

## **Museumspädagogisches Programm im Heimatmuseum Leer**

### **1. Führungen**

Dauer ca. 60 Minuten, Preis 20,00 EURO, Gruppen bis maximal 25 Personen, zzgl. Museumseintritt

#### *Museumsführung (allgemein, auch auf Plattdeutsch und Niederländisch)*

Inhalte: Haus- und Bewohnergeschichte, ostfriesische Kulturgeschichte, spezielle Themenbereiche: Archäologie, Fliesen, Silber, Petrich, Schifffahrt, Heringsfischerei

#### *Museumsführung (für Schulklassen und Kindergruppen)*

Inhalte - chronologisch -: Frühe Siedlungsgeschichte (Mittel-Jungsteinzeit-Metallzeiten), Germanen und Völkerwanderungszeit, Christianisierung und mittelalterliche Ortsgeschichte, Häuptlingszeit, Reformation, Absolutismus und Aufklärungszeit, 19. Jahrhundert

#### *Kinderführung (ab 4 Jahre)*

Inhalte: Leben früher und heute (Küche-Wohnen-Schlafen), Entdecken typischer Motive auf Gemälden und Darstellungen, spezielle Themenbereiche: Steinzeit, Schiffe, Burgen, Stadtmodell

#### *Abenteuerführung mit Schatzsuche*

Die Abenteuerführung vermittelt spielerisch und augenzwinkernd Informationen über die Museumssammlung und die Stadtgeschichte. Nach ca. 45 Minuten beginnt die Schatzsuche: In zwei Gruppen oder gemeinsam und um die Wette gilt es, in den dunklen Ecken und hinter verwinkelten Stiegen im Museum die verborgenen Schätze zu finden und in einer Schatzkiste zu sammeln.

### **2. Angebote für Schulklassen, Kindergruppen und Familien**

Dauer ca. 90 Minuten, Preis 30,00 EURO, Gruppen bis maximal 25 Kindern, zzgl. Museumseintritt

#### *Schatzsuche*

Die Abenteuerführung vermittelt spielerisch und augenzwinkernd Informationen über die Museumssammlung und die Stadtgeschichte. Nach ca. 45 Minuten beginnt die Schatzsuche: In zwei Gruppen oder gemeinsam und um die Wette gilt es, in den dunklen Ecken und hinter verwinkelten Stiegen im Museum die verborgenen Schätze zu finden und in einer Schatzkiste zu sammeln.

#### *Reise in die Steinzeit*

Ab wann und wo siedelten die ersten Menschen auf der Geest? Wie und wovon lebten sie und was brachte sie dazu, sesshaft zu werden? Die Reise durch die Jahrtausende erklärt und zeigt, wie aus den Abschlagskulturen der Alt- und Mittelsteinzeit "moderne" Menschen wurden, sich Landwirtschaft, Handwerk und Handel bis in die Römerzeit entwickelten. Wir schlagen uns Faustkeile, formen mit Ton, bemalen Höhlenwände und probieren Steinzeitbrot.

### *Mit Liudger und Focko durchs Mittelalter*

Leer wird erst 1823 zur Stadt, doch die Wurzeln der Stadtgründung liegen im Mittelalter. Der Missionar Liudger (742-809) gründet hier um 791 die erste Kapelle, der Ort "Hleri" wird erstmals erwähnt. Vieles weist heute noch auf die heidnische Vergangenheit der Region. Das Christentum verändert das Leben der Menschen grundlegend: Klöster und Kirchen entstehen, Schrift und Bildung, eine neue Baukultur mit Burgen und Befestigungen kommen auf. Eine friesische Besonderheit: das Volk wähnt sich frei und duldet nur ungern Herzog und Fürst. Häuptlinge wie Focko Ukena (1370-1436) gewinnen die Macht. Wir gehen auf Spurensuche und finden Überreste der Germanenzeit im Heute, wir lernen schreiben, rappen mittelhochdeutsche Texte und bauen eine mittelalterliche Stadt.

### *Ubbo Emmius und seine Welt*

Columbus entdeckt Amerika, der Buchdruck wird neu erfunden, der Mensch beginnt zu denken und zu forschen, die Zeit der Ritter endet, Luther rebelliert gegen die katholische Kirche: das Mittelalter ist vorbei. Ein neues Denken, neue Kunst und neue Kultur setzen sich durch, die Welt wird eine andere. Die spannende Epoche der Renaissance wird am Beispiel der Stadt Leer kunst- und kulturgeschichtlich erlebbar gemacht. Die Auseinandersetzung um den "rechten" Glauben und die „richtige“ Lehre sowie die Person des Ubbo Emmius (1547-1625) stehen dabei im Mittelpunkt. In der Druckerwerkstatt drucken wir unsere eigenen Flugblätter und lernen in Ubbos Schule Latein.

### *Leer im 18. Jahrhundert*

Kein stilles Jahrhundert, sondern eine gewaltige Zeit. Nach der Katastrophe des 30jährigen Krieges gewinnt das Denken der Menschen durch die vor allem aus Frankreich kommende Kultur der Aufklärung eine neue Qualität. Vernunft, Nützlichkeit, Ökonomie, Individualität werden in der Gesellschaft und an den Höfen Grundsätze des Handelns. Wirtschaft und Handel erstrecken sich über die Meere und die Welt. Der Verwaltungsstaat kommt auf. Gleichzeitig streben die Fürsten und Könige nach neuer Herrlichkeit: Herrschaft wird absolut und Leer preußisch, Am Ende steht Napoleon. Wir treiben Welthandel zu Land und zur See, machen eine Bilderreise durch das Jahrhundert und die Stadt und lernen im Wissensquiz den Umgang mit Enzyklopädien und Lexika.

### *Kinderleben im 19. Jahrhundert*

Die Industrialisierung verändert die Welt. Aus Bauern werden Arbeiter und Unternehmer. Die Menschen ziehen vom Dorf in die Stadt. Familiäre Bindungen lösen sich auf. Das Gewerbe wird frei. Fabriken entstehen. Die Wirtschaft setzt auf Arbeitsteilung und optimierte Produktionsprozesse: Menschen werden Teil der Maschine. Der Alltag verändert sich grundlegend. Behagliche Wohnkultur im "trauten Heim" wird für die einen Bürger wichtig – die anderen leben in Armut. Fließendes Wasser, Gas, Licht und schließlich der Strom revolutionieren um 1900 noch einmal die Welt. Wir reisen als Kinder 150 Jahre zurück und erfahren mit eigener Haut, wie beschwerlich und aufregend anders das Leben der Kinder um 1850 noch war. Wir waschen, kochen, spinnen und weben, gehen zur Schule, lesen Bücher und spielen Spiele wie früher.

### **3. Workshops**

#### *Töpfern für Kinder*

Dauer ca. 90 Minuten, Preis 30,00 EURO, Materialkosten: 1,00 EURO/Person, zzgl. Museumseintritt

Ton und Lehm waren bis weit ins 19. Jahrhundert hinein wichtigste Werkstoffe für die hier lebenden Menschen. Von der urzeitlichen Urne, über den mittelalterlichen Kugeltopf, den Prachtteller mit Renaissancedekor bis hin zum gebrannten Dachziegel oder Backstein für den Hausbau: mit Ton ließ sich aufbewahren, transportieren, schmücken und bauen. Wir erlernen einfache und anspruchsvolle Formtechniken mit Ton, fertigen historische Gefäße aus dem Museum nach und versuchen uns an der Kunst der Skulptur. Neben handwerklichen Fertigkeiten erfahren wir viel über die Geschichte und den Gebrauch des für die ostfriesische Kultur so bedeutsamen Materials.

#### *Mein Computer - selbst gebaut*

Dauer ca. 90 Minuten, Preis 30,00 EURO, Materialkosten: 3,00 EURO/Person, zzgl. Museumseintritt

Der Computer ist heutzutage nicht mehr aus dem Leben wegzudenken. Der bunte Kasten bestimmt unsere Welt - allgegenwärtig und trotzdem immer noch rätselhaft. Wer sich nicht auskennt, kann nicht mitreden. Zuweilen wissen die "Jungen" mehr über die Funktionen und Möglichkeiten, als die "Alten". Manchmal sieht man aber auch Eltern und Kinder gemeinsam vor dem Bildschirm. Was ist dran an dem Ding? Wir wollen etwas über das Innenleben des Geräts erfahren und dann selbst einen echten Computer bauen. Dabei lernen wir spielerisch die Grundlagen der IT kennen und wie ein Computer funktioniert. Wer hat sich nicht auch schon mal gewünscht, ein Gerät zu besitzen, das auf alle Fragen eine Antwort weiß? Einen alles wissenden Automaten, der immer die richtige Info parat hat? Unser "Museumscomputer" macht es möglich.

#### *Die Welt der Ritter*

Dauer ca. 90 Minuten, Preis 30,00 EURO, Materialkosten: 2,00 EURO/Person, zzgl. Museumseintritt

Willkommen in der Welt der Ritter, dem Land der Burgen und Schlösser, der Zeit der Turniere und glänzenden Rüstungen! Nach einer kurzen Einstimmung in diese aufregende Epoche und dem Betrachten zeitgenössischer Waffen, Helme und Rüstungen, werden wir aktiv: Wir entwerfen unser eigenes Wappenbild, basteln einen prächtigen, geschmückten Ritterhelm und schießen mit Pfeil und Bogen.

#### **4. Kindergeburtstage**

Dauer ca. 120 Minuten, Preis 90,00 EURO, zzgl. Museumseintritt

Für die Geburtstagsfeier steht uns das prachtvolle und gemütliche Ambiente der Von-Rheden-Kamer im Museum zur Verfügung. Eine Küche ist integriert und ein Kaminfeuer möglich. Verköstigung kann nach Absprache und mit Aufpreis mit übernommen werden. Die Dauer des Geburtstages bestimmen Sie selbst, die inhaltliche Gestaltung (ca. 120 Minuten) geschieht durch den Museumspädagogen. Je nach Interessenlage und Alter können einzelne Aktivitäten gewählt und kombiniert werden. Besonders empfehlen sich Themengeburtstage - "Seeräubergeburtstag", "Gruselgeburtstag", "Rittergeburtstag" etc. - die wir nach Rücksprache mit Ihnen auch gerne individuell ausgestalten.

#### **5. Nachts im Museum**

Ab 10 Kindern, Preis 15,00 EURO/Person, zzgl. Museumseintritt

Ein besonderes Highlight für eine Geburtstagsfeier oder Kindergruppenaktion ist die Übernachtung im Museum. Wir beginnen zwischen 18:00 und 19:00 Uhr und enden am darauf folgenden Morgen um 9:00 Uhr. Die Kinder sollten Erfahrung mit externen Übernachtungen haben, wir schlafen auf Isomatten und Schlafsäcken, die mitzubringen sind. Ein Frühstück ist enthalten, genaue Zusammenstellung erfolgt nach Absprache. Angeboten werden zurzeit die Module "Gruselnacht" und "Seeräubernacht" oder nach Wahl.