

Workshops Grundschule

Die Workshops richten sich an 7- bis 12-Jährige. Sie beinhalten immer eine Führung zu ausgewählten Objekten in der Ausstellung sowie eine kreative Aktion. Material wird gestellt.

Pflanzen – Schätze der Natur

Die Schüler/innen begutachten die Sammlung getrockneter und gepresster Pflanzen, die in der Region wachsen. Im Anschluss werden aus getrockneten Pflanzen Bilder oder Lampions hergestellt.

Ziel: Die Schüler/innen lernen im Museum einige Pflanzen aus Ostfriesland kennen und erfahren, wie Aurichs Umgebung früher aussah.

(Sachkunde/Kunst)

Hinweis: Bitte frühzeitig anmelden, damit die Pflanzen getrocknet werden können.



Schöne Verse in kleinen Büchern

In der Biedermeierzeit schrieb man sich zum Andenken kleine Verse und Sprüche auf Karten und in kleine Bücher. Im Museum können solche Büchlein genau begutachtet werden. Die Schüler/innen stellen selbst ein Andenkenbuch her.

Ziel: Die Schüler/innen lernen die Geschichte des Poesiealbums kennen. Sie erkennen die Sorgfalt in Schrift und Bild und vergleichen die Andenkenbücher aus verschiedenen Zeiten.

(Deutsch/Sachkunde/Geschichte)

Dauer: 90 Min. - Kosten: 3,50 € pro Schüler
Information und Anmeldung: 04941-123600

Kleider machen Leute

Angelehnt an die Kleider im Museum wird das Leben der Cirksenas betrachtet. Worin unterschied sich die Kleidung von Arm und Reich? Wie kleidete sich die Auricher Fürstin Eberhardine Sophie? Was trug eine Auricher Bäuerin? Wie ging ein Auricher Beamter vor 200 Jahren ins Büro? Durfte jeder alles tragen? Berichtet wird vom Beruf des Färbers. Die Schüler/innen erhalten die Gelegenheit, selbst Naturfarbe herzustellen und damit zu färben.

Ziel: Die Schüler/innen lernen die Kleiderordnung der Vergangenheit kennen. Sie erfahren von den mit ihr verbundenen sozialen Aussagen. Außerdem sollen sie einen Überblick über den Wandel der Mode im Laufe der Zeit erhalten.

(Sachkunde/Kunst)





Ene, meene, muh – alte Spiele

Die Schüler/innen vergleichen das Spielen heute und früher. Wie spielten ihre Großeltern oder womit spielten Kinder in der Kaiserzeit? Für sich selbst können die Schüler/innen ein Memory-Spiel herstellen. Ziel: Die Schüler/innen lernen, wie sich im Spiel aus vergangenen Tagen die Erziehung und die damit verbundene Rollenverteilung wiederfinden lässt.

(Sachkunde/Geschichte)

Das kleine Gespenst

Das kleine Gespenst ist im Museum zu Hause. Ottfried Preußlers Geschichte wird in Auszügen auf Aurich und auf das Auricher Museum bezogen vorgelesen. Es führt zu einzelnen Museumsgegenständen. Im Anschluss an den Gang durch die Museumsräume kann das kleine Gespenst als Handpuppe gebastelt werden.

Ziel: Die Schüler/innen sollen Neugier und Entdeckerfreude für das Museum entwickeln.

(Sachkunde/Deutsch/Kunst)



Historisches Rollenspiel

In dem Film „Was Opa nicht durfte“ erzählen Senioren von ihren Erlebnissen aus der Kindheit. Die Schüler/innen spielen die Szenen nach und denken im Austausch mit den Erwachsenen über Erziehung nach.

(Sachkunde/Deutsch/Geschichte)