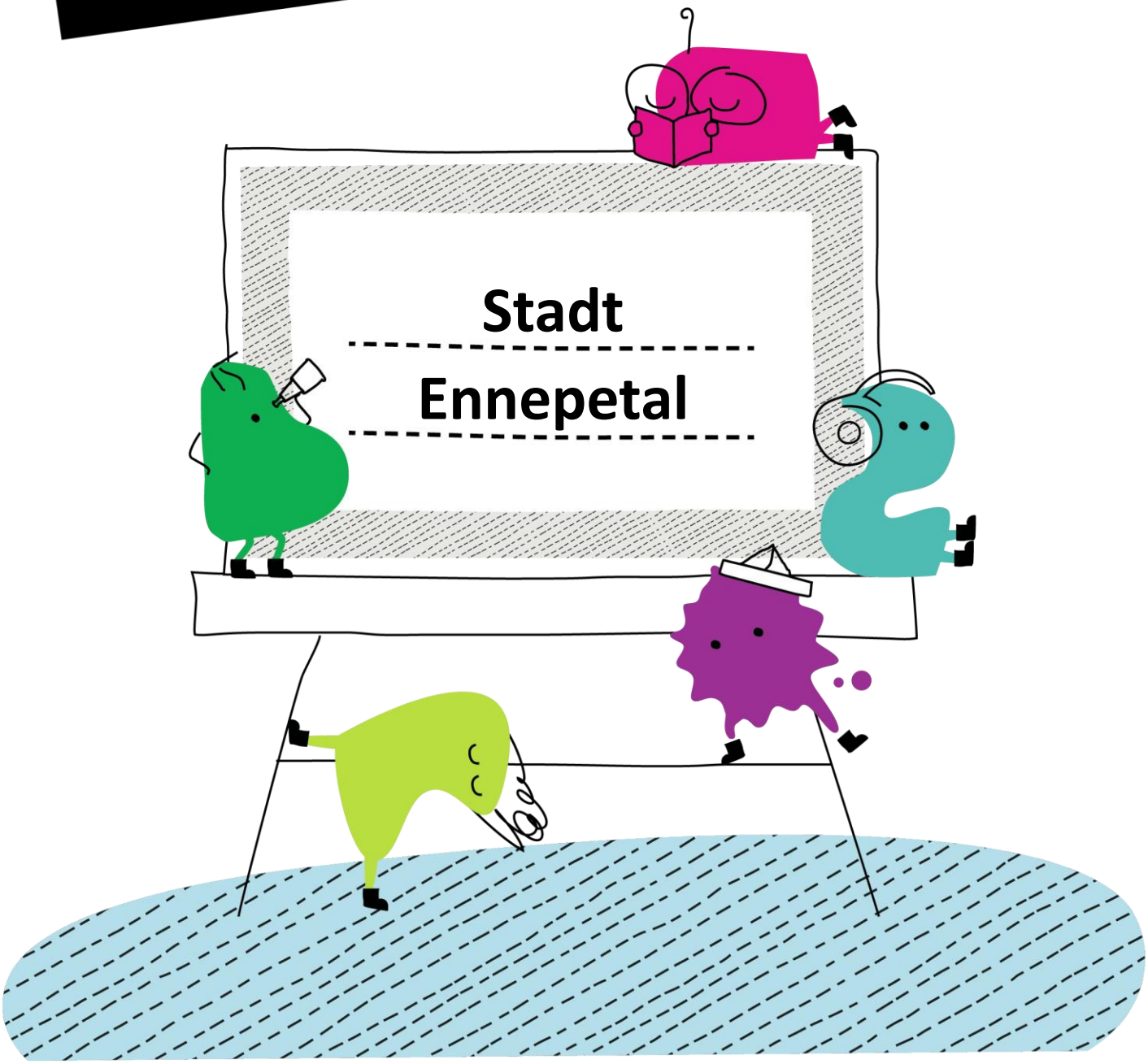
Schuljahr

2023/2024

Programm für die Kulturstrolche



Stadt

Ennepetal

Inhaltsverzeichnis

Konzept

Hintergrund und Mission 3
Ziele der „Kulturstrolche“ 4
Projektstruktur und beteiligte Akteure 5
Unterwegs in den verschiedenen Sparten 6

Organisation

Hinweise zum organisatorischen Verfahren 9
Anmeldung und Projektdokumentation 10
Ansprechpartner und Projektleitung in der Stadt 10

Angebote

Literatur/Medien 11
Geschichte 12
Theater/Musik 22
Kunst 25

Partner*innen

Kooperationspartner*innen 27

Anmeldung

Formular 28

Vorlagen

Projektdokumentation 29

Konzept

Hintergrund

Keine andere Einrichtung erreicht so viele junge Menschen wie die Schule. Das Projekt ‚Kulturstrolche' setzt hier an: Es bringt wichtige Akteur*innen und Partner*innen zusammen, um ein starkes und nachhaltiges Netzwerk aus Grundschulen, Kultureinrichtungen und lokalen Künstler*innen zu bilden. Teilnehmende Grundschüler*innen erhalten so früh Zugang zu den verschiedenen Kunstsparten Theater, Musik, Literatur, Medien, Geschichte, Kunst und Tanz sowie die Möglichkeit, die kulturelle Vielfalt ihrer eigenen Stadt zu entdecken.

Seit 2008 wird das Projekt in den Mitgliedsstädten des Kultursekretariats NRW Gütersloh gefördert und seit 2011 auch in den Städten des NRW KULTURsekretariats (Wuppertal) etabliert. Das Modellprojekt, welches erstmalig in Münster im Jahr 2006 verwirklicht wurde, ist so über die Jahre zu einem Kooperationsprojekt herangewachsen, welches in der kulturellen Bildungslandschaft NRWs nicht mehr weg zu denken ist. In den beteiligten Kommunen stellen die „Kulturstrolche" einen wichtigen Baustein für die kulturelle Bildung vor Ort dar.

Mission

Die „Kulturstrolche" stehen für Entdeckerfreude, Schaffensdrang und ermöglichen den Blick hinter die Kulissen von Kunst und Kultur ganz unabhängig von den Ressourcen und Interessen des Elternhauses. Im Klassenverbund und in Begleitung der Lehrkräfte lernen Kulturstrolche auf spielerische Art und Weise die verschiedenen Kultursparten mit ihren Kulturorten und Kulturschaffenden kennen. Sie begegnen Künstler*innen und erfahren, wie vielfältig Kunst und Kultur sein können. Kulturstrolche entdecken, beobachten und stellen Fragen. Vor allem aber probieren sie sich selbst in den kulturellen Ausdrucksformen aus.

Kulturstrolche werden zu Kulturexperten, indem sie:

- **Kultur entdecken:** Die „Kulturstrolche" begeben sich auf eine Erkundungstour durch ihre Umgebung und werden zu echten Expert*innen für die vielfältige kulturelle Landschaft ihrer Stadt.
- **In die Welt der Kunst und Kultur eintauchen:** Die „Kulturstrolche" lernen die Künste, Kulturschaffenden und kulturelle Orte kennen – und das sowohl analog als auch digital. Sie bewegen sich hinter den Kulissen und vor den Kulissen, stellen Fragen und sind nie nur Zuschauer*in oder Zuhörer*in.
- **Selbst ein Stück Kultur erschaffen:** Die „Kulturstrolche" werden selbst künstlerisch aktiv und erschaffen vor dem Hintergrund ihrer Erlebnisse etwas Eigenes. Sich selbst als Handelnder zu erfahren, ist ein Kernstück des Programms.
- **Kulturerfahrungen reflektieren und dokumentieren:** Die „Kulturstrolche" halten auf kreative Art und Weise ihre Fragen, Erfahrungen und Eindrücke fest. Durch die Dokumentation und Reflexion ihrer Kulturerlebnisse entstehen so über drei Jahre ganz individuelle (Kultur)tagebücher.

Ziele der „Kulturstrolche“

Für die Kinder

Die Kulturstrolche öffnen Türen in die Welt der Kultur: Durch das „Kulturstrolche“-Projekt lernen die Kinder möglichst viele Kultursparten persönlich kennen und werden frühzeitig und systematisch an die kulturellen Angebote ihrer Umgebung herangeführt. Sie üben den Umgang mit verschiedenen Kunstformen und werden vertraut mit der Nutzung von Kulturorten.

Die Kulturstrolche machen ästhetische Erfahrungen und sammeln kulturelle Kompetenzen:
Im eigenen Ausprobieren und in der Begegnung mit Künstler*innen können praktische kulturelle Kompetenzen erworben und innerhalb der Projektlaufzeit von drei Jahren vertieft werden. Ästhetische Erfahrungen schärfen den Blick für Untertöne, Harmonien und Dissonanzen. Die Kulturstrolche erleben, dass jenseits von „falsch oder richtig“ viele Perspektiven und Deutungen möglich sind.

Die Kulturstrolche schaffen einen Raum für Wahrnehmung, Verständigung und Ausdruck:
Das Erforschen ästhetischer Prozesse ermöglicht die Wahrnehmung von neuen Perspektiven, Strukturen und Details. Neues ausprobieren, kreativ werden und einen eigenen Ausdruck suchen – all das sind Aspekte, die Kulturstrolche im kulturellen Raum erproben können.

Für Kultureinrichtungen und Schulen

Die Kulturstrolche ermöglichen nachhaltige Kooperationen und sind Nährboden für weitere kulturelle Bildungsprojekte: Durch das Programm der „Kulturstrolche“ verzahnen sich Schulen und Kultureinrichtungen eng miteinander. Hierdurch entstehen Kontakte und Kooperationen zwischen Künstler*innen und Kulturschaffenden der freien Szene mit kommunalen Kulturbüros und Schulen.
Auf der Basis von gelingenden Kooperationen wiederum können weitere Projekte initiiert werden, um eine nachhaltige Struktur für kulturelle Bildung zu kultivieren und zu pflegen.

Kulturorte entwickeln kulturelle Angebote und Profile für eine junge Zielgruppe: Je stärker Kulturorte sich mit Kinderfragen auseinandersetzen, desto überzeugender arbeiten sie an ihrer Zukunft. Die kulturellen Einrichtungen, die am Projekt „Kulturstrolche“ beteiligt sind, können die Gelegenheit nutzen, für ihre Angebote nachhaltig zu werben. In der Kooperation mit den Schulen kann es gelingen, das eigene Programm kindgerechter zu modulieren und Angebote für die Zielgruppe zu differenzieren.

Kulturelle Bildung in den Schulen wird gestärkt: Schulen können das Programm Kulturstrolche nutzen, um ihr kulturelles Profil zu schärfen und nach außen hin selbstbewusst zu vertreten. Dies ermöglicht ein für die Kinder kostenfreies, systematisch aufgebautes und langfristig angelegtes kulturelles Bildungsangebot.

Projektstruktur und beteiligte Akteure

Projektträger und Förderer: Kultursekretariat NRW Gütersloh und NRWKULTURsekretariat gefördert durch das Ministerium für Kultur und Wissenschaft
Das Projekt „Kulturstrolche“ liegt in der Trägerschaft des Kultursekretariats NRW Gütersloh und des NRW KULTURsekretariats (Wuppertal). Die Sekretariate nehmen eine Beratungs-, Koordinierungs- und Förderfunktion für ihre Mitgliedsstädte ein. Die Bereitstellung von finanziellen Fördermitteln, projektspezifischen Materialien, die Übernahme der landesweiten Koordination des Kulturstrolche-Netzwerkes mit Ausrichtung von Fachtagen und Qualifizierungsworkshops sowie Öffentlichkeitsarbeit liegen im Aufgabenfeld der Projektträger.

Projektleitungen in den Mitgliedsstädten: Benannte Projektleitungen in den Mitgliedsstädten übernehmen die lokale Koordination, programmatische Entwicklung u.a. des Angebotskatalogs und Begleitung der Kooperationen innerhalb des Kulturstrolche-Projektes in ihrer Kommune. Sie beantragen die Fördergelder bei den Sekretariaten.

Kulturorte und Schulen: Kulturorte, Kultureinrichtungen und Künstler*innen bilden die Anbieter für das kulturelle Programm der Kulturstrolche. Ausgewählte Schulen sowie Klassen nehmen am Projekt teil und besuchen die verschiedenen Kulturangebote im Klassenverbund und in Begleitung von Lehrkräften. Die Lehrkräfte stehen im engen Kontakt zu den jeweiligen Kulturanbietern, um die Kulturerlebnisse vor- und nachzubereiten.

Unterwegs in den verschiedenen Sparten

Die Kulturstrolche sind in allen kulturellen Sparten unterwegs, beschäftigen sich mit Theater, bildender Kunst, Literatur, Medien, Musik, Tanz und Geschichte. Dafür „erstrolchen“ sie jedes Mal einen passenden Sticker für ihr Kulturstrolche-Heft.

Theater

Vorhang & Scheinwerfer, Schminke & Kunstblut, Clownsnase & Masken …

Hinter die Kulissen eines Theaters gucken, Schauspieler*innen beim Proben beobachten und Regisseur*innen über ihre Arbeit ausfragen, mit Körper und Sprache spielen, sich in fremde Rollen hineinversetzen, sich schminken und verkleiden. Theater kann auf der Probebühne, auf der Straße, in einem freien oder städtischen Theater stattfinden. Manches wird geübt, manches wird improvisiert.

Mögliche Kultureinrichtungen und Künstler*innen:
Stadttheater, freie Theater, Marionettentheater, Jugendclubs, Zirkus, Theaterpädagog*innen, Schauspieler*innen, Regisseur*innen, Maskenbildner*innen, Performance-Künstler*innen etc.

Kunst

Farbtupfer & Pinsel, Ton & Stein, Graffiti & Höhlenmalerei, Fotoapparat…

„Jeder Mensch ist ein Künstler.“ (Joseph Beuys) – Einem Künstler im Atelier über die Schulter schauen, eine Ausstellung kuratieren, ein Kunstmuseum besuchen, selbst künstlerisch tätig werden mit Farben, Stein, Natur- oder Alltagsmaterialien. Kunst beinhaltet viele Formen, Farben und verschiedene Ausprägungen. Sie findet im öffentlichen Raum genauso statt wie in tollen Kunstorten.

Mögliche Kultureinrichtungen und Künstler*innen:
Kunstmuseen, Jugendkunstschulen, Kunstvereine, Kunstateliers, freie Maler*innen, Fotograf*innen, Illustrator*innen, Graphic Recorder*innen, Bildhauer*innen etc.

Literatur

Buchstaben & Verse, E-Book & Schriftrolle, Bilderbuch & Brief…

In die vielfältigen Welten der Literatur eintauchen, sich in dicken Büchern verlieren, in E-Books stöbern, Gedichte im Mund zergehen lassen, die Helden und Schurken unserer Lieblingsgeschichten bei ihren Abenteuern begleiten, selbst Geschichten schreiben, diese in unterschiedlichen Schriften festhalten und vorlesen. Herausfinden, wie Autor*innen eine Geschichte schreiben und Bibliotheken einen riesen Fundus an Medien und Möglichkeiten bereithalten.

Mögliche Kultureinrichtungen und Künstler*innen:
Bibliotheken, Archive, Literaturmuseen, Lesecafés, Autor*innen, Lyriker*innen, Übersetzer*innen, Poetry-Slammer*innen

Medien

Smartphone & Tablet, Zeitung & Fernsehen, Kamera & Regiestuhl…

In Radio- oder Fernsehredaktionen hineinschnuppern, Journalist*innen interviewen, sich mit Zeitungsartikeln und Drehorten beschäftigen, mit der Kamera losziehen und seine Stadt portraitieren, einen Blog schreiben, ein eigenes Spiel oder einen Roboter programmieren oder sich ein Digitorial ausdenken.

Mögliche Kultureinrichtungen und Künstler*innen:
Radio, Zeitung (Besuch in einer Lokalzeitung kann zum Beispiel eine Verbindung von Printmedien und digitalen Medien (E-Reader und Online-Ausgabe) aufzeigen), Gamer, Programmierer, Online-Redakteur*innen, Web-Designer*innen, Blogger*innen etc.

Musik

Stimmgabel & Tonspur, Klassik & Rock`n Roll, Panflöte & Dudelsack, Instrumente, Noten…

Musik ist überall, aber wie wird sie „gemacht“? Wo kommt sie eigentlich her? Wie arbeiten Musiker*innen und Komponist*innen? Instrumente kennen lernen von Klavier, über Cello bis hin zur arabischen Oud, mit der eigenen Stimme experimentieren, Beatboxen, Loopen und Bodypercussion ausprobieren, beobachten wie im Tonstudio Musik aufgenommen wird, mit elektronischen Effektgeräten spielen, einen Orchestergraben inspizieren und selbst ein Musikstück schreiben oder ein Instrument bauen.

Mögliche Kultureinrichtungen und Künstler*innen:
Musikschulen, Musiktheater, Jugendclubs, Tonstudios, Sänger*innen, Instrumentalist*innen, Chorleiter*innen, Tontechniker*innen, Konzerthäuser, Jazzclubs, Komponist*innen, Musikvermittler*innen, Kulturvereine und kulturelle Freundeskreise

Tanz

Ballettschuhe & Hip-Hop-Rhythmen, rituelle Tänze & Akrobatik, Ghettoblaster & nackte Füße…

Wie arbeiten professionelle Tänzer*innen? Und was macht eigentlich ein/e Choreograf/in? Und wie merkt man sich überhaupt diese ganzen Bewegungen? Selbst so unterschiedliche Tanzstile wie Hip-Hop, Ballett oder Linedance ausprobieren, mit Bewegungen experimentieren und eigene kleine Choreografien entwickeln.

Mögliche Kultureinrichtungen und Künstler*innen:
Tanzschulen, Tanzvereine, Tanztheater, Tanzpädagog*innen, Tänzer*innen, Kulturvereine und kulturelle Freundeskreise etc.

Geschichte

Ritter & Burgen, Kompass & Landkarte, Märchen & Mythen…

Was für eine Vergangenheit hat unsere Stadt? Und wo können wir ihre Spuren entdecken? In Geschichte eintauchen, sich mit Stadtgeschichte, Naturkunde, Religion, Anthropologie, Geografie etc. beschäftigen.

Mögliche Kultureinrichtungen und Künstler*innen:
Museen aller Art wie z.B. Stadtmuseum, Heimatmuseum, Bergbaumuseum, Naturkundemuseum, Archive, archäologische Museen, Freilichtmuseen, Kirchengemeinden, Historiker*innen, Archäolog*innen, Kulturvereine und kulturelle Freundeskreise etc.

Extra

Der Extra-Sticker wird verliehen, wenn das Projekt keiner Sparte eindeutig zugeordnet werden kann oder spartenübergreifende Veranstaltungen stattfinden.

Mögliche Kultureinrichtungen und Künstler*innen:
Besondere Kultureinrichtungen wie etwa soziokulturelle Zentren oder nicht an eine Kultureinrichtung gebundene Formate wie Festivals, interkulturelle Stadtfeste, sowie Kulturvereine und kulturelle Freundeskreise etc.

Querschnitt

Kulturelle Vielfalt und Digitalisierung wandeln die Gesellschaft und die Kunst- und Kulturproduktion nachhaltig und fließen darum als Querschnittsthemen in die spartenbezogenen Programme der „Kulturstrolche“ ein.

Die Kulturstrolche begegnen nicht nur dem traditionellen, westlich geprägten Kulturbegriff, sondern erfahren, dass Kultur vielschichtig gestaltet ist und sie im alltäglichen Leben stets umgibt. Dazu gehört auch, dass sie nicht nur etablierte Kulturinstitutionen besuchen, sondern genauso mit freien Künstler*innen und Kulturvereinen in Kontakt kommen. So lernen sie zum Beispiel nicht nur die Abläufe eines Stadttheaters kennen, sondern erleben, dass Theater auch ohne Bühne funktioniert oder erfahren den Klang von westafrikanischer Djembé und arabischer Oud genauso wie Cello und Klavier.

Digitalität und Digitalisierung verändern die Entwicklung und Gestaltung von Werken, die Darstellung von Ausstellungsgegenständen und die Vermittlung von Inhalten. Sie beeinflussen unsere Wahrnehmung und unseren Umgang mit den Künsten, prägen unsere Kommunikation und damit auch die künstlerischen Formen des Ausdrucks. Ob man sich mit einem Stadtplan auf den Weg macht oder mit einer VR-Brille in die Vergangenheit der eigenen Stadt eintaucht – die Kulturstrolche erleben, dass unterschiedliche mediale Zugänge möglich sind.

Organisation

Hinweise zum organisatorischen Verfahren

a) Allgemeine Infos:

Jeder Kulturstrolch bzw. jede Kulturstrolche-Klasse besucht mind. 1 Sparte und/oder Kultureinrichtung oder Künstler*in pro Schulhalbjahr. Ab der Klasse 2 „erstrolchen“ die Kinder so insgesamt mind. 6 Sticker im Laufe ihrer drei Kulturstrolchejahre.
Die Erkundung einer Sparte beinhaltet mehrere Besuche in der Kultureinrichtung oder Besuche eines Künstlers/Vermittlers in der Klasse. Das Eintauchen in eine Sparte erfolgt durch: Sehen, erkunden und selbst tätig werden!

Schritt 1:
Die Kulturstrolche stimmen sich auf die Kultureinrichtung ein, entweder durch die Lehrer*innen oder durch Künstler*innen/Vermittler*innen, die in die Klasse kommen.

Schritt 2:
Die Kulturstrolche lernen eine Kultureinrichtung und die Grundprinzipien der Kultursparte kennen.

- Die Kulturstrolche lernen dabei Profis bzw. Künstler*innen kennen
- Die Kulturstrolche werden selbst kreativ und dürfen künstlerisch tätig werden.
- Die Kulturschaffenden sorgen im Sinne von Nachhaltigkeit für an das jeweilige Angebot anknüpfende Möglichkeiten zur Weiterarbeit.

Schritt 3:
Nach Absolvierung der Kulturbesuche gibt es einen Sticker für das Kulturstrolche-Heft und die Möglichkeit, in diesem künstlerisch das Erlebte zu reflektieren und persönliche Erfahrungen festzuhalten. Dies ist essenzieller Bestandteil der Nachbereitung eines Besuches und liegt in der darüber hinausgehenden Ausgestaltung in der Verantwortung der Lehrkraft.

Hinweise zum organisatorischen Verfahren

b) Verfahren zur Anmeldung und Projektdokumentation nach Abschluss des Projektes:

… vor dem Start des Schuljahres

Die Schulleitung meldet die Klassen an, die in dem kommenden Schuljahr an dem Projekt „Kulturstrolche“ teilnehmen möchten. Nach der Anmeldung wird ein Kooperationsvertrag zwischen der Schule und der entsprechenden Mitgliedsstadt geschlossen. Für Projektanmeldungen kann das Dokument auf S. 28 verwendet werden.

… vor dem Kulturstrolche-Projekt

Die Lehrkräfte vereinbaren mit den Kultureinrichtungen einen Termin und melden sich mit ihren Kulturstrolche-Projekten bei der Projektleitung ihrer Mitgliedsstadt an.

… nach dem Kulturstrolche-Projekt

Jede Klasse fertigt nach Absolvierung eines Projektes einen Projektbericht an. Eine Vorlage finden Sie auf S. 29. Das Ausfüllen des Projektberichts ist verpflichtend und wichtig für die weitere Teilnahme am Programm der Kulturstrolche.

c) Ansprechpartner und Projektleitung

Stadt Ennepetal
Fachbereich Jugend und Soziales
D. Rudloff
Bismarckstr. 21
58256 Ennepetal

Tel. 02333/979335
drudloff@ennepetal.de

1 Stadtbücherei Ennepetal

Die Stadtbücherei Ennepetal ist ein modernes Medienhaus im Herzen der Innenstadt. Sie fungiert als zentraler Anlaufpunkt in allen Fragen rund um Medien und Literatur. Ihr selbstgewählter Schwerpunkt liegt im Bereich der Leseförderung sowie auf Services speziell für Kinder, Familien und Pädagogen. So bietet sie neben Spezialliteratur für Fachkräfte eine eigene Bücherei für Kinder und Jugendliche und zudem regelmäßig Veranstaltungen für diese Zielgruppe, zum Beispiel Vorleserunden für Kinder zwischen 2 und 10 Jahren.

Im Rahmen der Kulturstrolche bietet die Stadtbücherei ein etabliertes Programm an. Klassenführungen und Gruppenbesuche sind auf die jeweilige Altersgruppe zugeschnitten, für Kindergärten gibt es die Führungen „Piratenrallye“, „Märchenhaft“ und „Ich komme in die Schule“. Für Grundschulen gibt es die Führungen „Für Hund und Katz ist auch noch Platz“ (1. Klasse), „Piratenrallye 2“ (2. Klasse), „Mama Muh in der Bücherei“ (3. und 4. Klasse). Darüber hinaus können individuell angepasste Gruppenbesuche vereinbart werden.

Im Rahmen der Führungen wird die Benutzung einer Bücherei spielerisch und in kindgerechter Weise vermittelt. So lernen die Kinder die Formalitäten (Anmeldung, Leseausweis, Ausleihen, Verlängern, Rückgabe), aber auch die unterschiedlichen Medien-Formen (Sachbücher, Bilderbücher, CDs, Filme, Zeitschriften usw.) kennen. Darüber hinaus beinhalten die Führungen in aller Regel eine Vorleserunde mit anschließendem Bastelangebot, sodass Leseförderung und Literaturvermittlung in angenehmer Atmosphäre realisiert werden können.

Zielgruppe:	2. – 4. Klasse
Teilnehmer*innenzahl:	je Führung zwischen 10 und 25 Kinder
Dauer:	je nach Führung zwischen 1 und 2 Stunden
Termine:	nach Absprache
Ort:	Stadtbücherei Ennepetal
	Voerder Str. 39, 58256 Ennepetal
Ansprechpartner/in:	Frau Köhler (ckoehler@ennepetal.de)
	Herr Höller (jhoeller@ennepetal.de)

2 LWL-Freilichtmuseum Hagen

Lernen durch Erleben ist der Grundsatz der museumspädagogischen Arbeit des im wunderschönen Mäckingerbachtal gelegenen LWL-Freilichtmuseum Hagen. Jeden Tag sind Handwerkerinnen und Handwerker in vielen Werkstätten aktiv. Sie schmieden Nägel, backen Brot, schlagen Seile und zeigen andere, heute kaum noch bekannte Arbeitstechniken.

Das ist eine tolle Anregung für eigene Aktivitäten zur Handwerks- und Technikgeschichte. Die zehn Mitmachprogramme für Grundschulklassen sind oftmals passgenau an den Lehrplänen ausgerichtet. Sie vermitteln handlungs- und praxisorientiert historische Herstellungsverfahren sowie kultur- und sozialgeschichtliche Zusammenhänge zwischen Mensch, Technik und Umwelt.

Mehl und Dampf

Im Mittelpunkt dieses Programms steht die Dampfmaschine. Ihre Erfindung macht die Mühlen unabhängig von Wind- und Wasserkraft. Die Schülerinnen und Schüler lernen das Mühlengebäude kennen und erfahren, wie eine Dampfmaschine funktioniert und die Mahlsteine für das Getreidemahlen antreibt. Ein Dampfmaschinenmodell wird in Betrieb genommen. Außerdem probieren die Schülerinnen und Schüler das Mehlmahlen mit Muskelkraft aus und lernen verschiedene Getreidearten kennen.

Das gemahlene Mehl kann mitgenommen werden, ist aber zum Verzehr nicht geeignet.

Zielgruppe:	geeignet ab 1. Klasse
Teilnehmer*innenzahl:	Informationen auf der Homepage des Freilichtmuseums www.lwl-freilichtmuseum-hagen
Dauer:	1,5 Stunden
Kosten:	60 €

Von Lumpensammlern und Botenjungen – Kinderarbeit in Westfalen des 19. Jahrhunderts

Spinnrad statt Spielzeug, Schuften statt Schule – so oder ähnlich sah das Leben vieler Kinder im 19. Jahrhundert aus, auch in Westfalen. Einige Arbeitsplätze von Kindern in Handwerken, Gewerben und in der Heimarbeit lernen die Schülerinnen und Schüler während dieser Führung kennen. Außerdem werden die Ursachen und Auswirkungen von Kinderarbeit angesprochen.

Angebote

Zielgruppe: geeignet ab 3. Klasse

Teilnehmer*innenzahl: Informationen auf der Homepage des Freilichtmuseums www.lwl-freilichtmuseum-hagen

Dauer: 1 Stunde

Kosten: 40 €

Papier wächst nicht im Wald

Im Verlauf des Programms lernen die Schülerinnen und Schüler die Arbeit in einer historischen Papiermühle kennen. Hierzu gehört der Einsatz von Rohstoffen und deren Verarbeitung. Heute sind nicht mehr Lumpen, sondern Holz der wichtigste Rohstoff für die Papierproduktion. Fragen rund um die Themen Recycling und Umwelt werden ebenfalls behandelt. Im praktischen Teil des Programms wird vermittelt, wie Papier aus der Bütte von Hand geschöpft wird. Jeder kann seinen Bogen Papier mitnehmen.

Zielgruppe: geeignet ab 1. Klasse

Teilnehmer*innenzahl: Informationen auf der Homepage des Freilichtmuseums www.lwl-freilichtmuseum-hagen

Dauer: 1,5 Stunden

Kosten: 60 €

Satz für Satz

Johannes Gutenberg erfand das Drucken mit beweglichen Buchstaben (Lettern). Bücher wurden bis dahin von Hand geschrieben oder mit Holztafeln vervielfältigt. Mit seiner Erfindung begann eine folgenreiche Medienrevolution. Die Schülerinnen und Schüler erfahren während der Werkstatterkundung zunächst, wie in einer historischen Druckerei gearbeitet wurde. Im Praxisteil werden mit einzelnen Lettern die eigenen Namen gesetzt und auf Papier abgedruckt. Die Drucke können mitgenommen werden. Die Farbe ist erst nach etwa zehn Stunden trocken.

Zielgruppe: geeignet ab 3. Klasse

Teilnehmer*innenzahl: Informationen auf der Homepage des Freilichtmuseums www.lwl-freilichtmuseum-hagen

Dauer: 1,5 Stunden

Kosten: 60 €

Angebote

Für alle Angebote gilt:

Termine:	täglich ab 9 Uhr, außer Montag (jeweils vom 1. April bis 31. Oktober)
Eintritt:	Kinder und Jugendliche bis einschließlich 17 Jahren freier Eintritt, zwei Begleitpersonen pro gebuchtem Mitmachprogramm oder Führung haben freien Eintritt, jede weitere Begleitperson zahlt 8 €, zzgl. Kosten für die Mitmachprogramme oder Führung.
Ort:	LWL-Freilichtmuseum Hagen, Westfälische Landesmuseen für Handwerk und Technik, Mäckingerbach, 58091 Hagen, www.lwl-freilichtmuseum-hagen.de
Ansprechpartner/in:	LWL-Freilichtmuseum Hagen Tel.: 02331 – 7807-0 Karin Ruhmöller und für Buchungen Besucherdienst 02331 - 7807-333 freilichtmuseum-hagen@lwl.org

3 Förderverein Krenzer Hammer e.V.

Die W. Krenzer Werkzeugfabrik ist eine auf historischen Anlagen arbeitende produzierende Schmiede. Es werden verschiedene Handwerkszeuge hergestellt.

Das gesamte Ensemble – Maschinenhalle, Anlagen für die Turbine mit Wehranlage, Obergraben und Untergraben – ist funktionsfähig erhalten.

Angebotsbeschreibung

Eine Führung durch die Fabrik mit Erklärungen z.B. Herstellung eines Hammers, Fallhämmer mit Transmission, Lufthämmer. Jedes Kind soll selbst Schmiedeerfahrungen auf dem Amboss unter Anleitung machen.

Zielgruppe:	Schüler ab 3. Schuljahr
Teilnehmer*innenzahl:	nach Absprache
Dauer:	3 Stunden
Termine:	nach Absprache
Kosten:	5,-- € pro Kind
Ort:	Peddenöde 3
	58256 Ennepetal
Ansprechpartner/in:	Ehrengard Krenzer
	Telefonnummer: 02333/74903
	ehrengardkrenzer@web.de

4 Kluterthöhle

Angebotsbeschreibung

Fossilien der Urzeit in der Kluterthöhle

Die Kluterthöhle ist ein versteinertes Korallenriff und berühmt für die Vielfalt der vorhandenen Fossilien. Die Schüler und Schülerinnen sollen in dem 2-stündigen Workshop spielerisch Fossilien kennenlernen, echte Fossilien anschauen und selber Abdrücke herstellen. Dabei schaut die Gruppe sich kurz echte Fossilien im Geopark an, danach machen die Kinder ihre eigenen Fossilien in Gips, um dann eine spannende Führung durch die Höhle zu machen.

Die Schüler erfahren die Geschichte der Fuchsschwanzsage.

Mitzubringen:

- Festes Schuhwerk
- Kleidung 10° entsprechend
- Taschenlampen (sind aber keine Pflicht)
- für die Bastelarbeiten alte Kleidung, eine Schürze, Kittel oder ähnliches

Zielgruppe:	Schüler ab 2.-4. Schuljahr
Teilnehmer*innenzahl:	15 Schüler + 1 Begleitperson, jede weitere Person 8,00 € (maximal 30 Personen)
Dauer:	2 Stunden
Termine:	Führungstage und –zeiten: (Dienstag – Freitag) von 10.00 – 12.00 Uhr, Termine auf Anfrage und je nach Verfügbarkeit
Kosten:	15 Schüler + 1 Begleitperson, jede weitere Person 8,00 € (maximal 30 Personen)
Ort:	Gasstraße 10, 58256 Ennepetal
Ansprechpartner/in:	Petra Heimhalt Tel.: 02333/9880-11 petra.heimhalt@klutertwelt.de

5 Neanderthal Museum

Angebotsbeschreibung

Führung: Neanderthaler & CO

Im Zentrum der Führung steht der Neanderthaler, seine äußere Erscheinung und seine Fähigkeiten. An ausgewählten Exponaten wird über die Lebensweise als Jäger und Sammler, die Ernährung, die Sprachfähigkeit und die Werkzeuge gesprochen.

Die Führung widmet sich der Fundgeschichte des Neanderthalers und seiner Einordnung in die Menschheitsentwicklung.

Zielgruppe:	Schüler ab 2. Schuljahr
Teilnehmer*innenzahl:	30
Dauer:	60 Minuten
Termine:	nach Absprache
Kosten:	49,-- €

Steinzeitlicht

Wenn es uns heute zu dunkel ist, dann schalten wir einfach am Lichtschalter die Lampen an. Doch wie war das in der Steinzeit, wenn der Tag zur Neige ging? Wie haben die Menschen den Weg in die dunklen Höhlen gefunden, um ihre schönen Bilder an die Felswände zu malen? Der Workshop beginnt mit einer Entdeckungsreise zu steinzeitlicher Höhlenkunst. Es wird gezeigt, wie die Menschen mit Steinen Feuer gemacht haben. In diesem Workshop wird aus Ton und Fett eine Lampe nach steinzeitlichem Vorbild hergestellt, die mit nach Hause genommen werden kann.

Zielgruppe:	Schüler 1. bis 4. Schuljahr
Teilnehmer*innenzahl:	30
Dauer:	60 Minuten
Termine:	nach Absprache
Kosten:	5,-- € pro Person, mindestens 75,-- €
Ort:	Talstraße 300
	40822 Mettmann
Ansprechpartner/in:	Buchungsteam: buchung@neanderthal.de
	Tel.: 02104-979715

6 Schloss Hohenlimburg

Angebotsbeschreibung

Prinzessin und Ritter für einen Tag

Edle Prinzessinnen und mutige Ritter lebten auf der Limburg. Gibt es vielleicht auch ein Gespenst? Die Schüler*innen gehen auf eine Zeitreise.

Im Abenteuerschloss erwartet die Schüler*innen das dunkle Geheimnis der schwarzen Hand. Mit kundigen Betreuer*innen wird jeder Winkel im Schloss beleuchtet und die Teilnehmenden erfahren etwas über die ehemaligen Bewohner.

Danach können alle Teilnehmer*innen ihr Geschick bei der Burgfräulein- und Ritterprüfung beweisen. Armbrustschießen, Schwertkampf und Wappenkunde sind einige der zu bestehenden Aufgaben. Nach bestandener Prüfung erhalten alle Teilnehmer*innen den Ritterschlag und bekommen eine Urkunde.

Teilnehmer*innenzahl:	30
Zielgruppe:	ab 3. Klasse
Dauer:	90 Minuten
Termine:	nach Vereinbarung
Kosten:	85 Euro inkl. Eintritt

Veranstaltungsort:	Schloss Hohenlimburg
	Alter Schlossweg 30
	58119 Hagen
Ansprechpartner*in:	Mechthild Schubert
	Fürstliche Schlösser Hohenlimburg
	Alter Schlossweg 30, 58119 Hagen
	Tel.: 02334- 2771
	Mobil: 0151-12240798
	E-Mail: schubert@schloss-hohenlimburg.de
	www.schloss-hohenlimburg.de

7 Museum Wasserschloss Werdringen

Angebotsbeschreibung

„Ausbildung zum Ritter“, Dauer ca. 2 Stunden

Das Wasserschloss Werdringen mit seiner mittelalterlichen Bausubstanz bietet den idealen Ausgangspunkt für eine Reise in die Zeit der Burgen und Ritter.

Bei diesem Programm gibt es eine Menge zu lernen. Dass dabei Spiel und Spaß nicht zu kurz kommen, macht den besonderen Reiz aus. Das Motto, unter dem die Veranstaltung steht, lautet "Ausbildung zum Ritter". In diesem Sinne müssen die Schülerinnen und Schüler verschiedene Aufgaben lösen.
Da sind kniffelige Fragen bei einem Rundgang um das Schloss zu beantworten und die Kräfte bei lustigen Spielen zu messen. Verschiedene Rüstungsteile müssen anprobiert und ein Schuss mit dem Katapult abgefeuert werden.

Nach Ablegung der Prüfungen erhält jede Schülerin und jeder Schüler eine Urkunde und wird in den Ritterorden zu Werdringen aufgenommen.

Führung „Die Steinzeit entdecken“, Dauer ca. 1 Stunde

Die Steinzeit ist ein interessantes Thema zur Behandlung ab der 3. Klasse. Die Erlebnisführung ist dem Alter der jeweiligen Lerngruppe angepasst.

Vom Neandertaler bis zum Ausgang der Jungsteinzeit wird die gesamte Epoche abgedeckt. Ziel ist es dabei zu verdeutlichen, dass es sich bei den damaligen Menschen nicht um primitive Wilde gehandelt hat, sondern dass sie vielmehr die ihnen zur Verfügung stehenden Mittel und Techniken optimal genutzt haben. Sehr deutlich wird dies bei der Anwendung steinzeitlicher Werkzeuge. Durch eigenes Handanlegen machen die Schülerinnen und Schüler die Erfahrung, wie effektiv die Gerätschaften funktionieren.

Lebensgetreue Nachbildungen von Mammut, Wollnashorn und Rentier sind gute Anschauungsobjekte und beflügeln die Fantasie.

Angebote

Führung „Die Steinzeit entdecken“ (s.o.) + Workshop, Dauer ca. 2 Stunden

Folgende Workshops sind möglich:

Höhlen-Maler

Höhlenmalereien gehört zu den ältesten Formen künstlerischen Schaffens von Menschen. Einige Höhlenmalereien sind bis heute erhalten geblieben.
In diesem Workshop erhalten Schülerinnen und Schüler die seltene Möglichkeit, sich selbst einmal als "Höhlen-Maler" zu probieren. Dazu können sie mit selbst hergestellten Erdfarben Tiermotive malen. Selbstverständlich darf am Ende das Kunstwerk mit nach Hause genommen werden.
Bevor die Arbeit beginnt, gibt es eine interessante Einführung in die steinzeitliche Höhlenmalerei.

Stein-Ritzer

In Gönnersdorf bei Neuwied am Rhein wurden in einer steinzeitlichen Siedlung einige hundert gravierte Schiefertafeln gefunden. Nach Vorbildern dieser Schieferplatten können Schülerinnen und Schüler mit Feuersteinwerkzeugen selbst Tiermotive in Schiefertafeln ritzen. Selbstverständlich darf am Ende des Workshops das Kunstwerk mit nach Hause genommen werden.
Bevor die Arbeit beginnt, gibt es eine interessante Einführung zu den Funden von Gönnersdorf.

Führung „450 Millionen Jahre in einer Stunde“, Dauer ca. 1 Stunde

In dieser Erlebnisführung haben die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, das komplette Museum kennen zu lernen. Dabei wird ein Überblick über 450 Millionen Jahre Geschichte vermittelt, der seinen Schwerpunkt auf die heimische Region legt. Es beginnt mit den ältesten Fossilien Westfalens und endet im Mittelalter.

Kleine Trilobiten und viele weitere interessante Dinge können mit Lupen erforscht werden. Versteinerte Riesenlibellen rufen Erstaunen hervor. Ein Dinosaurier mit scharfen Zähnen kann bewundert werden. Eiszeitliche Tiere sorgen für Anschauung. Steinzeitliche Werkzeuge dürfen benutzt werden.

Angebote

Zielgruppe:	Grundschüler 1. – 4. Klasse
Teilnehmer*innenzahl:	nach Absprache
Dauer:	ca. 1-2 Stündig
Termine:	nach Vereinbarung
Ort:	Werdringen 1, 58089 Hagen
	Museum Werdringen
Ansprechpartner/in:	Anja Kuhlmann
	Tel.: 02331/207-2740
	anja.kuhlmann@stadt-hagen.de

8 LUTZ Hagen
Theater mit Objekten und Abenteuergeschichten

Schüler*innen besuchen eine Vorstellung von *ZWILLING (Arbeitstitel)* – ein Theaterstück mit Objekten ab 6 Jahren, in dem die verträumte Nadesha so tief in eine Fantasiewelt eintaucht, dass sie sich nicht mehr an den Rückweg erinnern kann. Zum Glück trifft sie auf Bewohner*innen des Traumlands, die ihr helfen.
Zusätzlich zum Vorstellungsbesuch findet ein 60-minütiger theaterpädagogischer Workshop mit dem Puppenspieler Patrick Jech statt, der anhand der Geschichten der teilnehmenden Kinder in die Grundlagen des Objektspiels einführt.

Max. Teilnehmer*innenzahl: eine Schulklasse

Alter/ Klassenstufe:	2. - 4. Klasse
Dauer:	60 Minuten Vorstellungsbesuch + 60 Minuten Workshop
Veranstaltungsort:	LUTZ Hagen, Elberfelder Str. 65 , 58095 Hagen und ggf. Schule
Ansprechpartnerin:	LUTZ Hagen Anne Schröder E-Mail: lutz@theaterhagen.de
Kosten:	150 Euro
Termine Schulvorstellungen:	23.4., 24.4., 13.5., 14.5., 4.6., 5.6., 26.6., 27.6.2024 (jeweils 10.00 Uhr)

Der Workshop kann entweder im Theater im Anschluss an den Vorstellungsbesuch stattfinden oder zur Vor- oder Nachbereitung in der Schule!

9 LUTZ Hagen
Märchen und Papierkunst

Schüler*innen besuchen eine Vorstellung von *Der Zinnsoldat und die Papiertänzerin* – ein Märchenabenteuer von R. Schimmelpfennig nach H.C. Andersen für alle ab 7 Jahren.

Zusätzlich zum Vorstellungsbesuch findet ein 45-minütiger theaterpädagogischer Workshop mit der Bühnen- und Kostümbildnerin Sabine Kreiter statt, in dem die Teilnehmenden gemeinsam Papierwelten entstehen lassen.

Max. Teilnehmer*innenzahl:	eine Schulklasse
Alter/ Klassenstufe:	2. - 4. Klasse
Dauer:	60 Minuten Vorstellungsbesuch + 45 Minuten Workshop
Veranstaltungsort:	LUTZ Hagen, Elberfelder Str. 65 , 58095 Hagen und ggf. Schule
Ansprechpartnerin:	LUTZ Hagen Anne Schröder E-Mail: lutz@theaterhagen.de
Kosten:	200 Euro pauschal

Termine Schulvorstellungen:

2023: 5.9., 23.10., 24.10., 14.12. (jeweils 10.00 Uhr)

2024: 22.1.2024 (jeweils 10.00 Uhr)

Der Workshop kann entweder im Theater im Anschluss an den Vorstellungsbesuch stattfinden oder zur Vor- oder Nachbereitung in der Schule!

Dieses Angebot kann auch in der Sparte Kunst gewertet werden.

10 Philharmonisches Orchester Hagen
Klangwerkstatt

Musiker*innen des Philharmonischen Orchesters Hagen besuchen die Klasse und stellen dort ihre Instrumente und ihre musikalische Arbeit vor. Das Klassenzimmer verwandelt sich dabei in einen klingenden Konzertsaal!

Max. Teilnehmer*innenzahl:	eine Schulklasse
Alter/ Klassenstufe:	2. - 4. Klasse
Dauer:	45 Minuten
Veranstaltungsort:	In der Schule
Ansprechpartner/in:	Theater Hagen
	Otto Hagedorn (Konzert- und Musiktheaterdramaturg)
	E-Mail: Otto.Hagedorn@stadt-hagen.de
Kosten:	30 Euro pauschal

11 Märkisches Museum Witten

Museum für deutsche Nachkriegskunst und zeitgenössische Kunst mit wechselndem Ausstellungsprogramm.

Die angebotenen Programme für Grundschulklassen richten sich nach den jeweiligen aktuellen Ausstellungen.

Die Programme werden im Märkischen Museum Witten von erfahrenen, freien Kunstvermittler*innen durchgeführt und dauern in der Regel 120 Minuten.

Nach einer kurzen Begrüßung und Klärung der „Museumsregeln“ gehen die Kinder zusammen mit der Kunstvermittler*in ins Museum und besprechen gemeinsam verschiedene Kunstwerke.

Anschließend findet immer ein praktischer Teil im Werkraum statt, in dem das Gesehene von den Kindern kreativ umgesetzt wird.

Beim Programm „Das Museum für die Hosentasche“ sollen die Kinder beispielsweise neben ihrem Lieblingsbild im Museum, auch Architekturelemente zeichnen oder Strukturen von z.B. dem Fußboden durchpausen.

Diese Zeichenübungen finden im Museumsraum selbst statt. Im Werkraum werden die verschiedenen Dinge eines Museums nochmals besprochen und die Kinder sollen sich selbst ein Kunstwerk ausdenken. Die Zeichnungen können dann mit nach Hause genommen werden.

Zielgruppe:	2. – 4. Klasse
Teilnehmer*innenzahl:	nach Absprache
Dauer:	ca. 2 Stunden
Termine:	nach Absprache (Di.-Fr. 9:00 – 16:00 Uhr, während der Ausstellungsumbauzeiten hat das Museum geschlossen und es können keine Workshops stattfinden.)
Ort:	Märkisches Museum Witten
	Husemannstraße 12, 58452 Witten
Ansprechpartner/in:	Claudia Rinke
	Claudia.Rinke@stadt-witten.de
	Tel.: 02302/5812552

12 Osthaus Museum Hagen

Das Kunstmuseum zeigt Kunst des 20. / 21. Jahrhunderts, sowie Ausstellungen mit verschiedenen Künstlern.

Angebote

Museum zum Kennenlernen

Wenn einer eine Reise tut… - Mit dem Koffer durchs Museum

Mit einem Koffer, der allerlei Interessantes zu Kunst und Künstlern enthält, machen wir uns auf die Suche nach Bildern und Skulpturen, die uns Geschichten erzählen. Anschließend halten wir unsere Eindrücke in einem Bild fest.

„Jeder ist ein Künstler“,

sagte der Künstler Joseph Beuys. Wir schauen uns im Kunstquartier um und entdecken Bilder und Figuren aus ganz verschiedenen Materialien: Danach wandeln wir unsere Eindrücke in eigene Kunstwerke aus Altpapier, Verpackungsmaterial, Textilien, Gips und Fundstücken um. Wir schneiden, kleben, modellieren, malen – ein Kunstwerk entsteht.

„Rot, Blau, Gelb“

Ist das Wasser wirklich blau und der Schatten schwarz, ist Weiß eine Farbe und woraus mische ich grün? Kann ich Farben auch fühlen? Vor ausgewählten Bildern erfahren wir alles rund um „Rot, Blau, Gelb“ und können im Anschluss gemeinsam Farben mischen und eigene Bilder malen.

Zielgruppe:	2. – 4. Klasse
Teilnehmer*innenzahl:	nach Absprache
Dauer:	1,5 Std.
Termine:	nach Vereinbarung
Kosten:	35,-- € pro Gruppe + Eintritt
Ort:	Kunstquartier Hagen Museumsplatz 1, 58095 Hagen
Ansprechpartner/in:	Dr. Elisabeth May, Tel.: 02331/2073126 Elisabeth.may@stadt-hagen.de

Partner*innen

Teilnehmende Kultureinrichtungen und Künstler*innen

Stadtbücherei Ennepetal

LWL-Freilichtmuseum Hagen

Förderverein Krenzer Hammer e.V.

Klutertwelt GmbH & Co. KG

Neanderthal Museum

Schloss Hohenlimburg

Museum Wasserschloss Werdringen

Theater Hagen

Märkisches Museum Witten

Osthaus Museum Hagen

Teilnehmende Schulen

Katholische Grundschule Ennepetal, Tel.: 02333/7899

Grundschule Altenvoerde, Tel.: 02333/2228

Grundschule Wassermaus, Tel.: 02333/71420

Anmeldung

Ort, Datum

Name der Schule:

Ansprechpartner*in:

Straße/ Hausnummer:

Postleitzahl, Ort:

Tel./ Fax/ E-Mail:

Stadt/ Fachbereich:

Ansprechpartner*in:

Straße/ Haunummer:

Postleitzahl, Ort:

Tel./ Fax/ E-Mail:

Schuljahr:

Folgende Klassen unserer Schule mit den entsprechenden Klassenlehrer*innen nehmen am Kulturstrolche-Projekt teil:

Klassen	**Anzahl Schüler*innen**	**Klassenlehrer*in/ Ansprechpartner*in**	**Email**

Projektbericht zur Einreichung bei der Projektleitung der Stadt

Klasse:

Klassenlehrer*in:

Schüler*innen-Anzahl:

Kultureinrichtung/ Künstler*in:

Sparte:

Datum, an dem das Kulturstrolche-Angebot durchgeführt wurde:

Bericht:

Fazit:

Anmerkungen:

Anlage (Fotos, Schüler*innenberichte etc.):

KULTUR STROLCHE

Ansprechpartner*in:

D. Rudloff

Stadt Ennepetal
Fachbereich Jugend und Soziales
Bismarckstr. 21
58256 Ennepetal

Tel. 02333/979335
drudloff@ennepetal.de

Mehr dazu unter
www.kulturstrolche.de

stadt der kluterthöhle
ennepetal

Ein Projekt vom: Kultursekretariat NRW Gütersloh

NRW KULTUR SEKRETARIAT WUPPERTAL

Gefördert vom: Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen

Nach einer Projektidee der Stadt Münster