Schuljahr

2023/2024

Programm für die Kulturstrolche

Stadt

Oberhausen

Inhaltsverzeichnis

Konzept

Hintergrund und Mission 3
Ziele 4
Struktur 5
Sparten 6-8

Organisation

Hinweise zum organisatorischen Verfahren 9-10
Informationen kurz und knapp 11
Was ist als Schule zu beachten? 12
Welche Kulturförderungen gibt es noch? 26
Ansprechpartnerin und Projektleitung in der Stadt 29

Angebote

Geschichte 13
Kunst 14-16
Literatur 17
Medien 18-22
Theater 23-25

Organisation

Welche Kulturförderungen gibt es denn sonst noch in Oberhausen? 26

Anmeldung

Formular 27

Vorlagen

Projektdokumentation 28

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 NRW KULTURsekretariat 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 sind die Anbieter*innen 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 Kulturanbieter*innen, 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.

Geschichte

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.

Kunst

„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

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.

Theater

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 , uvm. 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.

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.

Hinweise zum organisatorischen Verfahren

a) Allgemeine Infos

Jeder Kulturstrolch bzw. jede Kulturstrolche-Klasse besucht mindestens eine Sparte und/oder Kultureinrichtung oder Künstler*in pro Schulhalbjahr. Ab der Klasse 2 „erstrolchen“ die Kinder so insgesamt mindestens 6 Sticker im Laufe ihrer drei Kulturstrolchejahre.

Die Erkundung einer Sparte beinhaltet mehrere Besuche in der Kultureinrichtung oder Besuche eines*r Künstlers*in/Vermittlers*in 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 entsprechende Dokument verwendet werden.

… vor dem Kulturstrolche-Projekt

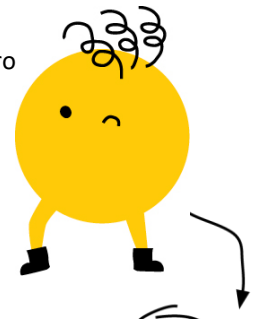
Die Lehrkräfte vereinbaren mit den Kultureinrichtungen einen Termin und melden sich mit ihren Kulturstrolche-Projekten bei der Projektleitung ihrer Mitgliedsstadt an.

… nach dem Kulturstrolche-Projekt:

Jede Klasse fertigt nach Absolvierung eines Projektes einen Projektbericht an. Eine Vorlage hierfür erhalten Sie in den bereitgestellten Unterlagen des Kulturbüros. Das Ausfüllen des Projektberichts ist verpflichtend und wichtig für die weitere Teilnahme am Programm der Kulturstrolche.

Ablauf in der Übersicht:

1. Bewerbung der Schulklassen beim Kulturbüro
2. Schulklasse wird ausgewählt
3. Kooperationsvereinbarung
4. Durchführung des Projektes/der Exkursion
5. Einreichung der benötigten Unterlagen (siehe Tabelle) beim Kulturbüro
6. Anweisung des Zuschusses/Nach Absprache Begleichung der Rechnung durch das Kulturbüro



Wichtig: Sollten die Unterlagen nicht eingereicht werden, ist das Kulturbüro gehalten die Fördersumme vollumfänglich zurückzufordern.

Kurz und Knapp im Überblick ☺

Was ist das Programm „Kulturstrolche“?

Jede Schule kann mehrere Klasse zum Programm anmelden. Bewerbungen sind für die Klasse 1 zugelassen. Ist die Bewerbung erfolgreich, wird diese Klasse beginnend ab dem 2. Schuljahr bis zur Beendigung des 4. Schuljahres zur **„Kulturstrolche-Klasse“.**

Die „Kulturstrolche-Klasse“ hat das Privileg geförderte **Kulturerlebnisse** zu erfahren inkl. Beförderungskosten. Die Kultureinrichtungen z. B. das Theater Oberhausen bieten zu diesem Zweck ein auf die Kinder abgestimmtes Theaterprogramm an. Die Rechnung wird anschließen direkt an das Kulturbüro weitergeleitet. Die Kulturstrolche werden aber auch selbst **künstlerisch aktiv** und erschaffen vor dem Hintergrund ihrer Erlebnisse etwas Eigenes und führen ein Kulturtagebuch. Sich selbst als Handelnder zu erfahren, ist ein Kernstück des Programms.

Die Schule fertigt im Anschluss einen Abschlussbericht bzw. eine Reflexion. Aus vergangenen Berichten lässt sich entnehmen, dass die Kinder sehr **viel Spaß** hatten, neue Interessenfelder erfahren haben und wertvolle kulturelle Erkenntnisse erlangen konnten.

Noch einmal die Vorteile im Überblick:

- vom Kultursekretariat gefördert
- Die Schüler*innen lernen die kulturelle Landschaft ihrer Stadt besser kennen.
- Sie lernen Künste, Kulturschaffende und kulturelle Orte kennen.
- Sie werden selbst künstlerisch aktiv.
- Bildung in Verbindung mit viel Spaß

Sollten Sie Fragen bezüglich des Programmes Kultur und Schule haben, zögern Sie bitte nicht uns zu kontaktieren.

Organisation

An was müssen wir als Schule denken / was müssen wir beachten bei der Teilnahme am Programm „Kulturstrolche“?

Eckdaten und Details in der Übersicht

Details zu Zuschuss	• I.d.R. 500,00 EUR je Klasse pro Schuljahr
Welche Kosten können übernommen werden?	• Anfahrtskosten (z.B. Beauftragung eines Busunternehmens) • Materialkosten (Vor- und Nachbereitung von Projekten) • Kosten für Exkursionen
Zeitnah einzureichende Unterlagen je Klasse	**vor** Durchführung des Termins: • Ankündigung des Termins beim Kulturbüro (per E-Mail) • Schätzung der zu übernehmenden Kosten **nach** Durchführung des Termins: • Rechnungen (falls nicht durch Kulturträger eingereicht) • Mittelverwendung im Detail • ausführliche Praxisreflektion
bei Projektdurchführung zu beachten	• mindestens zwei Projekte unterschiedlicher Sparten in Kooperation mit öffentlichen oder freien Kulturträgern oder Institutionen pro Schuljahr (siehe Liste) • Kooperationsvertrag mit dem Kulturbüro • Bei Veröffentlichung sind das Kultursekretariat NRW Gütersloh und das NRWKS als Projektträger, das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen als Förderer und die Stadt Münster als Ideengeber zu nennen.

STADTARCHIV
STADTGESCHICHTE
OBERHAUSEN

Alte Akten und viel Staub … Ist ein Stadtarchiv wirklich so?

Im Stadtarchiv Oberhausen können die teilnehmenden Kinder im Rahmen der Kulturstrolche das Archiv und seine Aufgaben kennenlernen. Die Kinder sehen bei ihrem Besuch eine Auswahl an einfachen Quellen – Urkunden, Fotos und Zeitungen – die sich in der Sprache, in der Optik und im Material von heutigen Medien unterscheiden. Dadurch eröffnet sich den Kindern ein neuer Erfahrungshintergrund, sie werden sensibilisiert unterschiedlichen Medien offen zu begegnen und sie differenziert zu betrachten. Der Stadtwerbefilm „Schichten unter der Dunstglocke“ lässt diese Vergangenheit der Stadt nochmals lebendig werden und veranschaulicht den Kindern die Zeit des Wirtschaftswunders. Während einer anschließenden Archivführung suchen die Kinder nach Staub im Magazin und erfahren, warum Papier es kühl und dunkel mag.

Ein besonderes Ereignis schließt den Besuch ab: Eine kleine Einführung mit praktischer Übung in die deutsche Schreibschrift Sütterlin im Historischen Klassenzimmer Oberhausen. Neben der Erfahrung ein Archiv besucht zu haben, nehmen die Kinder neues Wissen über die Vergangenheit und verschiedener Medienarten mit und haben erfahren, dass Sie auch ältere Schriften lesen können.

Zielgruppe:	Grundschüler*innen, 3. bis 4. Klasse
Teilnehmer*innenzahl:	eine Klasse + Lehrpersonal
Termine:	nach Absprache
Ort:	Stadtarchiv Oberhausen, Eschenstraße 60, 46049 Oberhausen
Ansprechpartner/in:	Daniel Böhmer, 0208 / 3095209 – 32, DanielSimon.Boehmer@oberhausen.de
Kosten:	kostenfrei für Kulturstrolche-Klassen
Barrierefreiheit:	Das Stadtarchiv ist barrierefrei. Der Besuch des Historischen Klassenzimmers hingegen ist es leider nicht (Treppen). Wenn Menschen mit Mobilitätseinschränkungen an den Kulturstrolchen teilnehmen wollen, kann das Programm angepasst werden. Barrierefreie und rollstuhlgerechte Toiletten sind vorhanden.

Angebote

LUDWIGGALERIE
SCHLOSS OBERHAUSEN

Mein erstes Museum

…Kommt alles in die Tüte! Sammel Kunst wie Peter und Irene Ludwig, die unserem Museum in Oberhausen den Namen gegeben haben. Zeichne, schreibe oder male, auf: Was hörst du? Was riechst du? Was siehst du? Sinnes-Postkarten mit Ohr, Nase, Auge und Mund sind vorbereitet für deine ganz persönliche Sammlung. Deine „Tüte Kunst“ kannst du als Erinnerung mitnehmen. Vielleicht magst du deine „Ansichtskarten“ als „Freundschaftspost“ verschicken.

Das Programm ist abstimmbar auf die Bedürfnisse der teilnehmenden Klassen.

ab Klasse 2

Ludwig.Natur.Tour

Mit allen Sinnen… Stadtraum entdecken …rund ums Kunstmuseum, Schloss und… durch den Kaisergarten: Riechen, hören, sehen, skizzieren, zeichnen, malen und dabei eigene Kunstpostkarten gestalten.

Das Programm ist abstimmbar auf die Bedürfnisse der teilnehmenden Klassen.

ab Klasse 2

Zielgruppe:	Grundschüler*innen ab Klasse 2
Teilnehmer*innenzahl:	eine Klasse + Lehrpersonal
Termine:	Di – So, 11 – 18 Uhr, Dauer: 90 Minuten
Ort:	Ludwiggalerie Schloss Oberhausen, Konrad-Adenauer-Allee 46, 46049 Oberhausen
Ansprechpartner/in:	0208 41249 28, ludwiggalerie@oberhausen.de
Kosten:	bis 16 Kinder 20 € plus erm. Eintritt 1 € je Schüler (1 Kunstvermittler*in) bis 32 Kinder 40 € plus erm. Eintritt 1 € je Schüler (2 Kunstvermittler*innen)
Barrierefreiheit:	Die LUDWIGGALERIE ist ein barrierefreies Museum. Behindertenparkplätze sind vorhanden. Der Weg zum Eingang führt über eine schräge Ebene. Alle Stockwerke des Haupthauses sind über den rollstuhlgerechten Fahrstuhl erreichbar. Ein Leihrollstuhl ist auch vorhanden. Ein behindertengerechtes WC gibt es im Untergeschoss des Haupthauses. Das Kleine Schloss ist ebenerdig, alle Räume sind barrierefrei erreichbar.

Angebote

LUDWIGGALERIE
SCHLOSS OBERHAUSEN

Zur Ausstellung: Fantastische Reise mit Jim Knopf, Bastian und Momo - Michael Ende – Bilder und Geschichten 24.09.2023-14.01.2024

DAS FIGUREN:THEATER - Lummerland, Lukas und die Lokomotive

Jim Knopf, Frau Waas, Herr Ärmel und König Alfons dem Viertel-vor-Zwölften, Prinzessin LiSi… finden wir in der Ausstellung. Dazu die kleine Mini-Insel im Meer. Sie wird als „ungefähr doppelt so groß wie unsere Wohnung“ beschrieben. „Warum die Insel Lummerland hieß und nicht irgendwie anders, wusste kein Mensch. Aber sicherlich wird das eines Tages erforscht,“ so steht es bereits auf den ersten Seiten im Buch. Und… so ziehen WIR als Forschenden-Team los, untersuchen die Fantasie-Welten von Michael Ende und die Geheimnisse seiner Figuren, die sogar im Looping spucken können. Sicher entstehen so neue Ideen, die du im FIGUREN:THEATER (Kamishibai) vorstellen kannst.

ab Klasse 2

DAS SPIEL:THEATER - Schatten, Licht und viel Karton

Du bist …Theaterdirektor*in, …Regisseur*in, …Schauspieler*in, …Figurenerfinder*in,…Geschichtenerzähler*in oder probierst einfach gern Material aus? Dann los: Nach einem BilderGuckFigurenSammelBummel lässt du deine Figuren spielen, tanzen, trotzig sein, oder…? Dir fällt sicher etwas ein! In der THEATER:WERKSTATT liegen bereit für dein SCHATTEN:THEATER: GroßeTransparentPapierKartonKulissen, Schwarzer Fotokarton, Musterklammern, Gewebeband, Klebstoff, Scheren, schwarze Tücher, Lampen und Taschenlampen. Du hast einen Schuhkarton und kannst ihn mitbringen? Dann kannst du eine eigene SCHATTEN:BÜHNE bauen und mitnehmen. Kleine Texte für Lese-Tandems liegen bereit.

ab Klasse 2

DAS ERZÄHL:THEATER - Vom Zauber der Bücher

Bilderbuch, Pop-Up-Buch, Leporello, Stäbchenbuch, Zauberbuch, …

Buch ist nicht gleich Buch: Es gibt die unterschiedlichsten Möglichkeiten Bilder und Geschichten als Buch zu gestalten. In unserer Buch-Werkstatt ist jede Menge Raum für Experimente. Magische Bücher entfalten zum Beispiel einen Wunschpunsch an Zaubersprüchen und … Psst! Weiterschreiben! Durch ein unendliches Leporello geistert der Wort-Salat vom Sätze-Bandwurm und Geschichten-Lindwurm. Papiere, Falzbein, Buchdeckel liegen bereit für zauberhafte eigene Kreationen. Digital kannst du auch den book-creator auf einem iPad ausprobieren. Kleine Texte für Lese-Tandems liegen bereit.

ab Klasse 2

Graffiti & Streetart im Druckluft

Die Druckluft Jugend Crew ist ein bunter Haufen aus jungen Menschen, die im Drucklufthaus mit jungen Menschen kreative Projekte planen und umsetzen. Ihr könnt z.B. das ganze Jahr über an Workshops aus den Bereichen: Kunst, Kultur, Literatur, Sport, Politik oder Nachhaltigkeit teilnehmen.

Hier stellen sie euch ihre Graffiti- & Streetart-Kurse vor:

Vivi, Mattis und Lucas sind drei Street Artists, die gemeinsam mit den Mitarbeitenden des „Druckluft Jugendbereichs“ für euch Dosen und Know-How bereitstellen. Sie nehmen sich bei eurem Besuch genügend Zeit, um eure ersten Schritte Richtung eigenem Graffiti bestmöglich zu begleiten, das heißt die Sprayer*innen beantworten euch Fragen zu Spraytechniken, wo es Stellen gibt, an denen es erlaubt ist, Graffiti zu sprühen und natürlich all das, was ihr an diesem Tag wissen möchtet rund ums Thema Graffiti sprühen.

Es gibt außerdem die Möglichkeit, etwas über Streetart zu erfahren: Sketches werden gemeinsam angefertigt und/oder eigene Stencil gebastelt, welche als gesprühte Motive im Anschluss auch auf Leinwand mit nach Hause genommen werden können.

Ein Kurs draußen an der Druckluft-Graffiti-Wand wird von Februar bis Oktober angeboten. In Absprache können je nach Gruppe und Interesse der Kulturstrolche aber auch hier das Stencil basteln und Sketchen ergänzt werden.

Zielgruppe:	Grundschüler*innen, 2. bis 4. Klasse
Termine:	Streetart: ganzjährig Graffiti: Februar bis Oktober jeweils dienstags bis freitags zwischen 11 und 15 Uhr
Ort:	Jugend- und Kulturzentrum Druckluft, Am Förderturm 27, 46049 Oberhausen
Ansprechpartner/in:	Lisa Katzensteiner, jugend@drucklufthaus.de
Kosten:	Streetart: 300 € Graffiti: 400 € jeweils pro Klasse (max. 30 Kinder)
Barrierefreiheit:	Das Druckluft ist barrierearm. Mit einem Rollstuhl kann man die Graffiti-Wall nicht nutzen. Stattdessen kann nach Absprache an den zugänglichen Hauswänden gearbeitet werden. Eine barrierefreie und rollstuhlgerechte Toilette ist vorhanden.

Literaturwerkstatt - kreativ
Praxis für pädagogische Bildungsarbeit

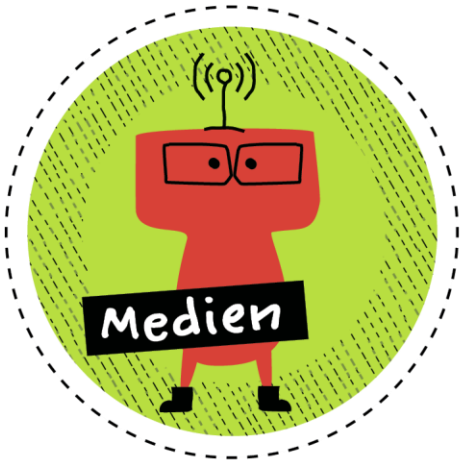
Literatur

Märchen aus dem Koffer

Die Reise in die Welt der Märchen ist bunt und weit. Die Erzählerin Sabine Schulz aus Oberhausen wird ihren Märchenkoffer öffnen und heraus kommen Märchen und Geschichten aus aller Welt. Themenschwerpunkte der Reise sind unter anderem „Selbstverwirklichung“. Spielerisch entsteht ein Austausch durch beispielsweise ein Märchen-Quiz.

Zielgruppe:	Grundschüler*innen, 2. bis 4. Klasse
Termine:	nach Absprache, ein halbes Jahr im Voraus
Ort:	in der Grundschule
Dauer der Veranstaltung:	ca. 45 Minuten
Ansprechpartner/in:	Sabine Schulz, 0208/82 86 875, literaturwerkstatt-kreativ@posteo.de https://www.literaturwerkstatt-kreativ.de/
Kosten:	150 € pro Klasse

Angebote



Kulturstrolche in der Bibliothek

Die Kulturstrolche können vier verschiedene Angebote der *NutzBar* kennenlernen. Hier handelt es sich um einen digitalen Lernort sowie einem kreativen Erfahrungsraum.

Im Vordergrund der Angebote stehen neben dem Entwickeln eines Verständnisses für die Funktionsweise digitaler Medien die Förderung der Fähigkeit, Medien selbstreflektiert und kritisch zu nutzen, auch das Kennenlernen und Ausprobieren kreativer Möglichkeiten der digitalen Technologien zur Darstellung und Verbreitung eigener Ideen und Inhalte.

Dazu gibt es die Möglichkeit, in der Zentralbibliothek und der Stadtteilbibliothek Sterkrade an einer Führung teilzunehmen. Dabei werden die Kulturstrolche den Bestand und den Aufbau der Bibliothek kennenlernen, die Nutzungsregeln und sie können im Anschluss einen kostenlosen Bibliotheksausweis erhalten. Und sie können hinter die Kulissen schauen: Wie gelangt ein Buch ins Regal und vor allem, wie findet man es wieder?

1: Basteln mit Strom

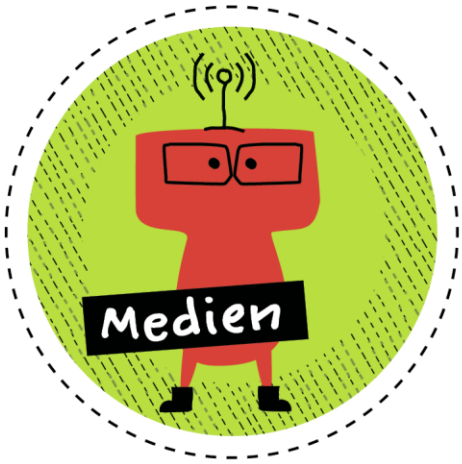
mit Papier, leitendem Klebeband, Drähten, LEDs, Batterien, kleinen Motoren sowie unterschiedlichen Bastelmaterialien

2: Roboter programmieren mit Dash

Mit Unterstützung der *Dash & Dot Challenge Cards* lernen die Kulturstrolche Fähigkeiten, unterschiedliche Programmier-Apps und verschiedene kreative Einsatzmöglichkeiten des Lernroboters kennen.

3: Verrückte Maschinen

Mithilfe von *LEGO* werden aktionsreiche Maschinen/Roboter gebaut. Dadurch lernen die Kulturstrolche Wissenswertes zum Aufbau und der Funktionsweise der Maschinen, erforschen auf spielerische Weise physikalische Gesetze und erhalten zahlreiche Anregungen zum Erfinden und Konstruieren eigener Maschinen.



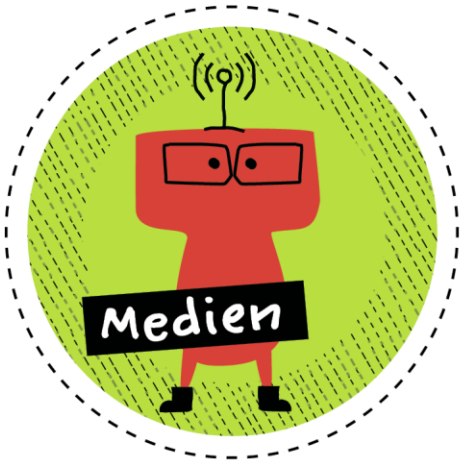
4: Stop Motion Filme

Hier können die Kuturstrolche mithilfe der App *Stop Motion Studio* eigene Geschichten erfinden, diese mit verschiedenen Materialien gestalten und auf einem Tablet zum Leben erwecken.

Sie lernen beim gemeinsamen Drehen verschiedene Animationstechniken, unterschiedliche Kameraeinstellungen und erhalten einen Einblick in die Möglichkeiten der Nachbearbeitung.

Zielgruppe:	Grundschüler*innen, 2. bis 4. Klasse
Teilnehmer*innenzahl:	eine Schulklasse und begleitendes Lehrpersonal
Dauer:	2 bis 4 Stunden (kann individuell besprochen werden)
Termine:	nach Absprache
Ort:	Zentralbibliothek, Langemarkstraße 19-21 46045 Oberhausen Stadtteilbibliothek Sterkrade, Wilhelmstraße 9, 46145 Oberhausen
Ansprechpartnerinnen:	Zentralbibliothek: Anna Bender, 0208/825 3023, anna.bender@oberhausen.de Stadtteilbibliothek Sterkrade: Elke Wiese, elke.wiese@oberhausen.de und Kyra Bieber, kyra.bieber@oberhausen.de, 0208/94059850
Kosten:	kostenfrei für Kulturstrolche-Klassen
Barrierefreiheit:	Die Stadtbibliothek ist barrierefrei. Alle Eingänge sind ebenerdig zugänglich. Im Erdgeschoss sind rollstuhlgerechte Toiletten und für die höheren Etagen gibt es einen Aufzug. Die Stadtteilbibliothek in Sterkrade ist komplett barrierefrei. Alle Räumlichkeiten sind ausschließlich ebenerdig, es gibt ein großes Behinderten-WC sowie Beschreibungen der Räumlichkeiten in Braille-Schrift und ein Leitsystem auf dem Fußboden. Außerdem stehen ein Rollstuhl und ein Rollator zur Verfügung. Auch Lesebrillen können ausgeliehen werden.

Angebote



LICHTBURG FILMPALAST sehenswert

Der LICHTBURG FILMPALAST ist seit Jahrzehnten gelebte Kinokultur und Medienkompetenzpartner in der Oberhausener Innenstadt für die jüngste Kunst der Welt: FILM. Das Konzept, für das der LICHTBURG FILMPALAST seit über 10 Jahren durch die Film- und Medienstiftung NRW sowie durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien ausgezeichnet wird, heißt: FILM ERLEBEN IM KINO - DEM ORT DER EMOTIONEN!
Mit einzelnen Aktionen im Foyer, in den Kinosälen und in den Vorführräumen, welche mit unserem vielfältigen Filmprogramm verbunden sind, werden in Workshops und Schuleinheiten rezeptive und praktische Filmarbeit miteinander verknüpft. Filmgespräche, -moderationen und -präsentationen sind für die Kinder immer wieder ein intensives Erlebnis im Erfahrungsraum Kino.

Angebot 1

Professor Lichtspiels Filmlabor: Wie die Bilder laufen lernten

Das Kino gibt es jetzt schon seit 125 Jahren. Seitdem hat es eine ganz schön spannende Entwicklung durchgemacht. Aber wie lernten die Bilder eigentlich laufen? Dieser Frage wollen wir hier auf den Grund gehen. Der Kinobesuch beginnt natürlich mit einem Film aus unserem aktuellen Kinderfilm-Programm. Nach einer kurzen Einführung in das Thema und den Film erleben die Kinder Kino auf der großen Leinwand. Im Anschluss begeben wir uns in das Filmlabor, wo Professor Lichtspiel die wichtigsten Stationen der Filmgeschichte erklärt und auch komplizierte technische Errungenschaften kinderleicht verständlich macht. Hier kommen wir mit kreativen und interaktiven Experimenten dem Geheimwissen alter Filmtechniken auf die Spur und bringen den Bilder selbst das Laufen bei.

Bitte stimmen Sie bei der Anmeldung Ihren Filmwunsch mit uns ab. Infos zum aktuellen Filmprogramm finden Sie auf unserer Internetseite. Wir beraten Sie gern.

Zielgruppe:	Grundschüler*innen, 2. bis 3. Klasse
Teilnehmer*innenzahl:	eine Schulklasse und begleitendes Lehrpersonal
Dauer:	2,5 Std. (Film + praktisches Arbeiten)
Termine:	vormittags unter der Woche und nach Absprache
Planungsverlauf:	Buchungen sind rund um‘s Jahr möglich
Ort:	Lichtburg Filmpalast, Elsässer Straße 26, 46045 Oberhausen
Ansprechpartner/in:	Sabrina Cannarozzo, Tel: 0208 824290, sabrina.cannarozzo@lichtburg-ob.de Internetseite: www.lichtburg-ob.de
Kosten:	Eintritt pro Schüler*in 4,50 €, + 1,50 € Workshop
Barrierefreiheit:	Die Lichtburg ist nicht komplett barrierefrei. Das Gebäude selber sowie ein Kino-Saal sind ebenerdig zugänglich. Die Kinoführung ist nicht barrierefrei. Sie wird auf Nachfrage auch digital angeboten. Toiletten für Menschen mit Behinderung können im benachbarten Cafés Lux und Transatlantik genutzt werden.

Angebote

Medien

LICHTBURG FILMPALAST sehenswert

Angebot 2

Professor Lichtspiels Filmlabor: Animationsfilm - Alles nur ein Trick?

Das Kino gibt es jetzt schon seit 125 Jahren. Seitdem hat es eine ganz schön spannende Entwicklung durchgemacht. Wie lassen Spezialeffekte Unglaubliches wahr werden und was haben Computer mit der Revolution des Animationsfilms zu tun? Diese und andere Fragen werden uns beschäftigen. Der Kinobesuch beginnt natürlich mit einem Animationsfilm aus unserem aktuellen Kinderfilm-Programm. Nach einer kurzen Einführung in das Thema und den Film erleben die Kinder Kino auf der großen Leinwand. Im Anschluss begeben wir uns in das Filmlabor, wo Professor Lichtspiel die wichtigsten Stationen der Filmgeschichte erklärt und auch komplizierte technische Errungenschaften kinderleicht verständlich macht. Hier kommen wir mit kreativen und interaktiven Experimenten dem Geheimwissen alter Filmtechniken auf die Spur und erforschen selbst den Trick, der hinter dem Animationsfilm steckt.

Bitte stimmen Sie bei der Anmeldung Ihren Filmwunsch mit uns ab. Infos zum aktuellen Filmprogramm finden Sie auf unserer Internetseite. Wir beraten Sie gern.

Zielgruppe:	Grundschüler*innen, 2. bis 4. Klasse
Teilnehmer*innenzahl:	eine Schulklasse und begleitendes Lehrpersonal
Dauer:	2,5 Std. (Film + praktisches Arbeiten)
Termine:	vormittags unter der Woche und nach Absprache
Planungsverlauf:	Buchungen sind rund um‘s Jahr möglich
Ort:	Lichtburg Filmpalast, Elsässer Straße 26, 46045 Oberhausen
Ansprechpartner/in:	Sabrina Cannarozzo, Tel: 0208 824290, sabrina.cannarozzo@lichtburg-ob.de Internetseite: www.lichtburg-ob.de
Kosten:	Eintritt pro Schüler*in 4,50 €, + 1,50 € Workshop
Barrierefreiheit:	Die Lichtburg ist nicht komplett barrierefrei. Das Gebäude selber sowie ein Kino-Saal sind ebenerdig zugänglich. Die Kinoführung ist nicht barrierefrei. Sie wird auf Nachfrage auch digital angeboten. Toiletten für Menschen mit Behinderung können im benachbarten Cafés Lux und Transatlantik genutzt werden.

Angebote

Medien

Angebot 3

Professor Lichtspiels Filmlabor: Kino - Ein Blick hinter die Kulissen

Das Kino gibt es jetzt schon seit 125 Jahren. Seitdem hat es eine ganz schön spannende Entwicklung durchgemacht. Aber wie kommt jetzt eigentlich der Film auf die Leinwand? Dieser Frage wollen wir nach gehen.

Der Kinobesuch beginnt mit einem Abstecher ins Filmlabor, wo Professor Lichtspiel die wichtigsten Stationen der Filmgeschichte erklärt und auch komplizierte technische Errungenschaften kinderleicht verständlich macht. Gemeinsam begeben wir uns auf eine Entdeckungstour durchs Kino, um dem Geheimwissen alter Filmtechniken auf die Spur zu kommen. Im Anschluss folgt natürlich ein Film aus unserem aktuellen Kinderfilm-Programm. Nach einer kurzen Einführung in das Thema und den Film, erleben die Kinder endlich Kino auf der großen Leinwand.

Bitte stimmen Sie bei der Anmeldung Ihren Filmwunsch mit uns ab. Infos zum aktuellen Filmprogramm finden Sie auf unserer Internetseite. Wir beraten Sie gern.

Zielgruppe:	Grundschüler*innen, 2. bis 4. Klasse
Teilnehmer*innenzahl:	eine Schulklasse und begleitendes Lehrpersonal
Dauer:	2,5 Std. (Film + praktisches Arbeiten)
Termine:	vormittags unter der Woche und nach Absprache
Planungsverlauf:	Buchungen sind rund um‘s Jahr möglich
Ort:	Lichtburg Filmpalast, Elsässer Straße 26, 46045 Oberhausen
Ansprechpartner/in:	Sabrina Cannarozzo, Tel: 0208 824290, sabrina.cannarozzo@lichtburg-ob.de Internetseite: www.lichtburg-ob.de
Kosten:	Eintritt pro Schüler*in 4,50 €, + 1,50 € Workshop
Barrierefreiheit:	Die Lichtburg ist nicht komplett barrierefrei. Das Gebäude selber sowie ein Kino-Saal sind ebenerdig zugänglich. Die Kinoführung ist nicht barrierefrei. Sie wird auf Nachfrage auch digital angeboten. Toiletten für Menschen mit Behinderung können im benachbarten Cafés Lux und Transatlantik genutzt werden.

THEATER OBERHAUSEN

Der neugierige Garten

Nach einem Kinderbuch von Peter Brown.

Eine Geschichte über das Stadtkind Liam, das mit Neugier und geduldigem Einsatz der Natur hilft und alle Menschen um sich herum mit seiner Begeisterung ansteckt.

Das Stück beginnt im Studio im Theater Oberhausen und endet auf dem angrenzenden Ebertplatz in einer Begrünungsaktion, in der die Kinder gemeinsam säen, pflanzen und ernten –auch im Winter.

Mit einer Kulturstrolche-Extra-Aktion eine halbe Stunde vor Stückbeginn

Zielgruppe:	Grundschüler*innen, 2. Klasse
Planungsverlauf:	Buchungen sind rund um‘s Jahr möglich
Ort:	Theater Oberhausen
Ansprechpartnerin:	Anke Weingarte, Tel: +49 (0) 208 8578 105 , weingarte@theater-oberhausen.de
Kosten:	4,50 pro Schüler*in
Barrierefreiheit:	In das Studio des Theater Oberhausen kommt man über einen Lift. Eine rollstuhlgerechte Toilette ist in unmittelbarer Nähe erreichbar.

THEATER OBERHAUSEN

Das Leben ist ein Wunschkonzert ab 13.01.2024

Anna setzt alles daran, den Alkoholismus ihrer Eltern zu verheimlichen. Erst ihre neuen Freundschaften, u.a. mit einer Schnecke, geben ihr den Mut, Hilfe zuzulassen. Ein schweres Thema – leichtfüßig verhandelt

Für die Kulturstrolche gibt es ein spielerisches Angebot vor oder nach der Vorstellung

Zielgruppe: Grundschüler*innen, ab der 3. Klasse

Termine: ab 13.01.2024

Planungsverlauf: Buchungen sind ab Premiere möglich

Ort: Theater Oberhausen

Ansprechpartnerin: Anke Weingarte, Tel: +49 (0) 208 8578 105 , weingarte@theater-oberhausen.de

Kosten: 4,50 pro Schüler*in

Barrierefreiheit: In das Studio des Theater Oberhausen kommt man über einen Lift. Eine rollstuhlgerechte Toilette ist in unmittelbarer Nähe erreichbar

THEATER OBERHAUSEN

Vagabund ab 16.09.2023

Unsere neue Sparte urban Arts stellt sich vor mit einer interaktiven Tanzperformance frei nach Antoine de Saint-Exupérys *Der kleine Prinz*.

Mit einem kleinen Tanzworkshop im Anschluss für die Kulturstrolche

Zielgruppe: 2.-4. Klasse

Termine: ab 16.09.2023

Planungsverlauf: Buchungen sind ab Premiere möglich

Ort: Theater Oberhausen, auch als Theathermobil buchbar

Ansprechpartnerin: Anke Weingarte, Tel: +49 (0) 208 8578 105 , weingarte@theater-oberhausen.de

Kosten: 4,50 pro Schüler*in

Barrierefreiheit: In das Studio des Theater Oberhausen kommt man über einen Lift. Eine rollstuhlgerechte Toilette ist in unmittelbarer Nähe erreichbar

Welche Kulturförderungen gibt es denn sonst noch in Oberhausen?

Kultur und Schule – für Schulen der Sekundarstufe 1+2

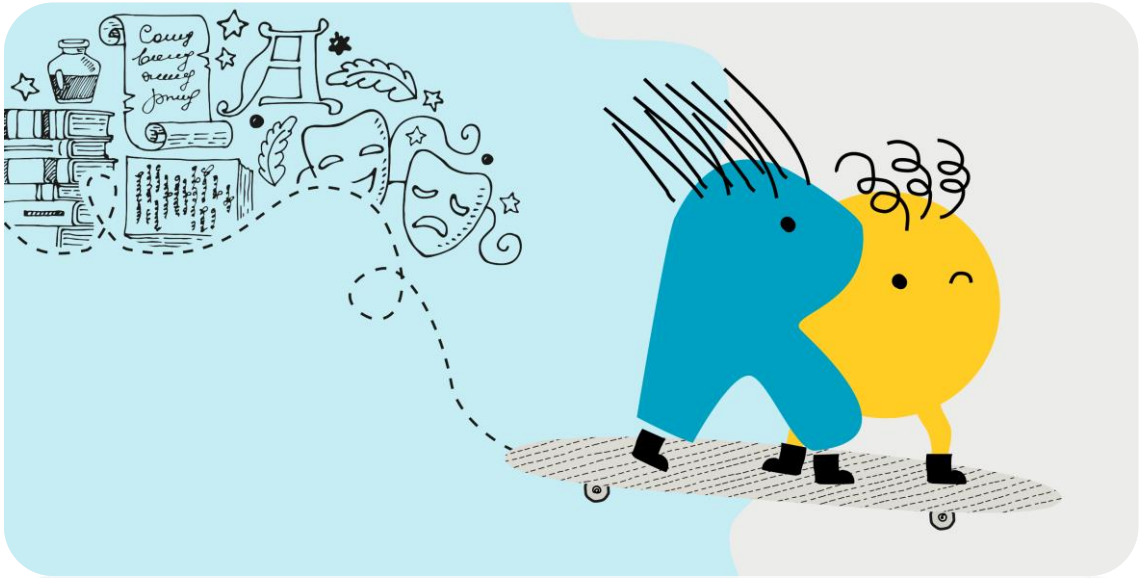
- https://www.kultur-und-schule.de/de_DE/home
- https://www.schulministerium.nrw.de/docs/Schulsystem/Versuche/Kultur-und-Schule/index.html

Kulturrucksack – für Kinder von 10 bis 14 Jahren

- https://www.kulturrucksack.nrw.de/kommune/Oberhausen
- https://www.oberhausen.de/kulturrucksack

Jugendförderpreis – für Jugendliche von 14 bis 21 Jahren

- https://www.oberhausen.de/de/index/kultur-bildung/kultur/kulturbuero/kulturbuero-material/jugendfoerderpreis/teilnahmebedingungen_jugendfoerderpreis_2019/teilnahmebedingungen_2019.pdf
- https://www.oberhausen.de/jugendfoerderpreis



Anmeldung

Ort, Datum

Name der Einrichtung:

Straße:

Postleitzahl, Ort:

Tel/ Fax/ Email:

Schuljahr:

Folgende Klassen unserer Schule nehmen begleitet von den genannten Klassenlehrer*innen an dem Kulturstrolche-Projekt teil:

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

Projektbericht

Klasse:

Klassenlehrer*in:

Schüler*innenanzahl:

Institution/ Einrichtung/ Künstler*in:

Datum:

Bericht:

Fazit:

Anmerkungen:

Anlage (Fotos, Schüler*innenberichte etc.):

KULTUR STROLCHE

Ansprechpartner*in:

Stadt Oberhausen
1-0-10/Stabsstelle Kulturbüro
Gewerkschaftsstraße 76-78
46045 Oberhausen

Telefon: 825 - 2295
oder: 825 - 2809
Telefax: 825 - 5420
michelle.potschka@oberhausen.de
romi.domkowsky@oberhausen.de

Mehr dazu unter
www.kulturstrolche.de

stadt oberhausen
Kulturbüro

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