ausgeprägter war als heute, denn nur wenige konnten lesen und schreiben. Umso wichtiger waren die Zeichen und Symbole. Gesten, Kleidung, Gegenstände und Farben auf Gemälden, Skulpturen und kunsthandwerklichen Erzeugnissen verraten ihre Bedeutung und Funktion noch heute.

Kommunikation

Vom Federkiel zum Laptop

Workshop zum Thema Lesen und Schreiben

Dauer: ca. 1 1/2 Stunden, Kosten: 60,- EUR

Für Schulkinder ab Klasse 3

Womit kommunizieren wir heute? Womit und wie wurde in der Antike und im Mittelalter geschrieben? Was bedeutete ein Buch? Bei ei-