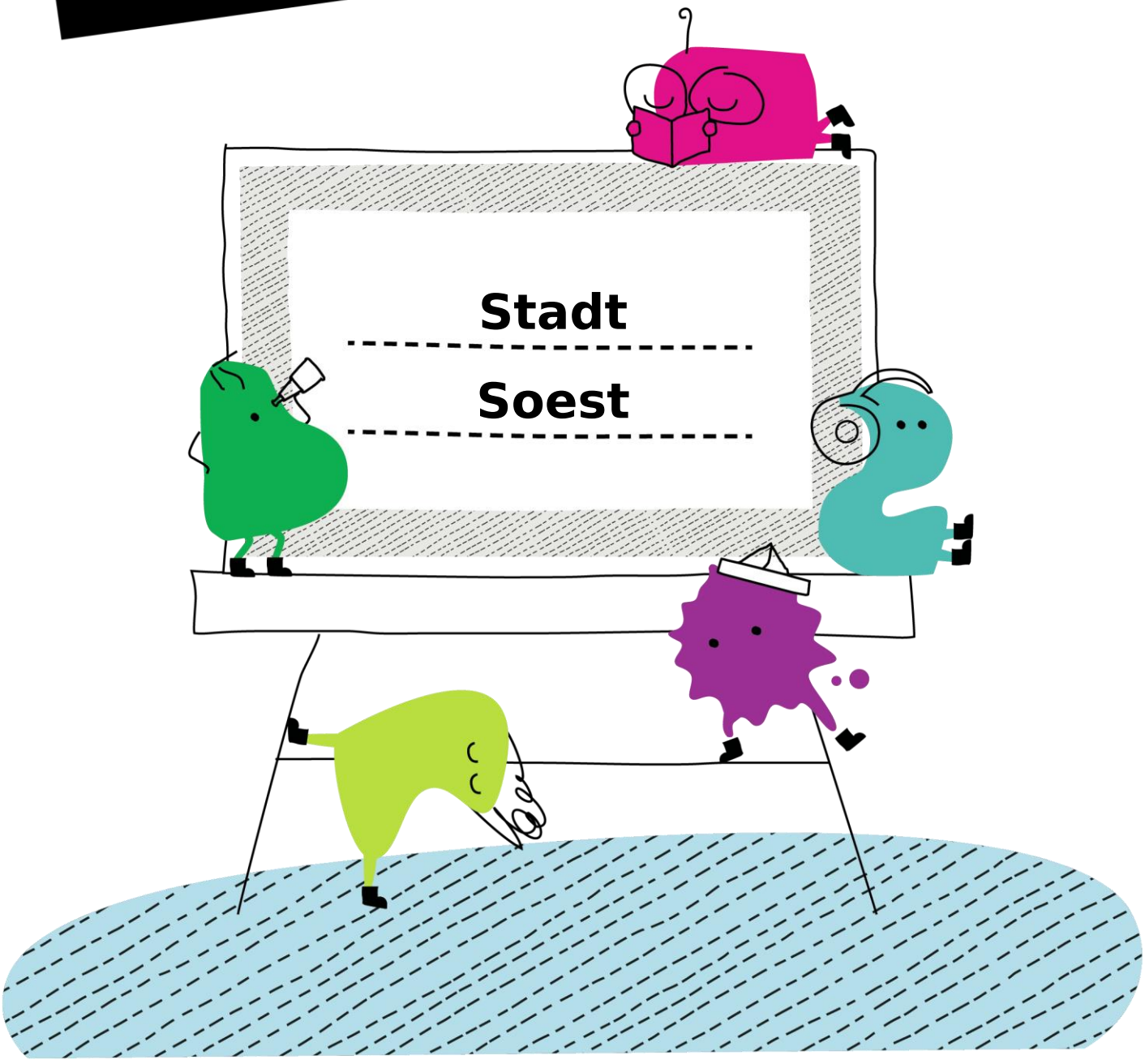
Programm für die Kulturstrolche

Schuljahr
2026/2027



Stadt

Soest

Inhaltsverzeichnis

Kulturstrolche vor Ort 3
Konzept und Organisation 4
Angebote 13
Extra 13
1 „Es, daus, tri“ – Alte Spiele neu entdeckt 13
2 Kinder schreiben (Liebes-)briefe 14
3 Meine Oma hat einen coolen Salzstreuer! Deine auch? 16
Bildende Kunst 18
4 Das zweite Leben – Kunst und Upcycling 18
5 Der Tanz der Sinnlichkeit in Form und Farbe 20
6 Licht + Farbe = Energie 22
7 Wilhelm Morgner: Der Soester Supermaler! 24
Literatur 26
8 Entdecke die Stadtbücherei! 26
Medien 27
9 Mini Game – „Progammier dir dein Computerspiel“ 27
10 Schnuppertermin Radio 28
Geschichte 29
11 Schreiben wie ein Ritter – Worauf schrieb man im Mittelalter 29
Theater 31
12 Vorhang auf! 31
Partner*innen 32
Anmeldung und Vorlagen 33

Kulturstrolche vor Ort

Ansprechpartner*in:

Ulla Gerke

KulturBüro Soest

Ulrichertor 4, 59494 Soest
015117645096
u.gerke@kulturbuero-soest.de
info@kulturbuero-soest.de

Hinweise und Anmerkungen:

Bitte vereinbaren Sie die Termine direkt mit den Akteuren (ACHTUNG: Termin erstes Schulhalbjahr VOR DEN WEIHNACHTSFERIEN!!!).

Sofern Termine vereinbart sind, teilen Sie uns diese bitte schriftlich mit, danke!

Hintergrund

Keine andere Einrichtung erreicht so viele junge Menschen wie die Schule. Das Projekt Kulturstrolche setzt hier an: Es bringt wichtige Akteur*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, Bildende Kunst und Tanz sowie die Möglichkeit, die kulturelle Vielfalt ihrer eigenen Stadt zu entdecken.

Seit 2008 wird das Projekt in den Mitgliedsstädten des Kultursekretariat NRW Gütersloh gefördert und seit 2011 auch in den Städten des NRW KULTURsekretariat 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.

Gefördert werden Angebote der Kulturellen Bildung für die 2.–4. Klassen der Grundschule: Diese werden in lokalen Kulturorten und in Ausnahmefällen in der Schule umgesetzt – jeweils mit pädagogischer Vor- und Nachbereitung. Die Angebote finden während der regulären Unterrichtszeit, im Klassenverband und ggf. zusätzlich im Rahmen des Ganztagsbetriebs statt. Pro Schuljahr besucht jede Klasse mindestens zwei Angebote in zwei unterschiedlichen Sparten. Über die dreijährige Projektlaufzeit hinweg nehmen die Kulturstrolche somit an mindestens sechs Angeboten in jeweils unterschiedlichen Sparten teil. Die Teilnahme an allen Kulturstrolche-Angeboten ist für die Kinder unentgeltlich. Der Einstieg in das Projekt Kulturstrolche ist für Mitgliedsstädte der Kultursekretariate ausschließlich zu Beginn eines Schuljahres möglich und erfordert eine fristgerechte Antragstellung.

Details zu den Förderbedingungen sind den Websites der beiden Kultursekretariate zu entnehmen:

Zur Website des Kultursekretariat NRW Gütersloh

Zur Website des NRW KULTURsekretariat

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 Orten und Akteur*innen 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 kontinuierlich Türen in die Welt der Kultur: Im Rahmen des Projekts lernen die Kinder möglichst viele Kultursparten kennen und werden frühzeitig sowie systematisch an die kulturellen Angebote und Kulturorte ihrer Umgebung herangeführt. Durch inspirierende Begegnungen mit den Künsten und eigenes künstlerisches Ausprobieren üben sie den Umgang mit unterschiedlichen Kunstformen und vertiefen ihre kulturellen Kompetenzen über die drei Jahre der Projektlaufzeit hinweg zunehmend.

Die Kulturstrolche machen ästhetische Erfahrungen und schaffen einen Raum für Verständigung und Ausdruck: Das Erforschen ästhetischer Prozesse in den unterschiedlichen Kultursparten ermöglicht die bewusste Wahrnehmung von neuen Perspektiven, Strukturen und Details. 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 und lernen, eine eigene Haltung zu entwickeln sowie sich selbst als aktive Gestalter*innen zu erleben.

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 Kulturakteur*innen der freien Szene, kommunalen Kulturverwaltungen und Schulen. Auf der Basis von gelingenden Kooperationen wiederum können weitere Projekte initiiert werden, um eine nachhaltige Struktur für ressortübergreifende kulturelle Bildung in der eigenen Kommune zu kultivieren und zu pflegen.

Kulturorte entwickeln kulturelle Angebote und Profile für eine junge Zielgruppe: Je stärker Kulturorte sich mit Perspektiven jüngerer Besucher*innen auseinandersetzen, desto überzeugender arbeiten sie an ihrer Zukunft. Die Kulturakteur*innen, 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 es nach außen hin selbstbewusst zu vertreten. Dies ermöglicht ein für die Kinder kostenfreies, systematisch entwickeltes und langfristig angelegtes kulturelles Bildungsangebot, das mit dem Curriculum verzahnt werden kann.

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 Kultursekretariat NRW Gütersloh und des NRW KULTURsekretariat. Die Kultursekretariate nehmen eine Beratungs-, Koordinierungs- und Förderfunktion für ihre jeweiligen Mitgliedsstädte ein. Zu ihren Aufgaben gehören die Bereitstellung von finanziellen Fördermitteln, projektspezifischen Materialien, die Übernahme der landesweiten Koordination des Kulturstrolche-Netzwerkes mit Ausrichtung von Fachtagen und Qualifizierungsworkshops sowie die Öffentlichkeitsarbeit für städteübergreifende Anliegen.

Projektleitungen in den Mitgliedsstädten: Benannte Projektleitungen in den Mitgliedsstädten übernehmen die lokale Koordination, die programmatische (Weiter-)Entwicklung des Angebotskatalogs und die Begleitung der Kooperationen innerhalb des Kulturstrolche-Projektes in ihrer Kommune. Ein besonderer Aufgabenschwerpunkt der Projektleitungen liegt auf der Qualitätsprüfung und -sicherung der Programme. Die Projektleitungen beantragen die Fördergelder bei dem jeweils zuständigen Kultursekretariat.

Kulturakteur*innen: Öffentliche Kulturinstitutionen, Kultureinrichtungen in freier Trägerschaft, Künstler*innen und weitere Kulturakteur*innen bilden die Anbieter*innen für das kulturelle Programm der Kulturstrolche. Sie sind dafür zuständig, die Angebote für die Kulturstrolche in Abstimmung mit den Projektleitungen zu entwickeln und zu optimieren.

Schulen: 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 Anbieter*innen, um die Kulturerlebnisse im Unterricht vor- und nachzubereiten. Während der Kulturbesuche sind die Lehrkräfte für eine aktive pädagogische Begleitung ihrer Klasse zuständig.

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

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 Kooperationspartner*innen:
Stadttheater, freie Theater, Marionettentheater, Jugendschauspielclubs, Zirkus, Theaterpädagog*innen, freischaffende Schauspieler*innen, Regisseur*innen, Maskenbildner*innen, Performance-Künstler*innen etc.

Bildende Kunst

Künstler*innen im Atelier über die Schulter schauen, eine Ausstellung kuratieren, ein Kunstmuseum besuchen, selbst künstlerisch tätig werden mit Farben, Stein, Natur- oder Alltagsmaterialien. Gemälde, Fotografien, Objekte, Sound- und Lichtinstallationen gehören in ganz verschiedenen Ausprägungen und Stilrichtungen zur Bildenden Kunst. Die Kulturstrolche entdecken Kunstwerke sowohl in Museen als auch im öffentlichen Raum.

Mögliche Kooperationspartner*innen:
Kunstmuseen, Galerien und Ausstellungshallen, Jugendkunstschulen, Kunstvereine, Kunstateliers, freie Maler*innen, Fotograf*innen, Illustrator*innen, Bildhauer*innen, Kunstvermittler*innen, etc.

Literatur

In die vielfältigen Welten der Literatur eintauchen, sich in dicken Büchern verlieren, in E-Books stöbern, die Held*innen und Schurken unserer Lieblingsgeschichten bei ihren Abenteuern begleiten, selbst Geschichten schreiben, diese in unterschiedlichen Schriften festhalten und vorlesen. Die Kulturstrolche lernen, wie Autor*innen eine Geschichte schreiben oder entdecken Bibliotheken mit ihrem riesigen Fundus an Medien und Möglichkeiten.

Mögliche Kooperationspartner*innen:
Bibliotheken, Archive, Literaturmuseen, Literaturhäuser, Lesecafés, Buchclubs, Verlage, Autor*innen, Lyriker*innen, Übersetzer*innen, Poetry-Slammer*innen, Literaturvermittler*innen etc.

Medien

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

Mögliche Kooperationsspartner*innen:
Funkhäuser und Radiostudios, Zeitungsverlage, Gamer*innen, Programmierer*innen, Online-Redakteur*innen, Web-Designer*innen, Blogger*innen etc.

Musik

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

Mögliche Kooperationspartner*innen:
Musikschulen, Musiktheater, Philharmonien, Tonstudios, Sänger*innen, Instrumentalist*innen, Chorleiter*innen, Tontechniker*innen, Konzerthäuser, Jazzclubs, Komponist*innen, Musikpädagog*innen, Kulturvereine und kulturelle Freundeskreise etc.

Tanz

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

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

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 Kooperationspartner*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 Kooperationspartner*innen:
Soziokulturelle Zentren oder nicht an eine Kultureinrichtung gebundene Formate wie Festivals, interkulturelle Stadtfeste, Kulturvereine, kulturelle Freundeskreise etc.

Diversität und Digitalität

Die vielen Facetten von Diversität und die fortschreitende Digitalisierung wandeln und prägen die Gesellschaft und die Kunst- und Kulturproduktion nachhaltig. Beide Bereiche sollen daher spartenübergreifend in den Angeboten für die Kulturstrolche berücksichtigt werden.

Diversität: Die Bedeutung von Diversität im Sinne eines respektvollen Miteinanders in unserer facettenreichen Gesellschaft soll in den Angeboten für die Kulturstrolche berücksichtigt und erfahrbar werden. Die Kulturstrolche werden so für die kulturelle und gesellschaftliche Vielfalt sensibilisiert und lernen, die Welt aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten und Bedarfe, die verschiedenen Dimensionen von Diversität mit in die inhaltliche, methodische und personelle Gestaltung der Kulturstrolche-Angebote einzubeziehen und damit die individuellen (z.B. physischen, kognitiven, sprachlichen oder finanziellen) Teilhabemöglichkeiten der Kinder zu berücksichtigen.

Eine diversitätssensible Öffnung der Angebote kann sich beispielsweise darin zeigen,

- dass die Kulturstrolche nicht nur etablierte Kulturinstitutionen besuchen, sondern genauso mit freien Künstler*innen und Kulturvereinen in Kontakt kommen.
- dass auf einen barrierearmen Zugang zu den beteiligten Kulturinstitutionen geachtet wird.
- dass in Büchern oder Theaterstücken bestimmte Diversitätsaspekte (wie geschlechtliche Vielfalt) sichtbar und thematisiert werden.
- dass Projektleitungen, Kulturanbieter*innen und Lehrer*innen in einem vertrauensvollen Austausch stehen und die Kulturstrolche-Angebote hinsichtlich ihrer Diversitätssensibilität befragen und gemeinsam kontinuierlich weiterentwickeln.

Digitalität: Die Bedingungen des Digitalen verändern nicht nur die Entwicklung und Gestaltung von Werken, sondern auch Aufführungen und die Präsentation von Ausstellungsobjekten. Darüber hinaus ermöglichen sie neue Formate und Methoden in der Vermittlung von Inhalten. Sie beeinflussen unsere Wahrnehmung und unseren Umgang mit den Künsten, prägen unsere Kommunikation und damit auch die künstlerischen Formen des Ausdrucks. Während der Begriff der „Digitalisierung sich auf den technologischen Aspekt bezieht und die Schaffung einer Infrastruktur, Apps usw. im Fokus hat, füllt die Digitalität die Digitalisierung mit kulturellen Aspekten, Sprache, Verhandlungsformen, Kunst, Sozialer Interaktion, Teilhabe, Meinung usw. Kulturelle Bildung ist demnach maßgeblich dafür verantwortlich, Digitalität zu formen und diese gleichzeitig in Methoden und Angeboten aufzugreifen und zu thematisieren.“*

Ob sie sich also mit einem Stadtplan auf den Weg machen oder mit einer VR-Brille in die Vergangenheit der eigenen Stadt eintauchen – die Kulturstrolche erleben, dass unterschiedliche mediale Zugänge möglich sind.

*Auszug aus: Karolina Kaczmarczyk: „Theaterzugänge zwischen analog und digital“. In Kulturstrolche treffen Digitalität: Praxisworkshops (Fachstelle für Jugendmedienkultur, 2022).

Hinweise zum organisatorischen Verfahren

Jeder Kulturstrolch bzw. jede Kulturstrolche-Klasse besucht mindestens eine Sparte (ein*e Kultureinrichtung und / 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 aus der Praxis kennen.
- Die Kulturstrolche werden selbst kreativ und dürfen künstlerisch tätig werden.

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.

1 „Es, daus, tri“ – Alte Spiele neu entdeckt

Kulturpartner*in Museen der Stadt Soest - Michael Stockhausen

https://www.soest.de/bildung-kultur/kultur/museen/burghofmuseum

Ablauf und Inhalt des Angebots

"Gaming" und "Gamification" sind in aller Munde. Was unterscheidet "Gaming" vom Spielen? Was verbindet sie? Dieses Angebot widmet sich alten "Games", die neu entdeckt und ausprobiert werden wollen. Spielmaterialien und Spielzeuge vergangener Zeiten werden angeschaut, nachgebaut und ausprobiert. Worin unterscheidet sich ein Computerspiel von "Mühle"? Welchen Reiz bietet das analoge Spielen, das sich Treffen und miteinander Regeln wie Szenarien erfinden?

In diesem Programm geht es vor allem um eins – das freie Spielen! Das Burghofmuseum wird zum Terrain für die ganze Vielfalt kindlich-menschlicher Spiele: Ruhespiele, Balancespiele, Bewegungsspiele, allein, zu zweit, zu vielen, drinnen und draußen! Kommt, lasst uns spielen – es ist heute wichtiger denn je!

Vor- und Nachbereitung in der Schule

Vorbereitung: Ein „Spielekoffer“ ist zur Einführung im Burghofmuseum abholbar. Er beinhaltet verschiedene Spiele zum Ausprobieren, Vergleichen und Besprechen. Ein Arbeitsblatt mit Fragen und Vorschlägen zur Gestaltung der Einführung liegt bei. Nachbereitung: Die neuen-alten Spiele werden ihren Weg auf den Schulhof finden und bestenfalls ins alltägliche Spielen der Schüler*innen einziehen. Vielleicht schafft es die Klasse, sich ihr eigenes Klassenspiel zu erfinden?

Klassenstufe	Klassenstufe 2, Klassenstufe 3, Klassenstufe 4
Teilnehmer*innenzahl	im Klassenverbund
Dauer	2 Stunden / nach Absprache
Termine	nach Absprache
Bitte mitbringen	Spielfreude
Veranstaltungsort	Burghofmuseum, Burghofstrasse 22, 59494 Soest
Ansprechperson	Michael Stockhausen, m.stockhausen@soest.de; 02921 103 1130
Anreise	Gute Erreichbarkeit mit ÖPNV und zu Fuß

2 Kinder schreiben (Liebes-)briefe

Kulturpartner*in LiebesLeben Museum

Das LIEBESLEBEN_MUSEUM ist ein geschützter Ort der Information und Aufklärung über vielfältige Themenbereiche rund um Liebe, Leben, Sexualität, Gesundheitsfürsorge, Verhütung, Schwangerschaft, geschlechtliche und sexuelle Identität, Selbstbestimmung und Toleranz. Dabei richtet sich das Museum mit seinen verschiedenen Ausstellungsräumen an unterschiedliche Zielgruppen von Menschen zwischen 5 und 95 Jahren. Die Ausstellung ist interaktiv und die Themen werden sowohl wissenschaftlich als auch emotional aufgearbeitet. Vielfältige Exponate und interaktive Stationen fördern den Wissenserwerb und regen an, Neues zu entdecken.

Weitere Informationen unter: www.liebesleben-museum.de

Ablauf und Inhalt des Angebots

Für das Programm der Kulturstrolche möchten wir unseren Raum für Liebe und Liebesbriefe nutzen, um mit den Schülerinnen und Schülern die Themen Liebe und Verliebtsein, aber auch Freundschaft und Familie, über den Brief zu erkunden. Briefe werden nur noch selten geschrieben, auch jüngere Kinder besitzen schon Smartphones und arbeiten mit Tablets. Dem möchten wir den handgeschriebenen Brief gegenüber stellen. Auch wenn die SchülerInnen noch nicht flüssig schreiben können, so können sie sehr wohl einen bewegenden Brief gestalten – an wen immer sie möchten. Ob an Mutter oder Vater, einen Freund oder Freundin oder an das geliebte Haustier – dem emotionalen Ausdruck über das Schreiben, Zeichnen und Gestalten sind keine Grenzen gesetzt. Die SchülerInnen sollen im Rahmen des Programms die Erfahrung machen, wie es ist, einen eigenen Brief zu erstellen – wie fühlt es sich an, woran muss ich denken, wie gestalte ich den Brief für den Adressaten?

Vor- und Nachbereitung in der Schule

Eine kurze Vor- und Nachbereitung in der Schule wäre sinnvoll. Als Vorbereitung könnte auf das Briefeschreiben an sich eingegangen werden – wer hat schon mal einen Brief geschrieben oder erhalten und zu welchem Anlass? Wie fühlt es sich an, einen Brief zu bekommen? Was gehört in einen persönlichen Brief, was ist das Besondere an einem handgeschriebenen und liebevoll gestalteten Brief? In der Nachbereitung könnte man erfragen, ob die Kinder ihre Briefe tatsächlich versendet oder abgegeben haben und wie die Reaktionen darauf ausgefallen sind. Haben sich die Personen gefreut? Oder war es dann vielleicht doch eine zu große Überwindung, den Brief tatsächlich abzugeben? Haben sie vielleicht sogar eine Antwort erhalten? Hat das Schreiben Spaß gemacht? Hat es sich anders angefühlt, als für die Schule zu schreiben? Ist Briefeschreiben vielleicht doch gar nicht so „out“?

Angebote

Klassenstufe	Klassenstufe 2, Klassenstufe 3, Klassenstufe 4
Teilnehmer*innenzahl	Teilnahme im Klassenverband
Dauer	90 Minuten + 90 Minuten Vor- und Nachbereitung
Termine	Es steht noch kein Zeitfenster fest.
Bitte mitbringen	Die Schüler*innen können gerne eigenes Schreibmaterial mitbringen, Lieblingsstifte, das eigene Etui... Pflicht ist es nicht, Material wird zur Verfügung gestellt.
Veranstaltungsort	LIEBESLEBEN_MUSEUM, Lütgen Grandweg 9a, 59494 Soest
Ansprechperson	Jeanette Metz, metz@salzwelten.de
Anreise	Das Museum liegt Nahe der Innenstadt und kann sowohl zufuß als mit dem Bus erreicht werden.
Weitere Hinweise für die Planung	Das Museum ist an sich barrierefrei und besitzt ein WC, das für Rollstuhlfar*innen geeignet ist. Aktuell ist der Aufzug kaputt, so dass nicht alle Museumsräume barrierefrei/für Rollstuhlfarer*innen zugänglich. Der für das Angebot angestrebte Raum befindet sich im 1.OG.

3 Meine Oma hat einen coolen Salzstreuer! Deine auch?

Kulturpartner*in TuK Bad Sassendorf GmbH, Westfälische Salzwelten

Die Westfälischen Salzwelten sind eine Erlebnisausstellung zu den Themen Salz, Sole und Moor in Bad Sassendorf. Regelmäßig zeigt das Haus Sonderausstellungen. Die Westfälischen Salzwelten sind ein Lernort, der sich mit unterschiedlichsten Projekten für kulturelle Bildung und lebenslanges Lernen einsetzt.

Weitere Informationen unter: https://www.westfaelische-salzwelten.de/de/

Ablauf und Inhalt des Angebots

Die Kulturstrolche lernen die Westfälischen Salzwelten als ein modernes Erlebnismuseum und Science Center kennen. Zusammen mit dem Vermittlungsteam des Museums erfahren die Kulturstrolche, wie ein Museum neue Ausstellungen plant und wie neue Objekte und Geschichten gesammelt werden.

Jeder Kulturstrolch bringt zu dem Ausflug in die Westfälischen Salzwelten entweder einen Salzstreuer, ein Salz oder ein Kochrezept, in dem Salz eine wichtige Rolle spielt, mit. Nach einer Kurzführung planen die Kulturstrolche mit dem Museumsteam jeweils einen eigenen Beitrag für eine digitale Ausstellung auf der Homepage der Westfälischen Salzwelten. Dafür sammeln die Kulturstrolche alle wichtigen Aussagen zu ihrem Objekt: Aus welchem Material ist es? Wie alt ist es? Woher stammt es? Welche persönliche Geschichte verbinden sie damit? Diese Geschichten halten die Kinder schriftlich oder als Audioaufnahme mit einem Podcastrecorder fest. Von ihrem Objekt machen sie ein Foto für die Dokumentation und geben auch die Maße an. Alle Informationen werden dann dauerhaft Teil der digitalen Sammlung.

Vor- und Nachbereitung in der Schule

Vorbereitung: Die Kinder werden auf den Besuch eingestimmt, in dem sie im Unterricht thematisieren, was ein Museum macht und was eine Ausstellung ist. Sie setzen sich auch zu Hause damit auseinander, indem sie ein Rezept, ein Salz oder einen Salzstreuer auswählen, den sie zum Projekt mitbringen. Die Geschichte dieses Objektes erfragen sie bei der eigenen Familie. Was macht das Rezept oder den Salzstreuer besonders?
Nachbereitung: Als Nachbereitung überarbeiten die Kinder die im Museum erstellten Texte im Unterricht, lassen diese dem Museum zukommen und betrachten die Ausstellung der eigenen Klasse auf der Seite der Westfälischen Salzwelten (Hausaufgabe).

Klassenstufe Klassenstufe 2, Klassenstufe 3, Klassenstufe 4

Angebote

Teilnehmer*innenzahl	30
Dauer	120 Minuten + Vor- und Nachbereitung
Termine	Termine sind mit dem Museum abzustimmen.
Bitte mitbringen	Ein Rezept mit Salz, ein Salzstreuer oder ein besonderes Salz, das in den Familien genutzt wird.
Veranstaltungsort	Westfälische Salzwelten, An der Rosenau 2, 59505 Bad Sassendorf
Ansprechperson	Jeanette Metz, metz@salzwelten.de
Anreise	Das Museum ist sehr gut mit der Eurobahn oder dem Bus erreichbar.
Barrierefreiheit	Teilweise rollstuhlgeeignet
Weitere Hinweise für die Planung	Bitte kommunizieren Sie die Klassenstärke sowie weitere Besonderheiten bei der Anmeldung.

4 Das zweite Leben – Kunst und Upcycling

Kulturpartner*in Monika Schwarze

"Ich habe einige Jahre Kunst an Grundschulen unterrichtet und Upcycling-AGs durchgeführt. Ich bin seit 2 Jahren mit dem Kulturrucksack und Kunst-Upcycling-Projekten in verschiedenen Städten - auch in Lippstadt - unterwegs."

Ablauf und Inhalt des Angebots

Eierkartons, Pappe und verschiedene Papiere, ggf. auch Wolle und Kordel sind die Materialien, aus denen die Schülerinnen und Schüler im Rahmen des Angebots nach ihren eigenen Vorstellungen etwas herstellen können. Zu Beginn des Angebots, das 2 x 45 Min. umfasst, wird der Begriff "Upcycling" geklärt und gemeinsam nach Materialien gesucht, die verwendet werden können, um etwas zu erstellen, das einen größeren Wert hat als vor der Verarbeitung (s. auch Vorbereitung). Im ersten Teil wird dann der Schwerpunkt auf Papier und Pappe gelegt. Die Kinder erstellen Portraits/Gesichter aus Eierkartons oder einfache Tiere z. B. Fische, Löwengesichter oder Eulen aus Toilettenpapierrollen, die bunt bemalt und mit Papierresten beklebt werden. Je nach Jahreszeit kann die thematische Ausrichtung angepasst werden.

Im zweiten Teil erhalten die Kinder die Möglichkeit, mit Wolle, Pappe, Ästen und Rindenstücken Waldgeister oder Tiere zu kreieren. Je nach Wunsch, z. B. rund um Karneval, können auch bewegliche, bunte Clowns oder Figuren aus Pappe entstehen. In jedem Fall können die Kinder handwerklich und künstlerisch ihre individuellen Werke schaffen.

Monika Schwarze bringt eine große Sammlung (ggf. Fotos) von Objekten verschiedenster Art mit, die in vergangenen Workshops und Aktionen entstanden sind. Auf diese Weise können die Kinder einen tiefergehenden Eindruck von der Arbeit der Künstlerin gewinnen, ohne ihr Atelier zu besuchen (dieses liegt außerhalb von Soest).

Vor- und Nachbereitung in der Schule

Vor- oder Nachbereitung könnte z. B. Papier- und Plastikmüllprobleme einschließen und das Thema Müllvermeidung festigen. Als ehemalige Lehrerin könnte Monika Schwarze auch ein adäquates AB (oder digitale Umfrage/Material) erstellen. (1-2 Ustd)

Darüber hinaus könnte Teil einer Nachbereitung die Frage sein: "Was kann ich selbst zur Müllvermeidung tun?". Zudem wäre ein Ausblick über andere Upcycling-Projekte, die ggf. auch mit den Eltern oder als Gemeinschaftsprojekt in der Klasse realisiert werden können, denkbar.

Klassenstufe Klassenstufe 2, Klassenstufe 3, Klassenstufe 4

Angebote

Teilnehmer*innenzahl	Je nach Projekt max. 15 Schüler*innen, wenn ich alleine bin // bei Hilfe durch Klassenlehrer können mehr Kinder teilnehmen
Dauer	2x2 Std. à 45 Min
Termine	n. V., außer DI
Bitte mitbringen	Richtet sich nach der Auswahl (Absprachen vorher bevor die Schulen das Programm erhalten) z. B. Eierkartons, Toilettenpapierollen, die die Kinder selber vorher sammeln! Scheren, Kleber
Veranstaltungsort	Schule oder anderer Veranstaltungsort - oder - je nach Absprache am Kulturhaus Alter Schlachthof Soest, Ulricherstraße 4, 59494 Soest
Ansprechperson	Monika Schwarze, monikaschwarze100@gmx.de
Barrierefreiheit	Rollstuhlgeeignet

5 Der Tanz der Sinnlichkeit in Form und Farbe

Kulturpartner*in Stiftung Konzeptuelle Kunst

Die Stiftung Konzeptuelle Kunst zeigt im RAUM SCHROTH im Museum Wilhelm Morgner Gegenwartskunst konkreter, minimalistischer, konzeptioneller und konzeptueller Prägung von Künstlerinnen und Künstlern internationaler Herkunft.

Ablauf und Inhalt des Angebots

Der Museumspädagoge Christoph Aßmann bietet eine Exkursion in die Welt der konkreten Kunst, die sich als „Erlebnisparcours“ von Farbe, Form und räumlicher Illusion gestaltet. Werke voller Ästhetik, Klarheit und Phantasie führen zu einem sinnlichen Erlebnis der Schülerinnen und Schüler und münden in einem Spiel, um und mit der Kunst, von Farben, geometrischen Formen und Linien.

Mehrere Kreativaktionen begleiten den Rundgang der Schülerinnen und Schüler durch die Kunst im Raum Schroth. Beim praktischen Teil geht es um die Auseinandersetzung von Linie, Farbe, Form, Material und Ordnung:

Bei der ersten praktischen Station ist die Linie Bestandteil der spielerischen Aktion. Auf dem Fußboden wird mit Malerkreppband ein Quadrat mit Kreuz und Diagonale geklebt. Auf dem nun zu sehenden Spielbrett(neun Kreuzungspunkte) werden die Schülerinnen und Schüler, die in vier Gruppen eingeteilt und farblich getrennt sind, drei ihrer Mitstreiter als Spielfiguren setzen um drei Figuren in eine Reihe zu bekommen - Strategie, Linie, und Farbe in einer Aktion.

Bei einer weiteren Aktion für die vier Gruppen der Schülerinnen und Schüler geht es um die geometrische Form. Ganz nach dem chinesischen Legespiel Tangram wird aus sieben geometrischen Formen, fünf Dreiecken (zwei großen, einem mittleren, zwei kleinen), einem Quadrat und einer Raute ein großes Quadrat gebildet.

Bei einem weiteren Strategiespiel benötigt man zwei verschiedene Körper, z.B. Kugel und Würfel. Es ist ein Vorspiel zu Go und es soll eine konkrete Ordnung hergestellt werden. Vier Kugeln und vier Würfel, die abwechselnd in einer Reihe liegen, sollen in vier Zügen geordnet werden: vier Kugeln und vier Würfel werden danach direkt nebeneinander liegen.

Bei der vierten Aktion geht es um das Material, in diesem Fall das Papier. Damit die Schüler etwas mit nach Hause nehmen können, werden wir uns in der Faltung von Papier üben, in Origami. Jede Schülerin und jeder Schüler faltet eine Chrysantheme, dem asiatischen Symbol für Gesundheit, Glück und Freundschaft.

Diese Aktionen sind je nach Verlauf der Führung flexibel einsetzbar und eine spielerische

Angebote

Bereicherung und Ergänzung zu den Merkmalen der konkreten Kunst. Alle Aktionen sind direkt vor der ausgewählten Kunst im Ausstellungsraum durchführbar. Aktion und Kunst bilden ein Einheit und machen die Ausstellung auf eine neue Art und Weise lebendig.

Vor- und Nachbereitung in der Schule

In Absprache mit Schulen, z.B. auch in Form eines Unterrichtsbesuches durch Juliane Rogge.

Klassenstufe	Klassenstufe 2, Klassenstufe 3, Klassenstufe 4
Teilnehmer*innenzahl	im Klassenverbund
Dauer	ca. 75 Minuten
Termine	nach Absprache
Veranstaltungsort	RAUM SCHROTH im Museum Wilhelm Morgner, Thomästraße 1, 59494 Soest
Ansprechperson	Juliane Rogge MA, Tel: 02921 354 26 05
Anreise	zu Fuß, Bushaltestelle vor der Tür
Barrierefreiheit	Rollstuhlgeeignet

6 Licht + Farbe = Energie

Kulturpartner*in	Kulturpartner*in Museen der Stadt Soest – Michael Stockhausen

https://www.soest.de/bildung-kultur/kultur/museen/museum-wilhelm-morgner

Ablauf und Inhalt des Angebots

Fenster sind faszinierend. Man kann durch sie schauen, das Licht kann sich im Glas brechen und farbig machen sie doppelt Freude. Der Maler Hans Kaiser (1914–1982) hat einmalige Glasfenster geschaffen. Wer kennt nicht sein „Schöpfungsfenster“ im Dom St. Patrokli?! Eigentlich war Hans Kaiser Maler. Da es nach dem Zweiten Weltkrieg viele zerstörte Kirchenfenster gab, hat sich der Maler auch dem Glas und der Glasmalerei zugewendet.

Im Museum Wilhelm Morgner entdecken wir die Malerei von Hans Kaiser und im benachbarten Dom seine farbenreichen Fenster. Violett, Rot, Blau und Gold leuchten hier um die Wette. Könnt auch ihr mit Licht malen? Im anschließenden Workshop probieren wir es aus. Erst im kleinen Format und dann riesig groß auf die Fensterscheiben des Museums. Wenn die Klasse mehrfach vorbeikommt, kann eine ganze Fensterscheibenausstellung entstehen! Je nach Zeit, Altersstufe und Interessen können im Rahmen des Angebots die Themen Farbe, Licht und Energie auf unterschiedliche Weise behandelt werde.

Vor- und Nachbereitung in der Schule

Vorbereitung: Farben lassen sich auf dem Papier mischen und so neue Farben erzeugen. Aber auch mit Glasscheiben lassen sich Farben mischen. Im Museum Wilhelm Morgner können farbige Acrylglasscheiben abgeholt und zum Experimentieren im Unterricht eingesetzt werden – vom Kunst- bis Physikunterricht.

Klassenstufe	Klassenstufe 2, Klassenstufe 3, Klassenstufe 4
Teilnehmer*innenzahl	im Klassenverbund
Dauer	2 Stunden / nach Absprache
Termine	nach Absprache
Bitte mitbringen	Malkittel / nach Absprache
Veranstaltungsort	Museum Wilhelm Morgner, Thomästraße 1, 59494 Soest
Ansprechperson	Michael Stockhausen, m.stockhausen@soest.de | 02921 103 1130

Angebote

Anreise Gute Erreichbarkeit mit ÖPNV und zu Fuß

7 Wilhelm Morgner: Der Soester Supermaler!

Kulturpartner*in Museen der Stadt Soest - Michael Stockhausen

https://www.soest.de/bildung-kultur/kultur/museen/museum-wilhelm-morgner

Ablauf und Inhalt des Angebots

Der Maler Wilhelm Morgner ist 1891 in Soest geboren worden. Ein junger Raufbold, der die Schule nicht liebte und seine Lehrenden in witzigen Karikaturen auf die Schippe nahm. Beinahe hätte er die Schule abgebrochen. Doch da er einen Traum verfolgte, traf er mit seiner Mutter – der Vater war früh gestorben – ein Abkommen: Ich mache die Schule fertig und dann darf ich Künstler werden. Gesagt, getan: Nach dem Schulabschluss reiste Wilhelm Morgner nach Worpswede in die Nähe von Bremen. Dort lernte er bei dem Künstler Georg Tappert die Grundlagen der Malerei und des genauen Beobachtens. Anschließend pendelte Wilhelm Morgner zwischen Berlin und Soest. Er malte riesige Bilder, zog durch die Lande und legte sich mit den Soesterinnen und Soestern an. Die hielten seine Gemälde für Schmierereien. Denn er malte so frei, wuchtig und farbenreich, dass viele seine Kunst nicht verstanden. 1914 brach in Europa der Erste Weltkrieg aus und Wilhelm Morgner reiste als Soldat in viele Länder. Er erlebte Schreckliches, hörte aber nie auf zu zeichnen und die Welt sowie die Menschen zu lieben. Als er 1917 in Belgien im Krieg starb, fand man in seinem Rucksack eine Blechdose. In sie hatte er eine detailreiche Kreuzigungsszene eingeritzt, das letzte Werk des berühmten Soesters.

In der Führung erfahren wir alles über den Menschen und Künstler Wilhelm Morgner. Im Kunstmuseum hängen viele große Werke von ihm, daneben kleine Zeichnungen und Kunstdrucke. Beste Inspiration, um sich anschließend selbst wie Morgner an die Farbe zu wagen. Wilde Farbexperimente und feine Zeichenübungen sind möglich. Da Morgner nie viel Geld besaß, stellte er sich seine Farben oft selbst her. Woraus bestehen Farben? Wie kann man sie herstellen? Gemeinsam finden wir es heraus. Und wenn die Kunstenergien auf dem Höhepunkt sind, kann sich die Klasse an einem gemeinsamen Riesenformat ausprobieren. Selbstverständlich kann das Gemeinschaftswerk mitgenommen werden; eine leuchtende Erinnerung an Morgner für den Klassenraum.

Vor- und Nachbereitung in der Schule

Im Museum Wilhelm Morgner kann zur Vorbereitung „Morgners Malkoffer“ abgeholt werden. Bekannte Werke, persönliche Utensilien und witzige Geschichten rund um Morgner und zu Soest am Beginn des 20. Jahrhunderts befinden sich darin.

Klassenstufe Klassenstufe 2, Klassenstufe 3, Klassenstufe 4

Teilnehmer*innenzahl im Klassenverbund

Angebote

Dauer	2 Stunden / nach Absprache
Termine	nach Absprache
Bitte mitbringen	Malkittel / nach Absprache
Veranstaltungsort	Museum Wilhelm Morgner, Thomästraße 1, 59494 Soest
Ansprechperson	Michael Stockhausen, m.stockhausen@soest.de | 02921 103 1130
Anreise	Gute Erreichbarkeit mit ÖPNV und zu Fuß

8 Entdecke die Stadtbücherei!

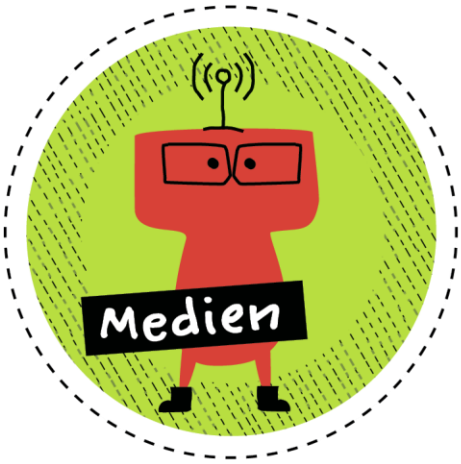
Kulturpartner*in Stadtbücherei Soest

Die Stadtbücherei ist ein Informations- und Kommunikatonszentrum für alle Bürgerinnen und Bürger.
Als Dritter Ort leistet sie einen Beitrag zum kulturellen und sozialen Leben in der Stadt und bietet zahlreiche Möglichkeiten zur Aus- und Fortbildung sowie zur Literatur- und Medienversorgung, vor allem auch in Zusammenarbeit mit Schulen und Kindergärten.

Ablauf und Inhalt des Angebots

Nach einer kurzen Führung durch die Kinderbücherei und der Einteilung in kleine Gruppen sollen diese ein Puzzle zusammensetzen. Anhand des daraus entstandenen Buchcovers suchen die Kinder das Buch in der Kinderbücherei und lösen damit verschiedene Rätselfragen.

Klassenstufe	Klassenstufe 3, Klassenstufe 4
Teilnehmer*innenzahl	im Klassenverbund
Dauer	ca. 60 Minuten
Termine	nach telefonischer Absprache
Frist für Buchungen	nach telefonischer Absprache
Bitte mitbringen	Es kann in der Stadtbücherei eine kurze Frühstückspause gemacht werden.
Veranstaltungsort	Stadtbücherei Soest, Severinstraße 10, 59494 Soest
Ansprechperson	Ricarda Schnettler und Iwona Beckmann
Anreise	Gute Erreichbarkeit mit ÖPNV und zu Fuß
Barrierefreiheit	Materialien in Leichter und / oder Einfacher Sprache, Teilweise rollstuhlgeeignet



9 Mini Game – „Progammier dir dein Computerspiel“

Kulturpartner*in DiLAS und stadtLABOR

DiLAS und stadtLABOR sind zentrale Einrichtungen der Stadt Soest für digitale Bildung, Innovation und Beteiligung. Sie schaffen offene Räume, in denen Bürgerschaft, Verwaltung und weitere Akteure gemeinsam an Zukunfts- und Digitalisierungsthemen arbeiten. Mit Workshops, Veranstaltungen und Projektformaten fördern sie Austausch, Vernetzung und Kompetenzaufbau. Ziel ist es, die digitale und gesellschaftliche Entwicklung Soests aktiv mitzugestalten.

Ablauf und Inhalt des Angebots

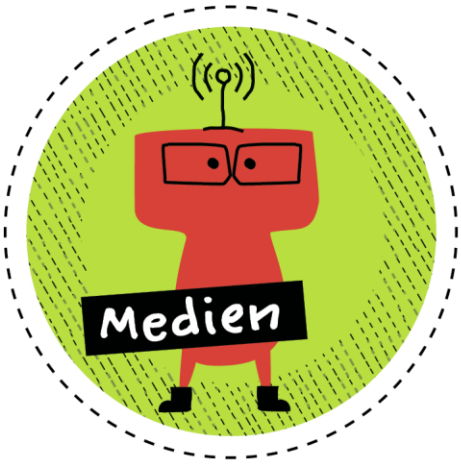
Nach einer Einführung in das Programm "Scratch" programmieren die Schülerinnen und Schüler ihr eigenes Computerspiel "Fliegende Katze". Im Anschluss können sich die Schülerinnen und Schüler zu einer Partie herausfordern.

Vor- und Nachbereitung in der Schule

Bereitstellen von Laptops oder iPads!

Falls möglich, Vorinstallation von Scratch - alternativ auch browserbasiert nutzbar.

Klassenstufe	Klassenstufe 3, Klassenstufe 4
Teilnehmer*innenzahl	ca. 25
Dauer	einmalig 3 Schulstunden
Termine	Dienstags, mittwochs, donnerstags - ab April 2026 nach Absprache
Frist für Buchungen	4 Wochen vor Termin
Bitte mitbringen	1 Laptop oder iPad pro 1-2 Kinder
Veranstaltungsort	Schule
Ansprechperson	Elisabeth Söllner (e.soellner@soest.de) und Isabell Otto-Brehm (i.otto-brehm@soest.de)
Barrierefreiheit	Rollstuhlgeeignet



10 Schnuppertermin Radio

Kulturpartner*in Radio Lippeland e.V. / Südstr.18 / 59557 Lippstadt

https://www.radio-lippeland.de/

Ablauf und Inhalt des Angebots

Die Kinder lernen ein Radio-Produktionsstudio kennen und können, wenn das Rotlicht angeht, kleine Texte oder Moderationen wie im richtigen Radio sprechen. Die Aufnahme mit allen Kindern wird bearbeitet und kann auf einen mitgebrachten Stick als mp3-Datei ausgegeben werden. Achtung: Die Musik der Aufzeichnung darf wegen der Urheberrechte nicht an anderer Stelle online eingestellt werden!

Die Kinder werden während des Angebots in drei Kleingruppen aufgeteilt (s. unten: Teilnehmer*innenzahl). Nach den Führungen und Aufzeichnungen wird zweimal gewechselt. Am Ende versammeln sich alle in dem kleinen Raum und hören sich gemeinsam das Ergebnis an.

Klassenstufe	Klassenstufe 3, Klassenstufe 4
Teilnehmer*innenzahl	Schulklasse, ca 25 Kinder / Achtung : Mindestens zwei Begleitpersonen werden benötigt, da die Klasse in drei Gruppen a 7 - 9 Kinder aufzuteilen ist und immer nur eine Gruppe direkt im Studio ist.
Dauer	ca 90-100 min
Termine	in Absprache mit der Schule
Frist für Buchungen	-
Bitte mitbringen	Datenstick für Übergabe der fertigen "Minisendung"
Veranstaltungsort	Studio Radio Lippeland e.V. am Schlachthof
Ansprechperson	Conny Rupp / Medientrainer für Radio Lippeland e.V.; suedwestende@gmx.de
Anreise	Schlachthof Soest - zu Fuß/ mit dem Bus
Barrierefreiheit	Rollstuhlgeeignet

11 Schreiben wie ein Ritter – Worauf schrieb man im Mittelalter

Kulturpartner*in	Stadtarchiv und wissenschaftliche Stadtbibliothek Soest

Das Stadtarchiv mit der angeschlossenen wissenschaftlichen Bibliothek ist das Soester Haus der Geschichte. Seit 2021 ist es gemeinsam mit dem Kreisarchiv Soest in der alten Landwirtschaftsschule gegenüber vom Archigymnasium untergebracht. Hier können Sie sich über die Ereignisse der Soester Stadtgeschichte und der westfälischen Landesgeschichte informieren, hier stehen Ihnen alle in Soest erschienenen Zeitungen zur Verfügung, hier können Sie Fotos vom alten Soest und Soestern besichtigen. Im Stadtarchiv finden sich für die Geschichte der Stadt Soest bedeutende Unterlagen und Medien aus den vergangenen Jahrhunderten. Innerhalb der Stadtverwaltung bildet das Stadtarchiv gemeinsam mit der Stadtbücherei und den Museen die Abteilung Kultur. Es ist auch Ansprechpartner für die Kulturförderung der Stadt Soest.

Weitere Informationen unter: https://www.soest.de/bildung-kultur/stadtarchiv

Ablauf und Inhalt des Angebots

Bei einer Führung durch das Stadtarchiv wird den Schülerinnen und Schülern gezeigt, was ein Archiv eigentlich macht. Anschließend haben sie die Möglichkeit, selbst einmal unterschiedliche historische Schreibmaterialien anzufassen und miteinander zu vergleichen. Hierbei erfahren die Schülerinnen und Schüler, wie man früher geschrieben hat, wie sich dies anfühlte und aus welchen Rohstoffen Schreibmaterialien historisch hergestellt wurden. Am Ende können die Schülerinnen und Schüler selbst kreativ tätig werden und sich beispielsweise selbst ein eigenes Wappen entwerfen.

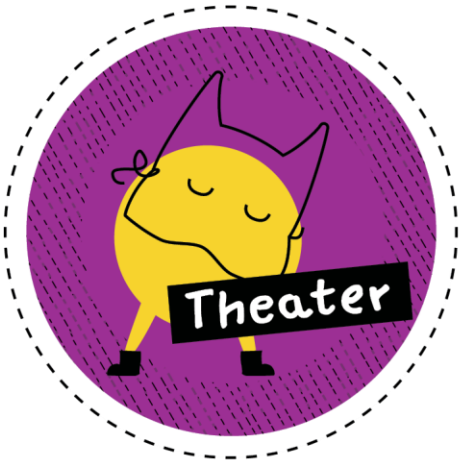
Vor- und Nachbereitung in der Schule

Je nach konkretem Ablauf des Programms kann es sein, dass die Schülerinnen und Schüler ihr Wappen im Nachgang noch fertigstellen müssen, wenn die Zeit vor Ort nicht gereicht hat.

Klassenstufe	Klassenstufe 2, Klassenstufe 3, Klassenstufe 4
Teilnehmer*innenzahl	30
Dauer	1,5 -2 Stunden im Archiv
Termine	Maximal 2 Klassen im Halbjahr; Terminabsprache mind. 3 Wochen im Voraus
Bitte mitbringen	Eigene Bunt-/Malstifte für jedes Kind

Angebote

Veranstaltungsort	Stadtarchiv Soest, Niederbergheimer Straße 24, 59494 Soest
Ansprechperson	Tobias Westhoff, t.westhoff@soest.de; 02921 103 1241
Anreise	Fußläufig aus der Innenstadt oder per Bus, Haltestelle Sekundarschule
Barrierefreiheit	Rollstuhlgeeignet
Weitere Hinweise für die Planung	Angeboten werden können maximal zwei Termine im Halbjahr.



12 Vorhang auf!

Kulturpartner*in Barbara Kiwitt, Dipl. Theaterpädagogin /Regisseurin

Dipl. Theaterpädagogin/ Regisseurin; Dipl. Sozialpädagogin

Seit 2022 Theaterprojekte im Rahmen von Kultur & Schule an verschiedenen Grundschulen in Soest, aktuell: „Anders als gedacht“- Sekundarschule Soest, sowie: „Bühne frei“ Theaterkurs für Kinder 10-14 Jahre, Kulturquartier, Alter Schlachthof Soest

Ablauf und Inhalt des Angebots

Die Kinder lernen die Kunstform Theater aus nächster Nähe kennen, indem sie selbst in die Rolle des Schauspielers/ der Schauspielerin schlüpfen. Mit Elementen aus der Körper- und Stimmarbeit, sowie dem Ensembletraining startet die Stunde.

Auf dieser Basis beginnt die Improvisation. Die Schüler und Schülerinnen, sind eingeladen, ihrem ersten Impuls zu folgen. Im zweiten Schritt geht es um die Präsenz. Was heißt es, als Schauspieler oder Schauspielerin 100% überzeugt zu sein von dem, was man tut, wie macht es sich bemerkbar oder auch nicht?

Auf der Grundlage dieser Erfahrungen haben die Schüler und Schülerinnen die Gelegenheit, sich selbst in kleinen Szenen auf der Bühne auszuprobieren. Dabei wird gemeinsam mit der Wirkung von Licht & Ton experimentiert.

Klassenstufe	Klassenstufe 3, Klassenstufe 4
Teilnehmer*innenzahl	im Klassenverbund
Dauer	2 Stunden
Termine	in Absprache mit der Schule
Veranstaltungsort	Kulturhaus Alter Schlachthof, Ulricher Tor 4, 59494 Soest bzw. die jeweilige Aula der Schule
Ansprechperson	Barbara Kiwitt, barbara.kiwitt@gmx.de, Tel.: 0176 63128529
Anreise	Mit ÖPNV zu erreichen

Partner*innen

Teilnehmer*innen und Akteure:

Schulen

Patrokligrundschule
Georgschule
Bruno Grundschule
Petrigrundschule
Grundschule Hellweg

Kultureinrichtungen und Künstler*innen

Barbara Kiwitt
LiebesLeben Museum
Monika Schwarze
Radio Lippeland
Stadtarchäologie Soest
Stadtarchiv Soest
Stiftung Konzeptuelle Kunst
Westfälische Salzwelten
stadtLabor/ DiLas

Vorlage als Word-Formular erhältlich!

Anmeldung

Vorlage Projektanmeldung für Schulen

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	E-Mail

Vorlage als Word-Formular erhältlich!

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.):

KULTURSTROLCHE

Mehr dazu unter
www.kulturstrolche.de

Ein Projekt vom: Kultursekretariat NRW Gütersloh
NRW KULTUR SEKRETARIAT
Gefördert durch: Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen
Nach einer Projektidee der Stadt Münster