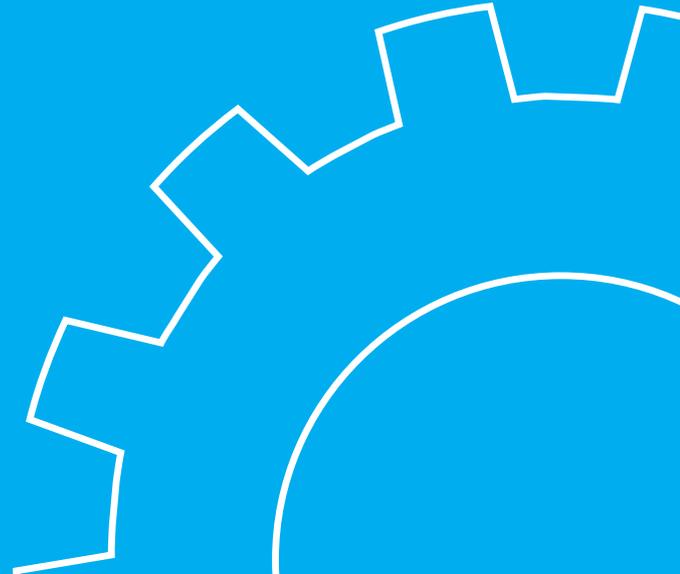
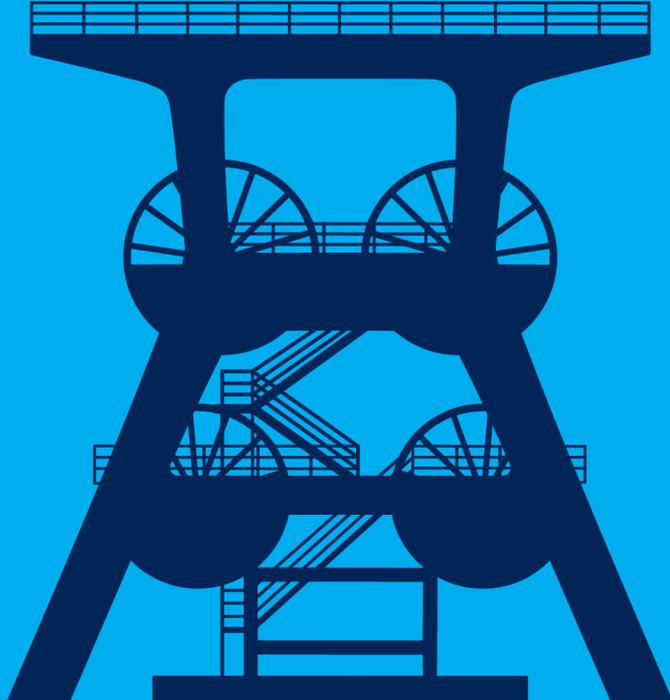


Industriekultur



- Gemeinsam aus dem Dunkel
- Route der Industriekultur NRW
- Erlebte Geschichte
- Arbeitersiedlungen
- Ferienfreizeit Industriekultur
- Industriequiz
- Strukturwandel im Ruhrgebiet
- Brücken
- Welterbe Zollverein
- Nutzungsmöglichkeiten stillgelegter Industrieflächen
- „Die Wildnis vor der Haustür“ – Gärten und Spielorte im Zollverein Park





Methodische Zuordnung

	Einführung / warming up	Projektarbeit für Schulklassen geeignet	Projektidee für Kommunen	Recherche	Fotografieren / Dokumentieren	Bastel- und Werkarbeit	Interview / Rollenspiel	Rätsel / Quiz	Vorstellung eines Projektes	Art der Aktivität	drinnen	draußen	Exkursion / Erkundung
Gemeinsam aus dem Dunkel	●	●										●	
Route der Industriekultur NRW						●							
Erlebte Geschichte		●	●	●	●		●				●	●	●
Arbeitersiedlungen		●	●	●	●		●				●	●	●
Ferienfreizeit Industriekultur			●								●	●	●
Industriequiz			●					●			●		
Strukturwandel im Ruhrgebiet		●	●	●	●						●	●	●
Brücken		●	●	●	●	●					●	●	●
Welterbe Zollverein		●	●	●	●						●	●	
Nutzungsmöglichkeiten still- gelegter Industrieflächen		●	●	●	●						●	●	
Gärten und Spielorte im Zollverein Park								●					







ab **8**

Gemeinsam aus dem Dunkel

Dieses Kooperationsspiel kann als Auflockerung und zur Förderung des Gruppenzusammenhalts im Rahmen eines Projekts zum Thema Bergbau dienen. Der Zusammenhalt, der auch bei Bergleuten von Bedeutung war, und die Arbeitsbedingungen unter Tage sind der geschichtliche Rahmen für diese Aktivität. Ziel ist es, dass die Gruppe mit verbundenen Augen gemeinsam eine bestimmte Wegstrecke zurücklegt. Die Aufgabe ist dann beendet, wenn alle den Endpunkt erreicht haben. Gespielt wird in einem naturnahen Gelände, besonders gut eignet sich ein Waldstück.

Der Spielverlauf im Detail:

1. Im Vorfeld entscheidet sich die Spielleitung für eine Strecke. Diese sollte entsprechend des Alters der Kinder gewählt werden. Bei Jugendlichen kann eine Kurve und ein unebenes Gelände das Spiel interessanter gestalten. Wichtig ist es, dass die Spielleitung die Strecke im Hinblick auf Gefahrenquellen inspiziert.
2. Die Kinder können die Strecke mit sehenden Augen abgehen und sich untereinander beraten, welches die beste Strategie sein könnte. Dazu sollte ihnen genügend Zeit gelassen werden.
3. Das Spiel beginnt; alle werden zum Startort geführt und bekommen dort eine Augenbinde. Die Kinder müssen nun versuchen, alle vom Start- zum Zielpunkt zu gelangen.
4. Reflexion des Spiels: Wie haben sich die Teilnehmenden gefühlt? Welche Strategie wurde von den Kindern und Jugendlichen verfolgt? Wer hat geführt, wer konnte sich führen lassen?

Zeitaufwand

45 Minuten

Ort

draußen

Material

Augenbinden

Vorbereitung

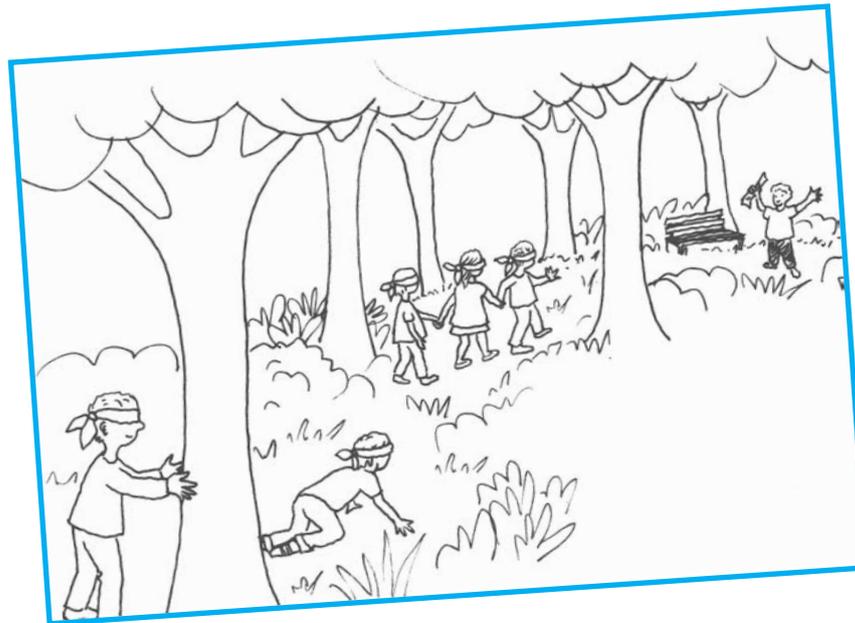
Auswahl einer geeigneten Strecke



Im Anschluss kann in gemütlicher Runde auch die Alltagssituation der Bergleute erörtert werden.
In welchen Situationen mussten sie sich besonders aufeinander verlassen können?

Anmerkungen

Die Spielleitung muss ein gutes Gefühl dafür entwickeln, ob dieses Kooperationsspiel für die Gruppe geeignet ist.





für
jedes
Alter

Route der Industriekultur NRW

Die Route der Industriekultur verbindet auf einem 400 km langen Rundkurs Sehenswürdigkeiten aus 150 Jahren Industriegeschichte im Ruhrgebiet. Sie besteht u. a. aus einem Kernnetz von 24 sogenannten Ankerpunkten, auf die mit Schildern hingewiesen wird. Sie können mit dem Auto, Bus und Bahn, per Fahrrad, über Wanderwege, auf Personenschiffen oder sogar mit Zechenbahnen erkundet werden.

Von diesen Ankerpunkten zweigen Themenrouten ab. Je nach Interesse können Touren zu so unterschiedlichen Themen wie „Großchemie und Energie“, „Brot, Korn und Bier“, „Gärten- und Parkanlagen“ oder „Arbeitersiedlungen“ gemacht werden.

Darüber hinaus ist die „Route der Industriekultur“ auch Teil der Europäischen Route der Industriekultur (ERIH).

Anmerkung

Für Kinder und Jugendliche gibt es eine eigene Internetpräsentation, auf der die Region und die Industrieanlagen vorgestellt werden.

Viele Industriemuseen in NRW, so z. B. das Schiffshebewerk in Henrichenburg, das Textilmuseum in Bocholt oder die Papiermühle in Bergisch Gladbach bieten ein umfangreiches pädagogisches Programm für Kinder und Jugendliche an.

Zeitaufwand
routenabhängig

Ort
drinnen und draußen

Material
Karten/Infobroschüren

Vorbereitung
keine



Info

Route der Industriekultur Besucherzentrum Zeche Zollverein XII

Gelsenkirchener Straße 181
45309 Essen
Tel: 0180/4000086
Tel: +49(0)201/8303636 (Führungen)
Fax: +49(0)201/3719126
info@route-industriekultur.de

Öffnungszeiten

1. November bis 31. März
Mo – So 10 – 17 Uhr
Fr 10 – 19 Uhr
1. April – 31. Oktober
Mo – So 10 – 19 Uhr



Der Tetraeder (59 m hoch) steht auf der Halde der ehemaligen Zeche Prosper in Bottrop: Von dort haben Besucherinnen und Besucher einen beeindruckenden Blick über das Ruhrgebiet.

Link

Regionalverband Ruhr
www.rvr-online.de

Route der Industriekultur
www.route-industriekultur.de

Route der Industriekultur für Kinder
www.route-industriekultur.de/Kinder/Karte.htm

Europäische Route der Industriekultur
www.erih.net

LWL-Industriemuseum
www.westfaelisches-industriemuseum.de

LVR-Industriemuseum
www.rim.lvr.de





ab

14

Erlebte Geschichte

Die Industrialisierung hat bedeutende Spuren in Nordrhein-Westfalen hinterlassen. Die Region wurde vor allem von Montan-, Chemie- und Textilindustrie sowie vom Automobilbau geprägt. Ein Industriedenkmal nach Aufgabe der betrieblichen Nutzung steht im Fokus dieser Aktivität. Die Jugendlichen begeben sich auf eine Reise in die Vergangenheit. Die Geschichte des Betriebes, der Alltag der Arbeiter sowie der Einfluss auf das gesellschaftliche Leben sollen näher unter die Lupe genommen werden. Neben der Informationsbeschaffung via Internet, bei der Unteren Denkmalbehörde, bei den Industriemuseen oder in der Bibliothek ist die Befragung von Zeitzeugen ein wichtiger Baustein in der Auseinandersetzung mit dem Thema. Dadurch erhalten die Jugendlichen Einblicke in persönliche Erlebnisse früherer Generationen und finden Zugang zu ihrer eigenen Geschichte.

Unter Anleitung entwickeln die Jugendlichen einen Fragebogen zum gewählten Themenbereich und einigen sich auf einen „roten Faden“ bei der Durchführung.

- Wie werden die Kontakte zu den „Experten“ geknüpft?
- Welche konkreten Fragen sollen gestellt werden?
- Wie werden die Ergebnisse der Befragung festgehalten?

Die Fragen sollten sich sowohl aus geschlossenen Fragen (mit ja oder nein zu beantworten) als auch aus offenen Fragen zusammensetzen. Auch die Auswertung der Befragungen sollte vorab besprochen werden. Denkbar wären eine Zusammenfassung möglicher „offener“ Antworten zu

Zeitaufwand

Projektarbeit über mehrere Wochen

Ort

drinnen und draußen

Material

Papier, Stifte, Fotoapparat, evtl. Aufnahmegerät, Informationsmaterial

Vorbereitung

Zusammenstellung von Informationsmaterial



einzelnen Themenbereichen und eine Präsentation in Form einer Wandzeitung. Die Ergebnisse können aus einer Präsentation mit einem Mix aus allgemeinen Aussagen und Entwicklungstendenzen mit Schilderungen persönlicher Erlebnisse bestehen.

Anmerkung

Die Methodik der Befragung fördert die Interaktion der Generationen.



Link

LWL-Industriemuseum

www.westfaelisches-industriemuseum.de

LVR-Industriemuseum

www.rim.lvr.de

Regionalverband Ruhr

www.rvr-online.de

Route der Industriekultur

www.route-industriekultur.de





ab

12

Arbeitersiedlungen

Ziel dieser Projektidee ist es, Kindern und Jugendlichen anhand von Arbeitersiedlungen einen Eindruck in die Sozialgeschichte des Ruhrgebiets zu vermitteln. Sie sollen die Siedlungsformen als Zeugnis der Industriegeschichte begreifen.

Mit der Industrialisierung entstanden im 19. Jahrhundert bis Mitte des 20. Jahrhunderts auch Werks-, Genossenschafts und Arbeitersiedlungen. Diese Siedlungen bildeten den Grundstein für viele der heutigen Revierstädte. Entstanden sind sie durch das rasante Bevölkerungswachstum, welches während der Industrialisierung einsetzte und schnell zu einem massiven Wohnungsmangel führte.

Viele Werksbesitzer wollten durch den Bau eigener Wohnsiedlungen die Arbeiter anwerben und an die eigene Firma binden. Verloren die Arbeiter ihre Stelle, durften sie in den Häusern nicht weiter wohnen bleiben. Die Bergarbeitersiedlungen im Ruhrgebiet, die um die Zechen herum entstanden, wurden als Kolonien bezeichnet.

Dass vielerorts die Arbeitersiedlungen noch vorhanden sind und nicht alle in den 70-er Jahren abgerissen wurden, ist Bürgerinitiativen zu verdanken, die sich für den Erhalt dieser historischen Siedlungen engagiert haben.

Zeitaufwand
projektabhängig

Ort
drinnen und draußen



Siedlung Eisenheim in Oberhausen



Das Projekt umfasst zwei Bausteine:

allgemeine Fragestellungen zur Entwicklung von Arbeitersiedlungen

- Wann entstanden die ersten Arbeitersiedlungen?
- Gibt es unterschiedliche Bauformen?
- Wie groß waren die Anlagen und die Wohnungen?
- Gab es sanitäre Anlagen?
- Wer hat in den Häusern gewohnt? Woher kamen die zahlreichen Arbeiter?
- Wie sah das Mietverhältnis aus?

Untersuchung an einem konkreten Beispiel

- Gibt es in der Nähe eine Fabrik, die in der Vergangenheit Wohnungen für ihre Mitarbeiter gebaut hat?
- Um welche Art von Arbeitersiedlung handelt es sich?
- Steht diese Siedlung unter Denkmalschutz?
- Wie sieht die Entwicklung der Anlage aus? Sollte sie mal abgerissen werden?
- Wer war der Architekt?

Zur Beantwortung der Fragen können die Jugendlichen im Internet, in der Bibliothek und im Stadtarchiv recherchieren. Bei der Untersuchung eines konkreten Beispiels sollte nach Möglichkeit auch Kontakt mit dem Betrieb aufgenommen werden, der die Wohnungen gebaut hat.

Die Ergebnisse der Rechercharbeiten werden schriftlich festgehalten, Zeichnungen können angefertigt und Plakate zusammengestellt werden.

Alternative

Als dritten Baustein können die Jugendlichen eine Arbeitersiedlung als Modell nachbauen.

Info

Bei der Entwicklung von Arbeitersiedlungen lassen sich unterschiedliche Siedlungstypen (z. B. D-Zug-Prinzip des 19. Jahrhunderts, Gartenkolonien des früheren 20. Jahrhunderts) herausstellen.

Link

Knopp, Gisbert & Sutthoff, Ludger: Wohn- und Arbeitersiedlungen im Rheinland, Eine Zwischenbilanz aus denkmalpflegerischer Sicht, Rheinisches Amt für Denkmalpflege, Arbeitsheft 37, 2006

Glaser, Harald & Syré, Christiane: Arbeitersiedlungen (Themenroute 19 der „Route der Industriekultur“), Kommunalverband Ruhrgebiet (Hrsg.), 2003

Bollery, Franziska, & Hartmann, Kristiana: Wohnen im Revier, 99 Beispiele aus Dortmund, 1975



ab

8

Ferienfreizeit Industriekultur

Ferienfreizeiten und Stadtranderholungen werden von vielen kommunalen Einrichtungen, Vereinen, Familienbildungsstätten, Gemeinden etc. angeboten. Warum also nicht einmal eine Freizeit unter den Themenbereich Industriekultur stellen? Die Kinder und Jugendlichen erhalten so die Gelegenheit, sich der eigenen Kultur mit Spaß und Leichtigkeit von verschiedensten Seiten aus zu nähern. Geschichtliche und soziale Aspekte können ebenso eine Rolle spielen wie natur- und erlebnisorientierte Ansätze.

Im Folgenden werden mögliche Module einer einwöchigen Freizeit für Kinder von 9 – 13 Jahren skizziert. Dieses Szenario sieht als Ort ein Industriedenkmal vor, das heutzutage auch touristisch genutzt wird. Übernachtungsmöglichkeiten sollten in der Nähe des Geländes geschaffen werden, entweder wird eine Zeltstadt auf einer Freifläche aufgebaut oder es existieren geeignete Räumlichkeiten. Lagerfeuer, Stockbrot, Schnitzeljagd, Schatzsuche und Schwimmen runden als Standardbestandteile einer Freizeit das Programm ab.

1. Tag Erkundung des Geländes und des Gebäudes

Nach der Ankunft und den ersten Kennenlern- und Aufwärmspielen steht an diesem Tag eine „Schatzsuche nach der goldenen Kohle“ an. Nur mit Mut, Ausdauer, Wissen und Teamgeist können die Rätsel und Aufgaben gelöst werden, die zum Ziel führen. Am Ende wartet eine kohlige Überraschung auf alle.

Wahl eines Spezialthemas: Es gibt die „Filmmäuse“, die „Fotoechsen“ und die „Malkäfer“. Jedes Kind überlegt sich, an welchem der Projekte es über die Woche hinweg schwerpunktmäßig beteiligt sein möchte. Die Filmmäuse drehen einen Film über die Entwicklung und heutige Nutzung des Industriegeländes, die Echsen dokumentieren Anlage und Umfeld mithilfe eines Fotoapparates. Die Käfer nähern sich dem Thema von der künstlerischen Seite an und zeichnen, malen und gestalten.

Zeitaufwand

eine Woche

Ort

drinnen und draußen

Material

programmabhängig

Vorbereitung

Planung der Freizeit



2. Tag **Einen Tag lang Bergmann oder Stahlarbeiter sein**

Gemeinsam erfahren die Kinder im Spiel und bei Führungen, wie der Alltag der Arbeiter aussah. Die Kinder verkleiden sich, erkunden die historische Anlage und hören Geschichten.

3. Tag **Pflanzen und Tiere auf dem Gelände**

Was krecht und fleucht auf einem stillgelegten Industriestandort? Ausgestattet mit Becherlupen und Keschern wird die Pflanzen- und Tierwelt untersucht und erkundet. Naturerlebnisspiele runden das Thema ab.

4. Tag **Radtour zu Industriestandorten der Umgebung**

Im Ruhrgebiet gibt es eine Vielzahl an ehemaligen industriellen Anlagen, die an diesem Tag erkundet werden können. Bei Sommerwetter sollte eine Bademöglichkeit auf der Strecke liegen.

5. Tag **Fledermaus, Kohlenstaub und mehr – Industriekultur bei Nacht**

Nach einem etwas geruhsameren Tagesablauf, bei dem die Kinder sich verstärkt ihrem Spezialthema widmen können, wird in dieser Nacht das Gelände erkundet. Aber Vorsicht, dass dabei nicht das Grubengespenst geweckt wird.

6. Tag **Tag des Handwerks**

An verschiedenen Stationen lernen die Kinder unterschiedliche Handwerkstechniken kennen. So kann getischlert und getöpft werden und es besteht die Möglichkeit, Papier zu schöpfen oder Eisen zu bearbeiten.

7. Tag **Tag der Spezialthemen und des Abschieds**

Es erfolgt die Reflexion sowie die Zusammenfassung und eine erste Präsentation der Ergebnisse der Filmmäuse, Fotoechsen und der Malkäfer.

Abfahrt



Kinder erkunden das Gelände der Zeche Zollverein



Das Erlernen von verschiedenen Handwerkstechniken: Töpferei an der Drehscheibe oder Weben



ab **8**

Industriequiz

Zum Abschluss eines Projekts zum Thema Industriekultur bietet sich ein Quiz an, um erlerntes Wissen zu festigen und zu überprüfen.

Folgende Varianten sind denkbar:

1. Es werden mehrere Kleingruppen gebildet, die zu einem zuvor behandelten Thema ein Quiz vorbereiten. Dabei sollten zwei Themenbereiche (z. B. zwei Industriestandorte) vorgegeben werden, so dass die Gruppen ihre Karten untereinander tauschen können. Jede Gruppe bekommt 20 Karten, auf denen sie Fragen bzw. Aussagen aufschreiben können. Die Aussagen können entweder falsch oder richtig sein. Jeweils zwei Gruppen tauschen ihre Karten und versuchen dann, die Antworten auf die vorbereiteten Fragen zu geben. Welche Gruppe schafft es, alle Fragen richtig zu beantworten?
2. Ein vorbereiteter Fragebogen wird von jedem in Stillarbeit gelöst.
3. Auf dem Boden werden mithilfe von farbigen Bändern drei große Felder abgegrenzt. Das Quiz folgt nun den Regeln des bekannten Spiels „Eins, Zwei oder auch Drei“. Aus einem vorbereiteten Fragebogen liest die Lehrkraft eine Frage vor und gibt drei mögliche Antworten. Jede Antwort steht für ein Bodenfeld. Die Kinder laufen nun im Raum umher. Auf ein vorbereitetes Zeichen hin entscheiden sich alle und gehen in das Feld, von welchem sie denken, dass es zur richtigen Antwort gehört. Diejenigen, die im passenden Feld stehen, erhalten einen Punkt.
4. Es werden zwei Gruppen gebildet, die gegeneinander antreten. Es wird ausgelost, welche Gruppe beginnen darf. Diese bekommt dann von der Spielleitung die erste Frage gestellt. Beantwortet sie diese richtig, bekommt die Gruppe einen Punkt, die nächste Frage richtet sich an die zweite Gruppe. Wird eine Frage falsch beantwortet, darf die andere Gruppe ihr Glück versuchen.

Zeitaufwand

90 Minuten (60 Minuten Vorbereitung Quiz, 30 Minuten Lösung)

Ort

draußen

Material

evtl. farbige Bänder

Vorbereitung

evtl. Vorbereitung des Fragebogens



Beispielfragen

- Warum wurde die Völklinger Hütte zum Weltkulturerbe erklärt?
 1. besonders ansprechende Industriearchitektur
 2. ehemals größter Hochofen Deutschlands
 3. einziger Hochofenkomplex, in dem der gesamte Prozess der Roheisenherstellung fast vollständig dargestellt ist

- Was bedeutet Industrietourismus?
 1. Tourismus in hoch industrialisierten Ländern
 2. Besuch von intakten, innovativen Industrieparks
 3. Besuch ehemaliger oder noch betriebener Industrieanlagen

- Welches der folgenden Objekte ist typisch für die Industriekultur?
 1. ehemaliges Auto eines Bergbauunternehmers
 2. ehemaliger Hochofen
 3. Gebrauchsgegenstände von Bergarbeiterfamilien

- Wann wurde die Zeche Zollverein zum Weltkulturerbe erklärt?
 1. 1961
 2. 1986
 3. 2001

Link

Virtuelle geographische Texte

www.v-g-t.de

Route der Industriekultur

www.route-industriekultur.de

Einige der Fragen sind Bestandteil eines interaktiven Quizes auf www.v-g-t.de





| ab

12

Strukturwandel im Ruhrgebiet

Das Ruhrgebiet ist Ballungsraum auch für Industriekultur. Über 100 Jahre wurde das Gebiet u. a. durch Kohleförderung und Stahl verarbeitende Industrie geprägt. Heutzutage befindet sich die Region mitten im Strukturwandel, ein Prozess, der schon vor Jahrzehnten begonnen hat und immer noch andauert.

- Was bedeutet der Wandel von der Industrie- zur Dienstleistungsgesellschaft? für das Ruhrgebiet und die Menschen, die dort wohnen?
- Wie wird mit den stillgelegten Gebäuden und den Brachflächen umgegangen?
- Welchen Herausforderungen müssen sich Raum- und Stadtplaner/innen stellen?
- Welche Gebäude sollten uns als kulturelles Erbe erhalten bleiben und warum?

Die Kinder und Jugendlichen können im Rahmen einer Projektarbeit auf diese Themen eingehen. Eine Reihe von Informationen kann sowohl im Internet als auch in der Literatur nachgelesen werden. Angaben hierzu sind unter dem Punkt „Link“ aufgelistet.

Folgende Bausteine bzw. Projektphasen liefern erste Impulse für die Bearbeitung dieses komplexen Themas:

Assoziationen zum Ruhrgebiet

Jedes Kind erhält fünf Karten (mit Umriss des Ruhrgebiets), auf denen es jeweils einen Begriff notiert, den es mit dem Ruhrgebiet verbindet. Das können sowohl Eigenschaften sein, als auch Beschreibungen oder auch sprachliche Begriffe wie Malochen, Pott, Glück auf oder Gedöns. Alle

Zeitaufwand
projektabhängig

Ort
drinnen und draußen

Material
Literatur, Internetanschlüsse,
Karteikarten, Wäscheklammern,
Leine

Vorbereitung
weitere Quizfragen und
-aussagen über das Ruhrgebiet
zusammenstellen



Karten werden mit Wäscheklammern an eine Leine gehängt. Im Laufe des Projekts können die Karten diskutiert werden. Stimmen die ersten Eindrücke bzw. Assoziationen mit den Rechercheergebnissen überein?

Was ist falsch, was ist richtig

Die Leitung bereitet mehrere Aussagen zum Ruhrgebiet vor, die entweder richtig oder falsch sind, so z. B.

- *Über die Hälfte der im Ruhrgebiet arbeitenden Menschen arbeitet noch immer in den Bereichen Bergbau und Stahlindustrie.* (falsch)
- *Mehr als die Hälfte der Gesamtfläche des Ruhrgebiets besteht aus Grünflächen.* (richtig)
- *Das Ruhrgebiet ist hinsichtlich der Anzahl der Theater eine der dichtesten Bühnenregionen Europas.* (richtig)

Jedes Kind entscheidet für sich. Die Anzahl der Zuordnungen wird notiert. Am Ende werden die Antworten ausgewertet und mit der Lösung verglichen.

Geschichtlicher Abriss des Strukturwandels im Ruhrgebiet

Die Kinder und Jugendlichen erkunden die geschichtliche Entwicklung des Ruhrgebiets. Ziel kann eine digitale Präsentation der Ergebnisse sein. Entweder die Gruppe erstellt eine PowerPoint-Präsentation oder sie nutzt im Handel erhältliche GIS-Programme, die es ihnen ermöglichen, Karten und anderes zu erstellen.

Recherche des Wandels einzelner Regionen

Jede Region, jede Stadt hat ihr charakteristisches Industriegelände. Deren eigenständige Entwicklungen sollen von Kleingruppen erarbeitet werden. Jede Kleingruppe bekommt eine Stadt, eine Region zugeordnet, z. B. Oberhausen, Essen, Duisburg oder Bochum. Jede Gruppe entscheidet eigenständig über den Weg der Recherche und die Art der Präsentation. Einzelne Punkte wie z. B. die Folgenutzungen stillgelegter Industrieanlagen sollten vorab geklärt und von allen beachtet werden. Am Ende des Projekts stellt jede Gruppe in einer Präsentation die Ergebnisse den anderen vor.

Link

Regionalverband Ruhr
www.ruhrgebiet.de

Route Industriekultur
www.route-industriekultur.de

Vergangenheit als dreidimensionale Rekonstruktion
www.zeitreise-ruhr.de

LWL-Industriemuseum
www.westfaelisches-industriemuseum.de

LVR-Industriemuseum
www.rim.lvr.de





Brücken

Brücken zählen zu den technischen Kulturgütern. Sie fordern Ingenieure zu großen Leistungen heraus. Heutzutage stehen viele Brücken unter Denkmalschutz.

In einer ersten Phase sollen Kinder und Jugendliche sich mit dieser Thematik auseinandersetzen und erkunden, welche Grundformen von Brücken es gibt und welche unter Denkmalschutz stehen.

- Was sind Bogenbrücken, Hängebrücken, bewegliche Brücken und Balkenbrücken?
- Gibt es Brücken in der eigenen Stadt oder in der Region, die geschützt werden?
- Und warum sind sie schützenswert?
- Welche ist die älteste Brücke in der Stadt, welche die jüngste?

In einer zweiten Phase sollen die Kinder und Jugendlichen durch den Bau eigener Brücken etwas von der physikalisch-technischen Seite des Brückenbaus kennen lernen. Durch die eigenen Experimente soll verdeutlicht werden, dass durch bauliche, konstruktionsbedingte Veränderungen Materialien stabiler werden können. Je älter die Kinder, umso vielfältiger können die Konstruktionen werden. Zu Beginn sollten alle mit dem Bau der einfachen Brücken starten und das Prinzip stabiler Dreiecksstrukturen kennen lernen.

Brückenbau aus Papier

Aus Papier sollen möglichst stabile unterschiedliche Brücken gebaut werden.

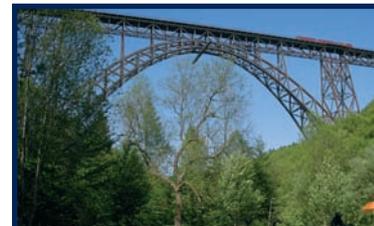
Zeitaufwand
projektabhängig

Ort
drinnen und draußen

Material
Papier, Klebestreifen

Vorbereitung
keine

Die Müngstener Brücke ist die höchste Stahlgitterbrücke Deutschlands



Papierbrücke 1

- Ein Blatt Papier wird in dünne Streifen (Ziehharmonika) gefaltet. Fertig ist die Brücke.
- Sie ist so stabil, dass sie mit den spitzen Falten über zwei Gläser gelegt wird, ein drittes Glas getragen werden kann.
- Die Brücke ist umso tragfähiger, je feiner die Faltung vorgenommen wird.

Papierbrücke 2

- Aus zwei Blättern Papier lässt sich eine stabile Brücke bauen, ganz ohne Faltechnik.
- Ein Blatt Papier wird zwischen zwei Schuhkartons (oder 2 Stapel Bücher) gelegt. Es wird getestet, wie stabil dieses Blatt Papier ist. Was bleibt auf der „Brücke“ liegen?
- Nun wird ein weiteres Blatt im Bogen unter das erste Blatt Papier gelegt. Wieder wird getestet.

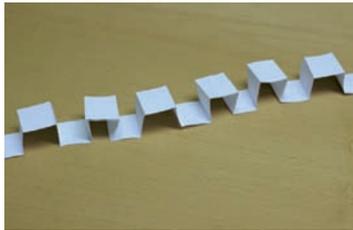


Bild 1



Bild 2

Papierbrücke 3

- Aus einem Blatt Papier werden mehrere gleich breite Papierstreifen ausgeschnitten und zu einem langen Streifen zusammengeklebt.
- Der Papierstreifen wird nun in gleich breite Abschnitte unterteilt. Jeder vierte Abschnitt sollte markiert werden.
- Nun wird der Papierstreifen entsprechend dem Foto gefaltet. Jeder vierte Abschnitt nach außen, die drei übrigen nach innen (Bild 1).
- Schließlich müssen die Bänder noch mit Klebestreifen zusammengeklebt werden.
- Es ist eine Balkenbrücke entstanden (Bild 2).

Link

Höchste Stahlgitterbrücke Deutschlands

www.muengstener-bruecke.de

Viadukt Altenbeken

www.baukunst-nrw.de

www.altenbeken.de





ab

10

Welterbe Zollverein

Angefangen bei der Frage, wann Deutschland der Welterbe-Konvention beigetreten ist, untersuchen die Kinder und Jugendlichen mithilfe von Karten- und Informationsmaterial, welche Welterbe-Stätten sich in der eigenen Region (Land) finden lassen. Gemeinsam werden die Ergebnisse zusammengetragen. Die Begriffe „Erbe“ und „Erhaltung“ werden ausführlich besprochen und diskutiert. Anhand der 2001 zum Welterbe ernannten Zeche Zollverein in Essen können die Kinder und Jugendlichen sich mit dem Themenbereich intensiv auseinander setzen.

- Wer entscheidet über die Aufnahme in die Welterbe-Liste?
- Welche Kriterien für die Aufnahme müssen erfüllt sein?
- Wie verläuft der Prozess bis zur Auszeichnung?



Die ehemalige Zeche in Essen ist zum Symbol für eine ganze Region geworden, die mitten im strukturellen Wandel steckt. Das Kohle- und Stahlzeitalter prägt das Ruhrgebiet bis heute. Die Entwicklung der Zeche Zollverein von den Anfängen über die Schließung des Werks bis zur Nutzung als Kreativzentrum wird von den Kindern und Jugendlichen in Gruppen erarbeitet und in Form einer Ausstellung präsentiert (möglicherweise finden sich Ausstellungsmöglichkeiten in öffentlichen Büchereien und Verwaltungsgebäuden).

Zeitaufwand

Projektarbeit

Ort

drinnen und draußen

Material

Karten- und Informationsmaterial (s. auch Infobroschüre)

Vorbereitung

Kopien möglicher Arbeitsblätter

Unterrichtsmaterial für die Schule

Welterbe für junge Menschen: Entdecken – Erforschen – Erhalten. Österreichische UNESCO-Kommission, Deutsche UNESCO-Kommission und Deutsche Stiftung Denkmalschutz, Bonn 2003

Folgende Leitfragen sollten im Laufe der Arbeiten mit berücksichtigt werden:

- Warum wurde die Zeche Zollverein in die Welterbe-Liste aufgenommen?
- Was bewirkte die Auszeichnung als Welterbe?
- Welche Verpflichtungen sind durch die Aufnahme entstanden?

Anmerkung

Ein Besuch auf der Zeche während oder vor der Projektphase bietet sich an. Thematische Führungen, wie z. B. „Zollverein im Wandel“, „Dem Bergmann auf der Spur“ oder „Grubenmäuse über Tage“ werden für jedes Alter angeboten.

Infos

Erhalt durch Umnutzung!

Nach diesem Prinzip vollzieht sich der Strukturwandel auf der Zeche Zollverein. Wichtige Stationen der Zeche sind:

1847:

Der Duisburger Industrielle Franz Haniel (1779 – 1868) kauft 13 zusammenhängende Grubenfelder, teuft den ersten Schacht ab und nennt die entstehende Zeche „Zollverein“.

1914:

Zollverein wird bis zum Ausbruch des Ersten Weltkriegs auf vier selbstständige Schachtanlagen mit insgesamt zehn Schächten ausgebaut.

1961:

Die Kokerei wird am 12. September 1961 in Betrieb genommen.

1986:

Die Steinkohleförderung wird eingestellt.

1993:

Die Kokerei schließt.

2001:

Zeche Zollverein wird in die Welterbe-Liste der UNESCO aufgenommen.

In NRW zählen noch der Kölner Dom, der Aachener Dom sowie die Schlösser Augustusburg und Falkenlust zum Welterbe der UNESCO.

Link

UNESCO

www.unesco.de

Internationale Naturschutzunion

www.iucn.org

Internationaler Museumsrat

www.icom.org

Internationaler Rat für Denkmalpflege

www.icomos.org

Zeche Zollverein

www.zollverein.de

Route Industriekultur

www.route-industriekultur.de





ab

14

Nutzungsmöglichkeiten stillgelegter Industrieflächen

Kinder und Jugendliche entwickeln eigene Szenarien für die Nutzung stillgelegter Industrieflächen. Das Projekt sieht sowohl eine künstlerische als auch eine wirtschaftliche Auseinandersetzung mit dem Themenbereich vor.

Eine Industrieanlage wird stillgelegt. Was bedeutet dies für die Menschen und für die Region? Was geschieht mit der Anlage und den Flächen?

Viele der Anlagen, die in den letzten Jahrzehnten in NRW stillgelegt wurden, sind geschützt und werden heutzutage oftmals mit Erfolg touristisch genutzt.

Auf einem schon seit Ende der 50-er Jahre brachliegenden Zechengelände (der ehemaligen Zeche Maximilian) fand 1984 die erste Landesgartenschau in NRW statt. Heutzutage ist der als Maximilianpark bekannte Ort eine beliebte Freizeitanlage für Jung und Alt.

Zeche Zollverein dient inzwischen als Kreativzentrum und bietet eine Vielzahl von Führungen und Workshops an. Der Gasometer Oberhausen hat sich zu einem Ausstellungsraum entwickelt, der weit über die Grenzen der Stadt hinaus bekannt ist. Zudem bietet das außergewöhnliche Ambiente der Industrieanlagen vielen Musikern und Lichtinstallateuren immer wieder den Anreiz für besondere Aufführungen.

Zeitaufwand
projektabhängig

Ort
drinnen und draußen

Material
Papier, Stifte, PC und alles, was für Modellarbeiten zu finden und zu gebrauchen ist, Deutsche Grundkarte 1 : 500

Vorbereitung
Kooperationspartner aus dem Bereich der Stadtplanung akquirieren, die das Projekt begleiten



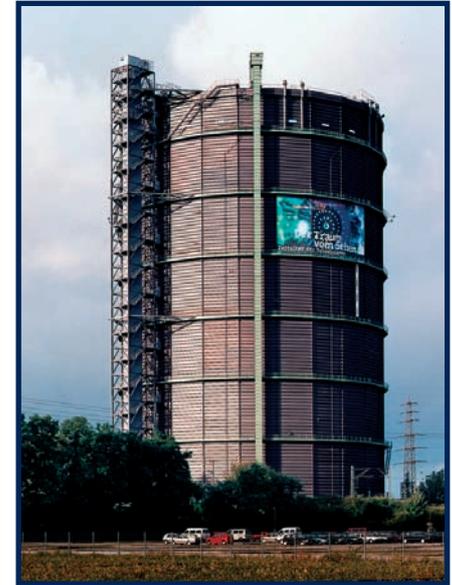
Der Strukturwandel, der (nicht nur) das Ruhrgebiet noch immer prägt, bietet viele Chancen: Ehemalige Industriestandorte und Industriedenkmäler werden als Foren für Musik, Tanz und Kunst genutzt.

Nach einem Projektverlauf, in dem die Jugendlichen sich mit der Geschichte einzelner Industriestandorte auseinandergesetzt haben, sollte ein reales Industrieobjekt oder eine Fläche ausgewählt werden, welche seit längerem brachliegt und nicht mehr genutzt wird (oder es handelt sich um ein Objekt, welches in Zukunft einer Nutzungsänderung unterliegen wird).

Für dieses Objekt entwickeln die Jugendlichen eigene Nutzungskonzepte und setzen diese in Form von Modellen oder architektonischen Zeichnungen um. Parallel dazu sollen sie mithilfe einer Machbarkeitsstudie den Erfolg ihres „geplanten Unternehmens“ durchspielen.

Anmerkung

Viele stillgelegte Industrieflächen sind aus Sicherheitsgründen für die Öffentlichkeit gesperrt. Für eine Durchführung des Projekts ist eine Begehung des Geländes vorteilhaft, aber nicht zwingend erforderlich. Kartenmaterial und Abbildungen können als Grundlage für die Szenarien ausreichen.



Der Gasometer in Oberhausen wird heutzutage als Ausstellungsraum genutzt.





ab

4

„Die Wildnis vor der Haustür“ – Gärten und Spielorte im Zollverein Park

Das vorgestellte Projekt der Zeche Zollverein stellt ein Beispiel für die Nutzungsmöglichkeit brachliegender Außenanlagen unter Beteiligung von Kindern und Jugendlichen dar.

Im Jahr 1986 wurde die Zeche Zollverein stillgelegt. Nachdem das fast 100 ha große Gelände lange Zeit sich selbst überlassen war, entsteht bis 2010 der „Zollverein Park“, bei dessen Gestaltung auch Kinder und Jugendliche mit einbezogen werden.

In dem von der NRW-Stiftung Naturschutz, Heimat- und Kulturpflege geförderten Projekt „Wildnis vor der Haustür“ sollten auf dem weitläufigen Industrieareal Spiel- und Erlebnismöglichkeiten für die Jüngeren geschaffen werden. Besonders Bildungseinrichtungen aus der nahen Umgebung waren gefragt und konnten Ideen und Vorschläge liefern. Zwischen 2006 und 2008 entwickelten rund 150 Schülerinnen und Schüler zusammen mit Landschaftsarchitekten und Künstlern kreative neue Spielangebote.

Das Ergebnis sind sechs Stationen: es gibt sowohl Möglichkeiten zum Spielen als auch zum Erforschen von Flora und Fauna, man kann aber auch seiner Phantasie freien Lauf lassen. Einige beteiligte Kinder haben ein Märchen geschrieben und mit Unterstützung eines Holzkünstlers bunte Stelen zur Illustration ihrer Geschichte aufgestellt. Andere haben ein neues Spiel erfunden, nämlich das „Soccer-Golf“, eine Mischung zwischen Minigolf und Fußball. Zentraler Treffpunkt ist der so genannte Stellwerkgarten; hier wurden kleine Hochbeete angelegt, die von jungen Gärtnern/

Zeitaufwand

mehrere Jahre

Ort

drinnen und draußen



-innen versorgt werden. An diesen können unter anderem die jahreszeitlichen Veränderungen beim Pflanzenwachstum beobachtet werden.

Mithilfe dieses Projekts erhielten und erhalten Kinder und Jugendliche die Möglichkeit, das Gelände des Welterbes auf spielerische und gestalterische Weise zu erforschen. Sie schaffen sich eigene Räume und können Kultur ganz persönlich erleben.

Die Stationen sind:

1. Kinder Pavillon

Betreten der Wildnis auf eigene Gefahr! Ausgangspunkt für die neu entwickelten Spielangebote

2. Stellwerk und Stellwerkgarten

Unterrichtsmöglichkeit in der Natur

3. Labyrinth – Verborgene Schätze

Hölzerne Stelen illustrieren die Geschichte eines kleinen Männleins, das in einem Streb unter der Zeche wohnt.

4. Soccer-Golf

Das Runde muss ins Eckige, und zwar neun Mal.

5. Kokereigarten

mit Bühne, Tischtennisplatte, Kletterwand und Rutsche

6. Beach-Soccer-Platz

Eine Sandfläche zum Bolzen und für Boule

Zusätzlich stehen noch eine Eisbahn und ein Schwimmbad im Bereich der Kokerei Zollverein zur Verfügung.

[Link](#)

Zeche Zollverein in Essen

www.zollverein.de

Broschüre „Die Wildnis vor der Haustür – Gärten und Spielorte im Zollverein Park“,
Entwicklungsgesellschaft Zollverein mbH, 2008



Ein Abenteuerspielplatz entsteht