



Bildungsprojekte der Sparkassen-Stiftungen Mittelsachsen

Katalog: 2. Halbjahr 2019

Inhalt

- Seite 2 Besuch regionaler Kultureinrichtungen und Museen mit der Sparkassen-Stiftung für Soziales und Umwelt
- Seite 10 Natur- und Umweltbildung mit der Sparkassen-Stiftung für Soziales und Umwelt
- Seite 11 Medienbildung mit der Sparkassen-Stiftung für Jugend und Sport
- Seite 12 „Schule unter Tage“ mit der Sparkassen-Stiftung für Kunst und Kultur
- Seite 13 „TheatErleben“ mit der Sparkassen-Stiftung für Kunst und Kultur
- Hinweis: Die Durchführung der Projekte muss vorab bei der zuständigen Sparkassen-Stiftung beantragt und von dieser genehmigt werden. Die Anträge sind unter www.sparkassenstiftungen-mittelsachsen.de ersichtlich.

Gern können Sie sich vorab unter Tel. 03731 25-1027 erkundigen, ob noch freie Kapazitäten vorhanden sind.



Kinder- und Jugendprojekt

Herzliche Einladung in die Kultureinrichtungen unserer Region

MUSEUM „HUTHAUS EINIGKEIT“

Jahnstraße 14
09618 Brand-Erbisdorf

Telefon: 037322-50699
Internet: stadt-brand-erbisdorf.de
E-Mail: museum@stadt-brand-erbisdorf.de



Bildungsangebot	Klassenstufen	Museumspädagogischer Inhalt
Abenteuer Bergbau	3. bis 5.	Vorstellen wichtiger Arbeiten im Bergbau, aktiv werden mit Schlägel und Eisen, Erzcheiden, Goldwaschen
Geschichte des Silberbergbaus	3. bis 6.	mit Frage- und Bastelbogen aktiv die Geschichte im Museum erkunden
Wasser im Bergbau	3. bis 6.	Wasser im Bergbau (3D), Modelle der Bergbaumaschinen zum Anfassen
Geologie des Heimatraumes	5. bis 10.	Erkunden von 500 Mio. Jahren Erdgeschichte anhand von Proben im und am Museum, Gesteinslehrpfad

„DIE WEBEREI“ - MUSEUM OEDERAN

Markt 6
09569 Oederan

Telefon: 037292-27128
Internet: weberei-oederan.de
E-Mail: museum@oederan.de



Weben	1. bis 4.	- Überblick über die Historische Entwicklung des Webens - Aufbau eines Webstuhls - Schüleraktivität
Spinnen und Spulen	3. bis 4.	- Fadenherstellung am Spinnrad und der Handspindel - Spulen von Schussmaterial fürs Weben - Schüleraktivität
Historisches Handwerk: Weben und Drucken	3. bis 4.	- Textile Flächenherstellung in Weberei, Gewebe und Gestrick - Setzen und Drucken von Glückwunschkarten - Schüleraktivität

DORFMUSEUM GAHLENZ

Gahlenzer Straße 105
09569 Oederan

Telefon: 037292-20975
Internet: heimatverein-gahlenz.de
E-Mail: dorfmuseumgahlenz@oederan.de



Paul braucht eine neue Hose – vom Flachs zum Leinen	1. bis 2.	Pauls Hose ist kaputt! Seine Mutter macht ihm eine neue aus Leinen – und das ist um 1850 gar nicht so einfach. Hergestellt wird Leinen aus Fasern der Flachs- bzw. Leinpflanze. Der Weg von der Faser bis zum fertigen Leinenstoff war früher lang und mühsam und erforderte viele fleißige Hände. Die Schüler lernen die Leinpflanze kennen und erfahren, wie sie angebaut und geerntet wurde. Die einzelnen Arbeitsschritte wie Riffeln, Brechen und Schwingen, die zur Gewinnung der Flachsfasern notwendig waren, werden gezeigt und teilweise vorgeführt. Das aus den Samen der Leinpflanze gewonnene Leinöl kann zu frischem Brot oder zu Kartoffeln mit Kräuterquark probiert werden.
Mmmm – Milch	1. bis 4.	Milchkühe waren für die Bauernfamilie seit jeher die Quelle der Ernährung und Gesundheit. Noch bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts wurden die Kühe mit der Hand gemolken. Das war sitzend auf einem Melkschemel mit dem Melkeimer zwischen den Knien gar nicht so einfach. Die Verarbeitung der Milch zu Butter und Quark erfolgte unter Aufsicht der Bäuerin und peinlichster Reinlichkeit. Im Projekt erfahren Schüler Wissenswertes über die Milch, lernen Arbeitsgeräte und die einzelnen Arbeitsschritte bei der Milchgewinnung, Quarkzubereitung und beim Buttern kennen. Nach vorheriger Absprache können sie einen Bauernhof im Dorf besuchen, unter anderem erfahren sie dort, was Kühe mit einem Roboter zu tun haben. Selbst aktiv werden sie beim Butterstampfen und Handmelken.
Auf der Wiese unterwegs	1. bis 6.	Die Wiese, seit jeher als Viehweide, zur Heugewinnung und für den Obstanbau genutzt, bietet den Schülern die Bekanntschaft mit einer Vielzahl an Pflanzen und Wildkräutern. Auf dem Rundgang erfahren sie vieles über die Pflanzenheilkunde und über die Heilwirkung und Verwendung der Wildkräuter. Pflanzen können für ein Herbarium gesammelt, bestimmt oder zu einer schmackhaften Kräuterspeise verarbeitet werden. Weitere Aktivitäten sind nach vorheriger Absprache möglich.
Wohnen vor 100 Jahren	3.	Die Schüler lernen ein bäuerliches Wohnhaus kennen und gewinnen Einblicke in die Lebens- und Arbeitswelt der Urgroßeltern. Unter anderem erfahren sie, wie deren Tagesablauf verlief, wer was zu tun hatte, wie sie kochten und heizten, wie sie ihre Lebensmittel aufbewahrten, wie sie schliefen und wie sie sich und ihre Wäsche wuschen.
Rund um die Kartoffel	3.	Das Projekt vermittelt Wissenswertes über die Herkunft, den Anbau und die wirtschaftliche Bedeutung der Kartoffel. Arbeitsgeräte wie zum Beispiel ein Häufelflug, eine Lochmaschine, ein Kartoffelroder, Harken und Lesekörbe zeigen, wie mühsam es früher war, die „Erdäpfel“ anzubauen und zu ernten. Selbst zubereitet, gibt es zum Mittagessen – ganz traditionell – Pellkartoffeln mit Kräuterquark.

Getreideernte vor 100 Jahren	3. bis 4.	Auf verschiedene Weise lernen die Schüler die Arbeitsgeräte und die einzelnen Arbeitsschritte der Getreideernte kennen und erfahren außerdem, was eine Tenne, eine Binsel, eine Windfegge und eine Garbe ist. Ihre Muskelkraft können sie beim Dreschen mit dem Dreschflegel, Trennen der Spreu von den Getreidekörnern und dem Aufstellen einer Getreidepuppe beweisen. Ein Film mit alter Erntetechnik fasst das Erlernte noch einmal zusammen.
Wäschewaschen wie zu Uromas Zeiten	3. bis 4.	Die Schüler erleben aktiv die Schwerstarbeit eines Waschtages: wie die Wäsche eingeweicht, gestampft, gerubbelt, gespült, gewrungen, gebleicht, getrocknet, gebügelt und schließlich fein säuberlich in den Wäscheschrank einsortiert wurde. Diese einzelnen Arbeitsschritte können die Schüler mit mitgebrachten kleinen Wäschestücken selbst fleißig üben. Nach der großen Anstrengung tut allen eine erfrischende Kräuterlimonade gut.
Wunderwelt der Bienen	3. bis 6.	Schon unsere bäuerlichen Vorfahren wussten, dass Bienen nicht nur leckeren Honig produzieren, sondern bedeutende Pflanzenbestäuber sind. Anhand des Bienenhauses und Beobachtungskastens erfahren die Schüler vieles über die fleißige Arbeit der Bienen und die des Imkers und entdecken dabei vielleicht die Bienenkönigin. Außerdem lernen sie, wie Bienen früher gehalten wurden, was sie außer Honig noch produzieren und wie wir sie heute unterstützen können. Am Schluss nehmen die Schüler an einer Honigverkostung teil und können aus Bienenwachs Kerzen herstellen.
Traditionelles Handwerk	5. bis 6.	Zur Einführung erfahren die Schüler, welche Handwerker es vor 100 Jahren gab und wie die historische Entwicklung des Handwerks auf dem Land verlief. Die enge Zusammenarbeit der verschiedenen Handwerker wird anhand der Ausstellungsstücke und der Bauweise der Gebäude erläutert. Traditionelle Arbeitstechniken wie Seile drehen, Besen binden, Röhren bohren, Holzschindeln ziehen und Spinnen können vorgeführt und selbst ausprobiert werden. Je nach Gruppengröße sind 2 Angebote, maximal 3 möglich.

GOTTFRIED-SILBERMANN MUSEUM FRAUENSTEIN

Am Schloss 3
09623 Frauenstein

Telefon: 037326-1224
Internet: silbermann-museum.de
E-Mail: silbermann.museum@frauenstein.com



"Von Pfeifen, Registern und Manualen"	1. bis 6.	Durchgeführt von einem unserer Kantoren, bietet dieses Programm einen Einblick in die Klangwelt der Orgel. Anhand von Hörbeispielen wird die Funktion des Instrumentes demonstriert und gemeinsam musiziert.
"Ritterspiele auf der Burgruine Frauenstein"	1. bis 6.	Mit viel Bewegung und spielerischen Aufgaben wird die Welt des Mittelalters von unserem hiesigen Ritter "Graf Bolle" vermittelt.

HISTORISCHE SCHAUWEBEREI BRAUNSDORF

Inselsteig 16
09577 Niederwiesa I Braunsdorf

Telefon: 037206-899800
Internet: historische-schauweberei-braunsdorf.de
E-Mail: tourismus-kultur@niederwiesa.de



Die Geschichte von Fäden: Kennen textiler Rohstoffe	1. bis 2.	Vermittelt werden elementares Verständnis für technische Sachverhalte und Zusammenhänge sowie Grundwissen über die Herstellung von Geweben. Schüler sollen die Tradition der Stoffherstellung mithilfe eines Mal- und Puzzleplakates verstehen.
Weben erleben: Vom traditionellen Handwerk zur Industriekultur	2. bis 7.	Im ersten Teil wird auf einem geführten Rundgang das Wissen zum Thema erworben. Im zweiten Teil vertiefen die Schüler das Wissen und wenden es praktisch an.
Vom Rohstoff zum Produkt: Wachsen Jeans auf Bäumen	3. bis 4.	Zunächst erleben die Schüler den gesamten Produktionsprozess einer Weberei. Vom Faden bis zum Fertigtgewebe werden alle Arbeitsschritte erklärt. Anschließend wird das Gehörte und Gesehene aufgearbeitet und vertieft.
Objektkunst & Design im Museum	5. bis 10.	Kurzführung durch die ehemalige Weberei Tannenhauer und Galerie Inselsteig stimmt auf die Auseinandersetzung mit den Themen Industriekultur, Design und Kunst ein. Anschließend werden die Eindrücke durch schöpferisch-kreative Tätigkeit in ein objektbezogenes Kunstwerk umgesetzt.
Vom Webstuhl zum Computer	5. bis 12.	In der Historischen Schauweberei erläutern wir an Lochkartengesteuerten Webmaschinen, wie aus tausenden Einzelfäden mithilfe des binären Systems von Jacquard kunstvolle Muster entstehen.
Aktivführer	7. bis 8.	Der Aktivführer enthält neun "handfeste" Aufträge zu den Themen Industrialisierung, Entwicklung des Webens, Webtechniker, Musterentwicklung. Es kann gerätstelt, gefühlt, geknotet, gewebt oder gezeichnet werden.

STADT- UND BERGBAUMUSEUM
Am Dom 1
09599 Freiberg

Telefon: 03731-20250
Internet: museum-freiberg.de
E-Mail: info@museum-freiberg.de



Von Rittern und Wappen	1. bis 4.	In dieser Veranstaltung dreht sich alles um die ritterlichen Aufgaben und Tugenden. Die Teilnehmer lernen den Werdegang vom Pagen zum Ritter kennen und erfahren, warum jeder Ritter ein Wappen hatte. Wer mutig ist, kann sich sogar zum Ritter schlagen lassen, natürlich erst, nachdem der Ritterschwur geleistet wurde. Abschließend geht's in die ritterliche Bastelstube.
Ein Tag im Leben des Daniel Knappe	1. bis 4.	Dieses Programm handelt vom Bergmann Daniel Knappe und seiner Familie. Die Kinder reisen genau 500 Jahre zurück in die Vergangenheit und dürfen einen Tag mit Daniel erleben. Dabei werden sie in ihrer eigenen Lebenswelt abgeholt und können Vergleiche mit ihrem Alltag ziehen. Die Führung ist aus verschiedenen Themenmodulen wie Kleidung, Schule, Spielzeug, bergmännisches Werkzeug und Brauchtum zusammengestellt und enthält viele interaktive Elemente. Verschiedene Sammlungsgegenstände zum Anfassen und historische Bergmannskleidung zum Anprobieren komplettieren das Angebot und machen den Museumsbesuch zu einem eindrucksvollen Erlebnis.
Anna und August – Kleider machen Leute	1. bis 4.	Wer waren Anna und August? Kann man an ihrer Kleidung ihre Stellung in der Gesellschaft erkennen? Am Beispiel der Kurfürsten-Gemälde Lucas Cranach des Jüngeren werden Anna und August, ihre Familie und die Mode ihrer Zeit vorgestellt. In der "Schneiderwerkstatt" können anschließend eigene Kostüme auf Papier entworfen und mit verschiedenen Materialien gestaltet werden.
Daniel findet einen Schatz	1. bis 4.	Es wird die erzgebirgische Sage vom armen Daniel Knappe vorgestellt, der unter einem Baum einen reichen Silberschatz gefunden haben soll... Außerdem wird in der Ausstellung nach Museumsschätzen gesucht und ein Schatzbaum gebastelt.
Erlebnis Bergbau	1. bis 4.	In dieser Veranstaltung wird die große Bedeutung des Bergbaus für die Stadt Freiberg vermittelt. Die Kinder können mit eigener Kraft Schlägel und Eisen erproben und erhalten dadurch eine Vorstellung von der Schwere der täglichen körperlichen Arbeit unter Tage. Verschiedene Sammlungsgegenstände zum Anfassen und historische Bergmannskleidung zum Anprobieren komplettieren das Angebot und machen den Museumsbesuch zu einem eindrucksvollen Erlebnis.
Sagenwanderung	1. bis 5.	Um die alte Bergstadt Freiberg ranken sich viele Sagen, die vom edlen Gemüt der Freiburger, von ihrer Frömmigkeit und Treue berichten, aber oft nicht frei von Aberglaube sind. Die Sagenwanderung führt hin zu jenen Orten, wo der Ursprung der jeweiligen Sage liegen könnte und deckt die historischen Hintergründe auf.
Tonkunst - Scherben bringen Glück	1. bis 5.	Bringen Scherben wirklich Glück? Wie kommen die Muster auf die Keramikgefäße? Und was macht eigentlich ein Archäologe? Diese und noch viele andere Fragen werden beantwortet bei einer begleiteten Tour durch die Dauerausstellung „Freiberg im Mittelalter“. Wie Archäologen setzen die Teilnehmer bei einem besonderen Puzzlespiel Keramikobjekte zusammen und formen anschließend ein eigenes Gefäß aus Ton. Töpferutensilien werden gestellt.
Stadtgeschichte(n) entdecken	1. bis 12.	Eine Führung durch die Dauerausstellungen des Museums anhand ausgewählter Exponate. Die Teilnehmer gewinnen einen dem Alter entsprechenden Überblick von Entwicklung der Stadt von der Besiedlung im 12. Jahrhundert über die Blütezeiten des Bergbaus im 13. und im 16. Jahrhundert bis hin zum industriellen Fortschritt im 19. und zu Beginn des 20. Jahrhunderts.
Wer will fleißige Zinngießer seh'n...	5. bis 6.	Die Teilnehmer erkunden in kleinen Gruppen selbständig die Dauerausstellung und begeben sich auf die Spuren eines alten Handwerks, des Zinngießens. An fünf Stationen erfahren sie viel Wissenswertes über die Geschichte dieses traditionellen Handwerks und können sich in der Kunst des Zinngießens üben. Mit Hilfe eines kleinen Arbeitsheftes werden die Erkenntnisse festgehalten.
Geschichte (be-)greifen	5. bis 10.	Museum zum Anfassen! An fünf Stationen können die Schülerinnen und Schüler aktiv verschiedene Arbeitsbereiche rund um das Museum kennenlernen. Sie tauchen ein in die Welt der Archäologie und des Bergbaus, entdecken und „begreifen“ wertvolle Stücke aus der sonst im Depot verborgenen Waffensammlung und erhalten einen Einblick in die Funktionsweise mechanischer Musikinstrumente und die Musikkultur des 19. Jahrhunderts. Abschließend gibt es einen Wissensquiz. Das Projekt kann jährlich zu einem bestimmten Termin im Mai anlässlich des Internationalen Museumstags gebucht werden.



Vom Stilus zum Gänsekiel.	1. bis 3. 5. bis 7.	Die spannungsvolle Herausbildung der Schrift beginnt mit Felsenmalereien, Muschelketten u. Ä. In der weiteren Entwicklung änderten sich neben den Schriftzeichen auch Beschreibstoffe und Schreibgeräte. Die Schüler erhalten einen Überblick über die Geschichte der Schrift. Sie erfahren, wie die alten Ägypter schrieben, was Runen sind und wie sich die Schrift bis heute veränderte. Sie lernen verschiedene Beschreibstoffe und Gerätschaften kennen, enträtseln Hieroglyphen und Runen, schreiben mit Gänsefedern und selbst hergestellter Tinte. Sie versuchen vielleicht sogar, Gellerts Handschrift oder im 18. Jahrhundert gedruckte Texte von ihm zu lesen.
Rätsel um die Fabel.	3. bis 4.	Fabeln sind vielschichtiger, als oft angenommen wird. Tiere, Menschen, Pflanzen, Gegenstände agieren miteinander und das schon viele Jahrhunderte in unterschiedlichen Gegenden. Anhand eines Arbeitsblattes, der Ausstellung zu »Fabeln und die bildende Kunst« und durch Hörbeispiele lernen die Schüler die Merkmale von Fabeln kennen und erhalten einen Überblick über die Fabelentwicklung seit der Antike.
Familie Gellert im 18. Jahrhundert.	4.	Drei Brüder der Hainichener Pfarrersfamilie sind zu Lebzeiten äußerst populär geworden, wenn auch auf unterschiedlichen Gebieten. Die Schüler erfahren Wissenswertes über ihr Leben. Wie war damals das Familienleben und die Schulzeit? Welche Berufe übten die Brüder aus? Was erinnert heute noch an sie? Organisationsform Unter Anleitung erschließen sich die Schüler den Ausstellungsbereich und vervollständigen ein Arbeitsblatt.
Fabelhafte Zeitreise im Koffer.	6. bis 9.	»Eine kurze, auf einen gewissen Gegenstand anspielende Erdichtung, die zugleich ergötzt und zugleich nutzt, nennt man eine Fabel«, definiert der Dichter Christian Fürchtegott Gellert. In verschiedenen Zeiten und Regionen kam es zu unterschiedlichen Ausprägungen des Genres. Die fabelhafte Zeitreise führt durch das antike Griechenland und Rom über Indien zurück nach Europa. Im Mittelpunkt stehen die historischen Zusammenhänge, Dichter und Handlungsträger. Die Schüler arbeiten in vier Gruppen und beschäftigen sich mit den einzelnen Epochen, um sie anschließend der Klasse anschaulich zu präsentieren.
Papierschöpfen - wie man papir macht... Von der Geschichte des Papiers in Theorie und Praxis	7.	Wann entstand die Kunst, aus einem Brei von Faserstoffen Papier zu schöpfen? Wann nahm die erste deutsche Papierfabrik ihre Arbeit auf? Was sind Beschreibstoffe? Wodurch entsteht ein Wasserzeichen? Welche Erfindung gelang dem Hainichener Friedrich Gottlob Keller? Und wie? Die Schüler erhalten einen Überblick über Geschichte und Eigenschaften des Papiers, bevor sie sich selbst in der Kunst des Papierschöpfens probieren. Die aus Altpapier bzw. einem Gemisch aus Kiefer und Hanf selbstgeschöpften Papiere lassen sich auf vielfältige Weise gestalten und weiterverarbeiten.
Aus Quellen schöpfen	9.	Die Schüler lernen das Museum als eine Forschungs- und Bildungsstätte kennen. Im Mittelpunkt stehen der kritische Umgang und die gezielte Auseinandersetzung mit Quellenmaterial. Einführend wird unter Anleitung das Zitieren geübt, danach versetzen sich die Schüler in die Situation eines Museumspraktikanten und werten anhand ihres Arbeitsmaterials systematisch Daten (z. B. Kirchenbucheinträge, Zeitungsartikel, Theaterzettel, Bildquellen) aus. Die Schüler arbeiten dabei in vier Gruppen. Jede Gruppe befasst sich gemeinschaftlich mit einem Themenbereich. Es finden sowohl genealogische Betrachtungen, historische Bezüge zu Anekdoten, literatur- und kulturgeschichtliche Aspekte Beachtung. Nebenbei erfahren die Schüler, wie ein Museum arbeitet, welche Bedeutung Gellert in seiner Zeit hatte und wie sich Fabelmotive seit der Antike entwickelten. Das komplexe Angebot bereitet auf die Facharbeit vor.
Lichtblicke. Einführung zur Aufklärung und der Bedeutung Gellerts	11.	»Habe Mut, dich deines eigenen Verstandes zu bedienen.« Immanuel Kant Diesem Motto folgend, eignen sich die Schüler in Gruppen Kenntnisse über Lebensumstände im 18. Jahrhundert, die Einflüsse, Entwicklung, Ideale und Vertreter der Aufklärung, das Leben und Werk Christian Fürchtegott Gellerts sowie die Sprach- und Literaturentwicklung der deutschen Aufklärung an und tragen diese anschließend der Klasse vor. Dabei müssen wesentliche Daten und Zusammenhänge der Ausstellung, verschiedene Veröffentlichungen und Materialien eigenständig erfasst, für die Präsentation aufbereitet und visualisiert werden. Die Schüler können Collage-Materialien, Klang-Instrumente oder Hörbeispiele nutzen und damit insbesondere ihre Kreativität einsetzen, lernen aber auch, sich Informationen in der Ausstellung zu erschließen und prägnante Texte zu formulieren.

BURG KRIEBSTEIN

Staatliche Schlösser, Burgen und Gärten
Sachsen gGmbH
Kriebsteiner Straße | 09648 Kriebstein

Telefon: 034327-9520
Internet: burg-kriebstein.eu
E-Mail: kriebstein@schloesserland-sachsen.de



Einblicke in das höfische Leben auf Burg und Schloss	1. bis 8.	Ein 1,5 stündiger Rundgang durch die Anlage der Burg Kriebstein führt in die Welt der Burgbewohner. Die Kinder begeben sich auf eine Entdeckerreise durch den Burgalltag, erfahren Wissenswertes über Sitten, Gebräuche, Hygiene, Kosmetik, Mode und probieren sich im mittelalterlichen Tanz.
--	-----------	--

SCHLOSS ROCHSBURG

Mittelsächsische Kultur gGmbH
Schlossstraße 1 | 09328 Lunzenau

Telefon: 037383- 803810
Internet: schloss-rochsburg.de
E-Mail: museum-rochsburg@kultur-mittelsachsen.de



"Vom Korn zum Brot"	1. bis 5.	- Ernährung auf einer Burg früher - verwendete Getreidesorten - selbst Mehl mahlen und Teig anfertigen - im Lehmofen backen
"Mittelalter"	1. bis 6.	- Führung zum Aufbau der Burganlage - verschiedene Bausteine individuell buchbar: Bogenschießen, Heraldik (Wappen basteln), Kronen und Diademe basteln

FAHRZEUG-MUSEUM-FRANKENBERG

Mühlbacher Straße 7
09669 Frankenberg

Telefon: 037206-82735
Internet: museen-frankenberg.de
E-Mail: fahrzeugmuseum@museen-frankenberg.de



Geschichte des Fahrzeugbaues bei FRAMO und BARKAS einschließlich der Betriebsgeschichte	ab 3.	altersbezogene Führungen zur Technik der Fahrzeuge, zur Geschichte der Firmen und zu den wechselnden Eigentumsverhältnissen und Gesellschaftsordnungen
---	-------	--

SCHLOSS ROCHLITZ

Staatliche Schlösser, Burgen und Gärten
Sachsen gGmbH
Sörnziger Weg 1 | 09306 Rochlitz

Telefon: 03737-492310
Internet: schloss-rochlitz.de
E-Mail: rochlitz@schloesserland-Sachsen.de



„Ritter, Burgfräulein und alte Spiele – eine Erlebnisführung zum Mitmachen“ (1,5 Std.)	1. bis 4.	Die Kinder begeben sich auf einen geführten Schlossrundgang durch die vielfältigen Räumlichkeiten, wie z. B. die herrschaftlichen Wohnräume, die Schlosskapelle, die große Schlossküche und die beiden Gefängnistürme. Dabei können Sie an ausgewählter Stelle mal in ein Kostüm oder eine Ritterrüstung schlüpfen und auch mal Spielzeug ausprobieren, mit welchem die Kinder schon im Mittelalter gespielt haben.
--	-----------	---

MUSEUM FÜR VOLKSARCHITEKTUR UND BÄUERLICHE KULTUR SCHWARZBACH

Wiesenweg 1A | 09306 Schwarzbach

Telefon: 03737-449428
Internet: museum-schwarzbach.de
E-Mail: info@museum-schwarzbach.de



Landleben um 1900 und Lehmarbeiten	1. bis 4.	- Landleben um 1900 - ländliche Architektur und Fachwerkbau - Handwerke - figürlich-kreatives Gestalten einer eigenen Lehmplastik unter Anleitung - Kennenlernen eines jahrtausendealten Baustoffes
Landleben um 1900 und Malzkaffee	3. bis 4.	- Landleben um 1900 - ländliche Architektur und Fachwerkbau - Handwerke - Gerste rösten und mahlen - Malzkaffee verkosten

MUSEUM „ALTE PFARRHÄUSER“ MITTWEIDA

Kirchberg 3
09648 Mittweida

Telefon: 03727-3450
Internet: museum-mittweida.de
E-Mail: stadtmuseum@mittweida.de



Johannes Schilling und Familie	3. bis 9.	kurze Führung, Suchspiel mit Fotografien der Plastiken, Kunstaktion, Portätzeichnung eines Mitschülers anfertigen (mit Bleistift, Kohle oder Rötel)
Historische Schulstunde	3. bis 12.	Unterricht wie zu Kaiser's Zeiten (um 1910) – Singen, Schreiben, Lesen, Turnen, Vaterländischer Unterricht und insbesondere das korrekte Verhalten werden in historischem Ambiente eines alten Klassenzimmers vermittelt – Die historische Schulstunde eignet sich besonders als Einführung in den Lernbereich „Schule früher und heute“ der Klassen 3 und 4.

MITTELALTERLICHE BERGSTADT BLEIBERG

Schönborner Straße 11b
09669 Frankenberg/ OT Sachsenburg

Telefon: Herr Jarmuzewski 0173-9789230
Internet: mittelalterliche-bergstadt-bleiberg.de
E-Mail: bergstadt.bleiberg@yahoo.de



Projekttag mit geschichtlichem Hintergrund	1. bis 6.	Herstellen von Lehmziegeln, Führung, geschichtlicher Hintergrund
--	-----------	--

SCHLOSS AUGUSTUSBURG

Augustusburg/Scharfenstein/Lichtenwalde
Schlossbetriebe gGmbH | 09573 Augustusburg

Telefon: 037291-38024
Internet: die-sehenswerten-drei.de
E-Mail: service@die-sehenswerten-drei.de



Die Magd erzählt	1. bis 3.	Sagen und Legenden ranken sich um jedes Schloss. Lauscht, was die Magd des Schlosses Augustusburg alles zu erzählen weiß: Von der Weberstochter, die „Prinz Lieschen“ genannt wurde; von Hans, der dem Kurfürsten Wasser brachte oder vom letzten Bären im Schlossgarten. Besondere Orte werden bei diesem Rundgang besucht, z. B. der alte Pranger, die uralte Schlosslinde oder das dunkle Fuchsloch.
Tiere unseres Waldes	1. bis 4.	In unseren Wäldern gibt es viel zu entdecken, doch die Tiere bleiben meist versteckt. Auf unserer Tour durch das Jagdtier- und Vogelkundemuseum könnt ihr diese Tiere einmal aus der Nähe betrachten. Anschließend untersucht ihr an verschiedenen Stationen das eine oder andere Tier noch etwas genauer.
Menschen in Fahrt – Kutsche, Fahrrad, Automobil	1. bis 6.	Die Entwicklung von Kutsche, Fahrrad und Motorrad bis hin zum ersten Automobil ist ganz schön abgefahren. Auf einem Rundgang durch das Kutschen- und Motorradmuseum könnt ihr diese einmal näher betrachten, einen Blick in die eine oder andere Kutsche werfen und herausfinden, wie es sich auf einem Hochrad und dem ersten Motorrad gessen hat. Im Anschluss erfolgt ein Kreativteil.
Zeitreise 3D	1. bis 12.	Kommt mit auf eine faszinierende Zeitreise in die Renaissance. Im historischen Kostüm erkundet ihr als zeitreisende Abenteurer die unentdeckten Winkel von Schloss Augustusburg, wie den alten Tanz- und Speisesaal, Dachboden und vieles mehr. Dabei lernt ihr spielerisch das höfische Leben sowie die Tisch- und Tafelkultur des 16. Jahrhunderts kennen.
Schloss-EntdeckerTour	1. bis 10.	Auf Schloss Augustusburg gibt es so einiges zu entdecken. Unsere Tour führt uns durch jahrhundertalte Stuben und Säle, Brunnenhaus, Dachboden und vieles mehr. Dabei lernt ihr dessen Geschichte und Funktion näher kennen. Die eine oder andere Überraschung erwartet euch!

SCHLOSS & PARK LICHTENWALDE

Augustusburg/Scharfenstein/Lichtenwalde
Schlossbetriebe gGmbH
Schlossallee 1 | 09577 Niederwiesa

Telefon: 037291-3800
Internet: die-sehenswerten-drei.de
E-Mail: service@die-sehenswerten-drei.de



Von der Burg zum Schloss	1. bis 4.	Auf unserer Entdeckungstour durch Schloss Lichtenwalde begeben euch auf die Suche nach Löwenköpfen, steinernen Kindern und geheimen Türen. Aber es werden auch Geschichten erzählt über mutige Ritter, gewaltige Feuer und Bilder aus China.
Schloss-Schatzsuche	1. bis 5.	Begeben euch auf spannende Suche nach dem Schatz von Schloss Lichtenwalde. Dabei löst ihr knifflige Aufgaben, geht versteckten Hinweisen nach und entdeckt spielerisch das Schloss. Nach erfolgreicher Suche erwartet euch eine kleine Überraschung.
Dem Wasser auf der Spur	1. bis 6.	Wasser übt auf uns eine besondere Anziehungskraft aus. Im Lichtenwalder Schlosspark könnt ihr eine Menge davon in verschiedenster Form entdecken. Wir folgen dem Weg des Wassers durch den Park, hören Geschichten und erleben kleine Experimente zum Staunen.
Lichtenwalder Parkspiele	1. bis 10.	Der Schlosspark Lichtenwalde lädt euch herzlichst zum Spielen und Verweilen ein. Bei unseren barocken Parkspielen sind Geschicklichkeit, Teamgeist und Beweglichkeit gefragt. Ob im Team oder als Einzelkämpfer – der Spaß kommt nicht zu kurz.
Barock 1905 brandneu	7. bis 10.	Ein großer Brand 1905 hatte verheerende Auswirkungen auf Schloss Lichtenwalde. Auf unserem Rundgang wollen wir daher den Fragen nachgehen, welche grundlegenden Änderungen das Gebäude beim Wiederaufbau erfahren hat und wie viel Barock heute noch im Schloss zu entdecken ist.

GOTTFRIED-SILBERMANN-GESELLSCHAFT e.V.

Schloßplatz 6
09599 Freiberg

Telefon: 03731-22248
Internet: www.silbermann.org
E-Mail: info@silbermann.org



<p>Ein Superstar vor 300 Jahren - Musikpädagogische Workshops für Schulklassen</p>	<p>1. bis 7. Klasse</p>	<p>Den Schülern wird altersgerecht vermittelt: - wer Gottfried Silbermann war: Wann und wie lebte er? - wie eine Orgel funktioniert: selbst am Orgelmodell spielen, Taten drücken, Blasebalg treten, Register ziehen - was ein Orgelbauer können muss: Werkzeuge und Arbeitsweise werden gezeigt, die Kinder bauen eigenständig funktionierende Holz-Orgelpfeifen - wie Klänge mit Wind erzeugt werden: einfache Instrumente werden aus verschiedenen Materialien gebastelt und zum Klingen gebracht - wie die große Silbermann-Orgel aussieht: am Computer wird in einem virtuellen 360°-Rundgang die gesamte innere Orgel erwandert - die Schüler besuchen eine Orgel in Freiberg und der Organist führt sie vor</p>
--	-------------------------	--

**Heimat- und Verkehrsvereins
"ROCHLITZER MULDENTAL" e.V.**
Burgstraße 6 | 09306 Rochlitz

Telefon: 03737-7863620
Internet: www.rochlitzer-muldental.de
E-Mail: info@rochlitzer-muldental.de



<p>Aus dem Leben der Steinmetze</p>	<p>1. bis 7. Klasse</p>	<p>- ca. 1,5-stündiger Besuch auf dem Rochlitzer Berg mit Informationen rund um den Porphyry - ein Gästeführer führt die Klasse entlang des Porphyrylehrpfads - toller Blick in die Steinbrüche, es gibt Erklärungen zu den früheren Arbeitsbedingungen der Steinmetze etc. - die Kinder können alte Steinmetzwerkzeuge ausprobieren</p>
<p>Rochlitzer Porphyrtuff - Der Stein der sächsischen Könige</p>	<p>8. bis 12. Klasse</p>	<p>- ca. 2-stündiger Besuch auf dem Rochlitzer Berg mit Informationen rund um den Porphyry - zusätzlich mit einem wirtschaftlichen Teil zu: - Naturressourcen (u.a. Besonderheiten des Gesteins) - Bevölkerungsstruktur (u.a. Porphyry als Mittel regionaler Identifikation) - Infrastruktur (u.a. Transportwege) - Produktionsstruktur (u.a. Landwirtschaft/Handwerk/zeitliche Entwicklung des Abbaus)</p>



Natur- und Umweltbildung

DORFMUSEUM GAHLENZ

Gahlenzer Straße 105
09569 Oederan

Telefon: 037292-20975
Internet: www.oederan.de
E-Mail: dorfmuseumgahlenz@oederan.de



„Entdeckungstour Kräuter & Pflanzen“	Vor- und Grundschüler	- im „Kretzgärtel“ Kräuter und Pflanzen und deren Wirkung kennenlernen - Arbeit des Imkers und Wissenswertes zur Honigbiene - Wissensquiz, Honigverkostung, alte Kinderspiele
--------------------------------------	-----------------------	---

NATURFÖRDERUNGSVEREINIGUNG

„Naturschutzstation Weiditz“ e. V.
Am Stau 1 | 09306 Königsfeld

Telefon: 03737 40284
Internet: www.natur-weiditz.de
E-Mail: info@natur-weiditz.de



„Entdeckertag Natur“	Vor- und Grundschüler	- das Außengelände der Naturschutzstation bei einer Entdeckertour erkunden - dabei Interessantes über den Wald, den Tümpel oder die Wiese erfahren - kleine Experimente durchführen - jeder kann sich ein kleines Erinnerungsstück basteln
----------------------	-----------------------	---

LANDESGARTENSCHAU FRANKENBERG/SA.
gemeinnützige GmbH | Grünes Klassenzimmer
Hammertal 3 | 09669 Frankenberg

Telefon: 037206 569 25-26
Internet: <http://lgs-frankenberg.de/>
E-Mail: f.schubert@lgs-frankenberg.de





Erneuerbare Energien und Solarnutzung	1. bis 8.	Experimente und Bastelmöglichkeiten zu Sonnenwärme bzw. -strom. Wie kann der Energiebedarf in der Zukunft gesichert werden?
Fließwasseruntersuchungen	7. bis 10.	Untersuchungen zum ökologischen Zustand am Beispiel des Mühlbachs, Bestimmung der Artenvielfalt und der Gewässergüte



Projekt „Handy? Internet? – Wie sicher bist du?“



Datensicherheit und Mediennutzung	5. bis 8.	<ul style="list-style-type: none"> - Was ist Datenschutz? Was ist „Big Data“? - Welche Spuren hinterlasse ich im Netz? - Wie erkenne ich Mechanismen von Datenpreisgabe und Datensammlung? - Was sind die Folgen der Verletzung meiner Privatsphäre? - Was sind und wie erkenne ich Fakenews? <p>Mit freundlicher Unterstützung der KOMSA Kommunikation Sachsen AG Hartmannsdorf.</p> 
Prävention Cybermobbing	5. bis 6.	<ul style="list-style-type: none"> - Filmanalyse „Im Netz“ – richtiges Verhalten bei Cybermobbing“ - Fallbeispiel „Opfer, Täter, Helfer, Mitläufer“ - Internetnutzung - Dauer eines Workshops 90 Minuten <p>Mit freundlicher Unterstützung des Medienpädagogischen Zentrums Mittelsachsen.</p> 



Projekt „Schule unter Tage“ 2019

Das mitwachsende Bergwerk	1. bis 4.	Das Modell des mitwachsenden Bergwerks macht die technische Entwicklung der Freiburger Bergwerke von seinen Ursprüngen bis in das 19. Jahrhundert Schritt für Schritt für Schulkinder erlebbar.
Transport unter Tage	3. bis 6.	Alles unter Tage gelöste Material muss auch transportiert werden. In diese Problematik werden die Schüler spielerisch eingeführt. Anschließend bauen sie aus vorbereiteten Holzteilen einen ungarischen Hunt zusammen. Dieser kann in der Nachbereitung in der Schule individuell angemalt werden.
Vermessung unter Tage	7. bis 8.	Untertage verliert man schnell die Orientierung, ist Punkt A weiter oben oder weiter unten als Punkt B? Und in welcher Richtung würde das Wasser hier fließen? Diese Fragen führen Schülerinnen und Schüler an das Vermessen unter Tage heran. Nach einer Einführung können selbstständig Daten mit echten Nivelliergeräten ermittelt werden. Abschließend werden diese im Klassenzimmer anschaulich.
Vermessung unter Tage	9. bis 12.	Antworten auf die spannende Fragen, wie man unter Tage punktgenau berechnet, wo man sich befindet und wo dieser Punkt über Tage ist, finden Schüler durch praktische Anwendung des mathematischen Wissens rund um das rechtwinklige Dreieck. Sie erstellen unter fachkundiger Anleitung mit Schnur, Gradbogen und Lot ein Längenmaß und zwei Winkelmaße unter Tage und errechnen dann im Klassenraum die gewünschten Daten. Nach der Ausfahrt aus dem Bergwerk erläutern Mitarbeiter der TU Bergakademie den Schülern einen Laserscanner.



Projekt „TheatErleben“ 2019/ 2020



<p>„Let´s Play: Reality“</p> <p>07.10.2019 um 11.00 Uhr 11.10.2019 um 10.00 Uhr 02.04.2020 um 18.00 Uhr 03.04.2020 um 10.00 Uhr</p>	<p>8. bis 12.</p>	<p>Der vielfach ausgezeichnete Autor Thilo Reffert (geboren 1970 in Magdeburg) schreibt ein neues Jugendstück für das Mittelsächsische Theater zum aktuellen Thema „Digitale Welten“: Timon, ein bekannter und gefragter youtube-Spieler, hat exklusiv und als erster die Möglichkeit, die Vorab-Version eines völlig neu entwickelten Spiels auszuprobieren: Let's play: Reality, eine Mischung aus Strategieübung, Action, Abenteuer und Überlebenstraining in Echtzeit. Staunend betritt Timon die digitale Spielwelt von Reality, die auf ihn so täuschend echt wirkt wie die Realität. Verblüffenderweise muss Timon nun seinen Avatar selbst spielen. Die Grenzen verschwimmen zusehends: Was ist Spiel, was real? Diese Stückentwicklung und Inszenierung für Jugendliche wird unterstützt vom Förderprogramm „Landaufschwung Mittelsachsen“ und kooperiert dabei mit der Mittelsächsischen Kultur gGmbH und deren Medienpädagogischem Zentrum sowie dem Landkreis Mittelsachsen.</p>
--	-------------------	--