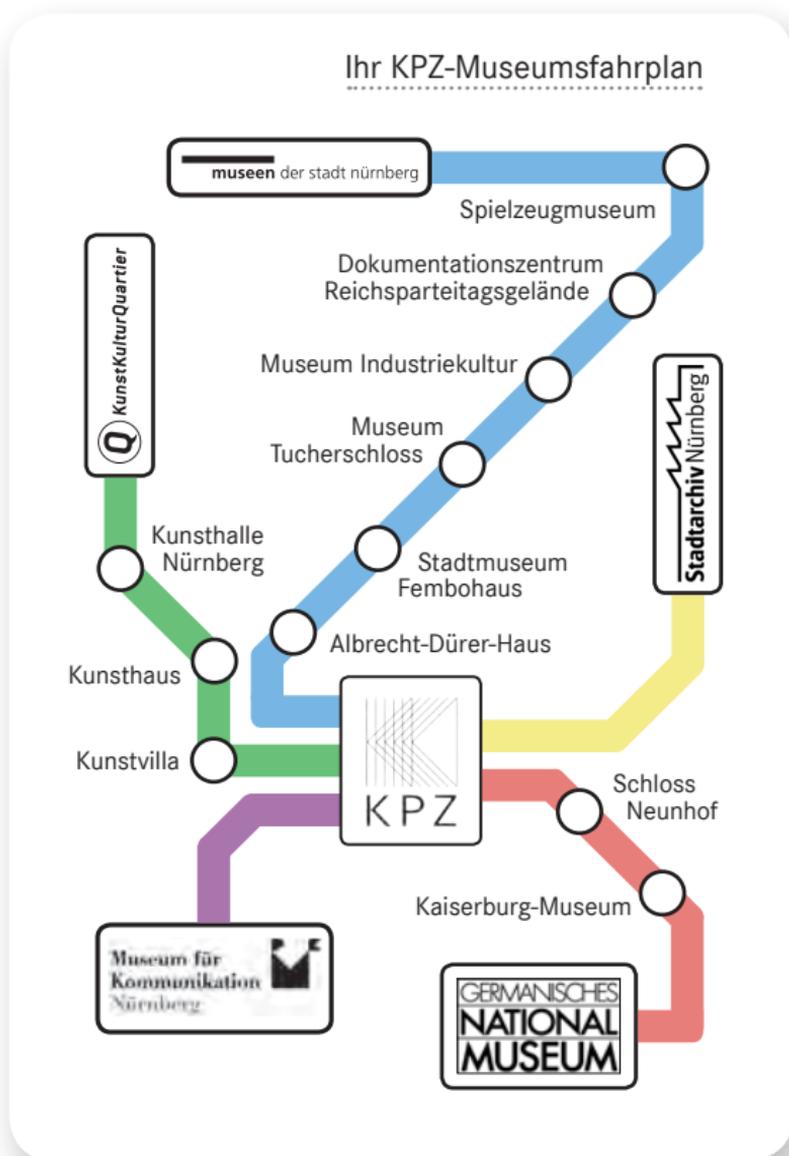


Museum und Schule 2014/2015

KPZ – führend in den Museen



Ihre Tageszeitung



www.nn-online.de

Zeitdokument

Museum und Schule 2014/2015

Kunst- und Kulturpädagogisches Zentrum
der Museen in Nürnberg



Impressum

Kunst- und Kulturpädagogisches Zentrum
der Museen in Nürnberg (KPZ)

Geschäftsstelle: im Germanischen Nationalmuseum
Kartäusergasse 1, 90402 Nürnberg

Tel.: 0911/1331-241

Fax: 0911/1331-318

E-Mail: schulen@kpz-nuernberg.de

www.kpz-nuernberg.de

Verantwortlich: Dr. Thomas Brehm

Redaktion und Gestaltung: Thomas Ruppenstein

Druck: Wiedemann & Dassow Druck GmbH

Auflage: 9000

Nürnberg, September 2014

Liebe Freunde des KPZ,

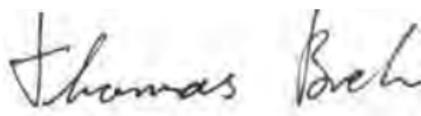
seit Mai bereichert ein neues Haus die Nürnberger Museumslandschaft: die Kunstvilla in der Blumenstraße. Sie widmet sich der bildenden Kunst in der Region vom 19. Jahrhundert bis zur Gegenwart. Entdecken Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler mit den Angeboten des KPZ diesen neuen außerschulischen Lernort, es lohnt sich. Und wer den Blick über die Region hinaus in die Kunst des 20. Jahrhunderts sucht, wird in der überarbeiteten Abteilung des Germanischen Nationalmuseums fündig. Aktuelle Bezüge und Gelegenheit für Erfahrungen rund um das Thema Medienkompetenz in der Welt von heute bietet wiederum die neue Abteilung „Netzwelten“ in der Dauerausstellung des Museums für Kommunikation.

Dies und viel mehr erwartet Sie in diesem Programm, das für alle Schularten und Altersstufen zielgruppengerechte Veranstaltungen in den Nürnberger Museen und Ausstellungshäusern bietet. Die allgemeinen organisatorischen Hinweise ab Seite 8 helfen Ihnen und uns, für einen reibungsfreien Ablauf zu sorgen. Sollten Sie uns einmal telefonisch nicht erreichen, erreichen Sie uns immer, auch in den Ferien, mit Mail oder Fax, die wir so rasch wie möglich beantworten bzw. bearbeiten. Angebote zu Wechselausstellungen finden Sie auf unserer Homepage www.kpz-nuernberg.de. Unser Blog berichtet über aktuelle Veranstaltungen und Projekte. Wir wollen unsere Homepage noch kundenfreundlicher gestalten und würden uns freuen, wenn Sie uns Ihre Wünsche dazu mitteilen könnten.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern, dass Sie sich die Nürnberger Museumslandschaft mit unseren Angeboten produktiv erschließen und all die Vorteile dieser besonderen außerschulischen Lernorte nutzen können.

Herzliche Grüße

Ihr

Handwritten signature of Thomas Behr in black ink.

September 2014

Inhalt

- 8 Organisatorische Hinweise
- 10 Zu dieser Broschüre
- 10 Information und Austausch
- 11 **Seminare**
- 12 **Rund um Albrecht Dürer**
- 13 **Germanisches Nationalmuseum**
 - 13 Das Museum
 - 14 Geschichte
 - 17 Latein / Geschichte / Deutsch
 - 18 Kunst / Kunstgeschichte
 - 21 Deutsch / Kunst
 - 22 Kulturgeschichte
 - 25 Religion
 - 27 Musik
- 28 **Kaiserburg-Museum**
- 29 **Schloss Neunhof**
- 30 **Museum für Kommunikation**
- 35 **Albrecht-Dürer-Haus**
- 37 **Stadtmuseum Fembohaus**
- 41 **Spielzeugmuseum**
- 43 **Museum Tucherschloss und Hirsvogelsaal**
- 44 **Museum Industriekultur**
- 47 **Schulmuseum Nürnberg**
- 48 **Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände**
- 49 **Stadtarchiv**
- 50 **KunstKulturQuartier:**
 - Kunsthalle Nürnberg, Kunsthaus, Kunstvilla**
- 54 **Veranstaltungen für Übergangsklassen**
- 56 **Veranstaltungen für Kinder und Jugendliche mit Behinderung**
- 59 Übersicht der Veranstaltungen
- 63 Bildnachweis
- 64 Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB)

Organisatorische Hinweise

- Unsere Veranstaltungen für Schulklassen können in der Regel dienstags bis freitags durchgeführt werden. Für alle Veranstaltungen ist eine **Anmeldung** – möglichst drei Wochen bzw. höchstens drei Monate im Voraus – erforderlich.

Unser Buchungsdienst ist während der Schulzeit telefonisch erreichbar:

Mo	9:00– 12:30 Uhr
Di/Mi/Do	9:00– 12:30 Uhr / 13:30– 15:30 Uhr
Fr	9:00– 12:30 Uhr
Tel.:	0911/ 1331-241
Fax:	0911/ 1331-318
E-Mail:	schulen@kpz-nuernberg.de

Sie können uns Ihren Buchungswunsch auch jederzeit per Fax oder E-Mail übermitteln. Folgende Angaben sind dabei erforderlich: Titel der gewünschten Veranstaltung, Tag und Uhrzeit (evtl. mögliche Alternativtermine), Bezeichnung der Einrichtung/Schule mit Adresse, Telefonnummer und E-Mail-Adresse, Klassenbezeichnung, Schülerzahl, Name und Telefonnummer der Lehrkraft.

Bei der Wahl des Termins und der Uhrzeit beachten Sie bitte die unterschiedlichen Öffnungszeiten der Museen.

- Bitte haben Sie Verständnis, dass eine Zusammenlegung von Schulklassen nur in Rücksprache mit der KPZ-Leitung möglich ist (Tel.: 0911/ 1331-240).
- **Kosten:** Zu zahlen sind der jeweilige Museumseintritt (siehe gegenüberliegende Seite) plus 30 Euro für die museumspädagogische Betreuung der Gruppe.

Ausnahmen:

- Im **Kaiserburg-Museum, Stadtarchiv, Kunsthaus**, in der **Kunsthalle Nürnberg** und in der **Kunstvilla** wird kein Eintritt erhoben. Es fallen nur 30 Euro für die museumspädagogische Betreuung an.
- **Kindergartengruppen** haben in den Museen der Stadt Nürnberg, im Germanischen Nationalmuseum und im Museum für Kommunikation freien Eintritt. Es fallen nur 30 Euro für die museumspädagogische Betreuung an.
- Die in dieser Broschüre angebotenen Veranstaltungen für **Übergangsklassen** (3./4. Grundschule und Mittelschule) sind kostenfrei.

Der Gesamtbetrag wird vor der Veranstaltung an der **Museumskasse** bar bezahlt. Bitte halten Sie das Geld in Scheinen und möglichst passend bereit.

- **Kinder aus sozial schwachen Familien** sind nach pauschaler Meldung durch die Lehrkraft bei der Buchung vom Eintritt befreit. Darüber hinausgehende Ermäßigungen können mit der KPZ-Leitung vereinbart werden.
- Schüler mit **Schülerkulturkarte** (sie muss an der Museumskasse vorgelegt werden) zahlen keinen Eintritt (Ausnahme: Wechselausstellungen im Germanischen Nationalmuseum). Bitte geben Sie bei der Anmeldung die Anzahl der Schüler mit Schülerkulturkarte an. Informationen zum Erwerb der Karte: Tel.: 0911/231-4000
- Wenn Sie einen gebuchten Termin nicht wahrnehmen können, verständigen Sie uns bitte so bald wie möglich, spätestens bis zum vierten Werktag davor. Andernfalls fällt die Gebühr von 30 Euro an.
- Wenn Sie Schließfächer benutzen wollen, halten Sie bitte 1-Euro-Münzen bereit.
- Während aller KPZ-Veranstaltungen bleibt Ihre Aufsichtspflicht als Lehrkraft oder Begleitperson weiterhin bestehen.

Museumseintritt für Schüler

Germanisches Nationalmuseum: 1 Euro

Kaiserburg-Museum: freier Eintritt (Freikarten werden an der Museumskasse ausgegeben)

Schloss Neunhof: 1 Euro

Museum für Kommunikation Nürnberg: 1 Euro

Albrecht-Dürer-Haus: 1,50 Euro

Stadtmuseum Fembohaus: 1,50 Euro

Spielzeugmuseum: 1,50 Euro

Museum Tucherschloss und Hirsvogelsaal: 1,50 Euro

Museum Industriekultur: 1,50 Euro

Schulmuseum: 1,50 Euro

Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände: 1,50 Euro

Stadtarchiv: freier Eintritt

Kunsthalle Nürnberg: freier Eintritt

Kunsthaus: freier Eintritt

Kunstvilla: freier Eintritt

Zu dieser Broschüre

Alle Veranstaltungen in dieser Broschüre können Sie das ganze Schuljahr über buchen. Die wenigen Ausnahmen haben wir bei den entsprechenden Veranstaltungen vermerkt.

Die Randsymbole und der Index im Anhang erleichtern es Ihnen, die für die entsprechenden Altersgruppen und Schularten geeigneten Veranstaltungen zu finden.

V	Vorschule & Kindergarten
G	Grundschule
MS	Mittelschule
RS	Realschule
Gym	Gymnasium
F	Fachoberschule
B	Berufliche Schulen
FZ	Förderzentren

Beigefügte Zahlen bezeichnen die **Klassenstufen**.

Fast allen Veranstaltungen haben wir in Kurzform relevante **Lehrplanbezüge** (für die bayerischen Schulen) angefügt.

Information und Austausch

Internet

Alle Angebote in dieser Broschüre können Sie auch auf www.kpz-nuernberg.de nachlesen. Hier finden Sie darüber hinaus Informationen über Angebote für Erwachsene und Familien, Ferienprogramme, unsere Infobriefe, Jahresberichte, Publikationen, die Links zu unseren Partnern u.v.m.

Infobrief für Schulen, Kindertagesstätten und Jugendgruppen

Er wendet sich an Lehrer, Erzieher und Betreuer von Jugendgruppen und informiert über Veranstaltungen des KPZ zu aktuellen Ausstellungen. Kostenfreies Abonnement unter www.kpz-nuernberg.de/infobrief

Infobrief für Erwachsene und Familien

Er wendet sich an Erwachsene, die als Einzelbesucher oder auch mit ihren Familien zu den interessierten Museumsbesuchern gehören. Zeitnah informiert er über besondere Führungen, Familienangebote, Ausstellungen, Gesprächsreihen, Kinder-Eltern-Aktionen, kreative Werkstätten, Kurse und Museums-Events. Kostenfreies Abonnement unter www.kpz-nuernberg.de/infobrief

Blog

Im KPZ-Blog (www.kpz-nuernberg.de/blog) geben wir Einblick in unsere museumspädagogische Arbeit. Wir berichten anschaulich über unsere Projekte, Erfahrungen und Vorhaben.

Veranstaltungen zu Sonderausstellungen

Zu vielen Sonderausstellungen in den Museen bieten wir immer wieder Veranstaltungen über einen begrenzten Zeitraum an. Auf diese Veranstaltungen machen wir durch Informationsblätter, die an die Schulen verschickt werden, über unsere Infobriefe sowie das Internet (www.kpz-nuernberg.de) aufmerksam.

Seminare



Das KPZ – Einblick in die museumspädagogische Praxis

In einem Vormittagsseminar können Gruppen von Studierenden an Universitäten, Hochschulen, Fachakademien etc. sowie Lehrergruppen einen praxisnahen Einblick in die Arbeit des KPZ gewinnen. Das einstündige Einführungsgespräch informiert die Gruppe über Arbeitsauftrag, Veranstaltungsangebot und Arbeitsmethoden des KPZ. Danach begleiten die Teilnehmer in Hospitationsgruppen die laufenden Schulveranstaltungen des Vormittags. Abschließend werden die Beobachtungen ausgetauscht und die daraus gewonnenen Erkenntnisse diskutiert.

Dauer 9:00 bis ca. 12:30 Uhr

- ▶ Diese Veranstaltung ist kostenfrei.
- ▶ Mindestteilnehmerzahl: 10 Personen
- ▶ Treffpunkt: Personaleingang des Germanischen Nationalmuseums, Kornmarkt. Hier wird die Gruppe abgeholt.
- ▶ Anmeldung: mindestens vier Wochen vorher
- ▶ Im Dezember und Juli finden keine Seminare statt.

Das KPZ ist gerne bereit, Einführungsveranstaltungen mit besonderen thematischen Schwerpunkten nach den Wünschen der Seminargruppe durchzuführen. Die Kosten für diese Veranstaltungen richten sich nach dem Aufwand und werden im Vorfeld gesondert vereinbart.

Rund um Albrecht Dürer

MS
RS
Gym
ab 7
F

Dürer-Weg – ausgewählte Stationen

Der Dürer-Weg zwischen Albrecht-Dürer-Haus und Germanischem Nationalmuseum (GNM) macht die vielen Spuren des wohl berühmtesten Nürnbergers sichtbar: seine Lebens- und Arbeitsweise im Albrecht-Dürer-Haus, seine Verbundenheit mit Willibald Pirckheimer am Freundschaftsdenkmal, sein Wirken und sein Einfluss in der Stadt an etlichen Stationen entlang der Pegnitz und in der Lorenzer Altstadt. Im GNM schließlich begegnet man einigen seiner weltbekannten Meisterwerke.

Nach Absprache kann entweder das Albrecht-Dürer-Haus oder das Germanische Nationalmuseum besucht werden.

Treffpunkt: Albrecht-Dürer-Haus oder GNM

Dauer 120 Minuten

► Diese Veranstaltung ist für die Zeit zwischen Frühjahr und Frühherbst zu empfehlen.

MS Ku 7.3

RS Ku 8.1

Gym Ku 8.2

Dürers Nachbarschaft, sein Haus, sein Werk

vom Schönen Brunnen am Hauptmarkt bis zum Albrecht-Dürer-Haus, siehe Seite 35

MS RS Gym B F

Albrecht Dürer-Superstar

im Germanischen Nationalmuseum
siehe Seite 20

MS RS Gym

Grüß Gott, Herr Dürer!

im Albrecht-Dürer-Haus
siehe Seite 35

G MS RS Gym F B FZ

Läuseblut in der Farbwerkstatt

im Albrecht-Dürer-Haus
siehe Seite 36

G MS RS Gym FZ

Mit Hohleisen, Walze und Falzbein

im Albrecht-Dürer-Haus
siehe Seite 36

G MS RS Gym FZ

Germanisches Nationalmuseum

Kartäusergasse 1, 90402 Nürnberg
Di-So 10:00-18:00 Uhr, Mi 10:00-21:00 Uhr

Sonderregelungen für einzelne Abteilungen siehe www.gnm.de



Das Museum

Highlights im Germanischen Nationalmuseum

Das Museum beherbergt die größte Sammlung von Kunst und Kultur aus dem deutschsprachigen Raum. Bei einem Rundgang durch das Museum werden Highlights von der Vor- und Frühgeschichte bis ins 20. Jahrhundert vorgestellt.

Dauer 90 Minuten

► Dieser Rundgang wird auch in englischer, französischer, italienischer, russischer und türkischer Sprache durchgeführt.

MS
RS
Gym
F
B

Mit Spaß durchs Museum

Ein goldener Kegel wie aus Harry Potters Zauberwelt, komische Barockzwerge, schweigende Mönche, Flöte spielende Adelige und gepanzerte Ritter: Diesen und anderen Bewohnern des Germanischen Nationalmuseums wollen wir mit Geschichten, Musik und Pantomime auf die Spur kommen.

Dauer 90 Minuten

► Diese Veranstaltung wird auch in englischer Sprache durchgeführt.

G
3,4
MS
RS
Gym
5
FZ

Wir bauen ein Museum

Wer kennt ein Waschbrett? Was ist ein Mangelbrett? Wie funktioniert ein Bolzenbügeleisen? Wer trägt einen Matrosenkragen? Wir untersuchen und ordnen diese Gegenstände nach verschiedenen Lebensbereichen. So entsteht spielerisch ein „Miniaturmuseum“, das wir im Anschluss bei einem Rundgang mit dem „richtigen“ Museum vergleichen.

Dauer 120 Minuten

► Diese Veranstaltung wird auch in englischer Sprache durchgeführt.

G KuE 4.2

Maßwerk & Co.

eine Veranstaltung für blinde und sehbehinderte Kinder und Jugendliche, siehe Seite 56

Geschichte

Zünftiges Handwerk

B Handwerksladen, Herbergsschilder, Trinkkannen, kostbare Meisterstücke: Das Museum zeigt beeindruckende Zunfaltertümer und Handwerkserzeugnisse aus mehreren Jahrhunderten. Zunächst erarbeiten sich die Schüler in kleinen Gruppen zentrale Objekte selbstständig. Dafür steht ihnen entsprechendes Material zur Verfügung. Beim anschließenden Rundgang stellen sie ihr Objekt vor. Im gemeinsamen Gespräch und unter Einbeziehung weiterer Exponate entsteht ein Bild vom Alltagsleben einer historischen Stadt.

Dauer 90 Minuten



Die Steinzeit

Feuersteine, ein Feuer-Zeug, Bohrer, Werkzeug aus Holz, Muscheln, Schleifsteine – Dinge, die die Menschen zum Leben brauchten, mit denen sie arbeiteten und jagten.

Zuerst erkunden wir dazu Originale in den Museumsvitrinen. Danach führen wir kleine Experimente durch, um so der Vorstellung vom steinzeitlichen Leben näher zu kommen.

Dauer 90 Minuten

MS GSE 5.3

RS G 6.1

Gym G 6.2

MS
RS
Gym
5,6
FZ

Auf den Spuren der Kelten

Eindringlinge aus dem Norden versetzten die Völker des Mittelmeerraumes immer wieder in Angst und Schrecken. Wer waren diese Fremden, die man Gallier, Galater oder Kelten nannte?

In der Abteilung Vor- und Frühgeschichte begeben wir uns auf ihre Spuren und gewinnen Einblicke in ihre Lebenswelt. In Kleingruppen werden die wesentlichen Informationen selbstständig erschlossen. Bei einem Objektinterview lernen die Schüler, wie man mit zunächst unbekanntem Fundstücken umgehen kann. Gegenwartsbezüge, nicht nur zu Asterix dem Gallier, runden die Veranstaltung ab.

Dauer 90 Minuten

MS GSE 6.2.2

RS G 6.1

Gym G 6.7

MS
RS
Gym
6

Alltagswelt im späten Mittelalter

Wie haben Bürger gewohnt, sich gekleidet? Was und wie haben sie gegessen? Bräuche und Kultur dieser Zeit spiegeln die damalige Gesellschaft wider.

Bei einem Rundgang wird den alltäglichen Bedürfnissen in dieser Zeit nachgegangen und danach gemeinsam eine Mahlzeit nach mittelalterlichem Vorbild zubereitet.

Dauer 120 Minuten

MS GSE 6.5.3

RS G 7.2/7.5

Gym G 7.1

G
3,4
MS
RS
Gym
FZ

Die Ritter

Turnier, Jagd, Spiele und Kampf: Bilder und Objekte zu verschiedenen Bereichen des ritterlichen Lebens werden bei einem Rundgang erkundet.

Eine nachgebaute Rüstung kann angefasst, zerlegt und angezogen werden – eine Möglichkeit, Vor- und Nachteile dieser Panzerung „hautnah“ zu erleben und zu besprechen.

Dauer 90 Minuten

MS GSE 6.5

RS G 7.2

Gym G 7.1

MS
RS
Gym
6,7
FZ

Reine Glaubenssache

MS
RS
Gym
ab 7

Die Angst vor der ewigen Verdammnis, der Ablasshandel und Martin Luthers reformatorische Antwort darauf sind zentrale Themen des Unterrichtsgesprächs. Der Heiltumsschrein, ein Porträt Martin Luthers und das Gemälde „Gesetz und Gnade“ von Lucas Cranach liefern Sachinformationen. An Flugblättern lassen sich schließlich die Mechanismen von Manipulation und Propaganda im reformatorischen Zeitalter aufdecken.

Dauer 90 Minuten

Gym G 7.3 D 8.5 EvR 8.3 KR 8.3

Das Zeitalter der Entdeckungen

MS
RS
Gym
7,8

Die Zeit um 1500 war die Zeit der großen Entdeckungen, hervorgerufen durch die Veränderungen des damaligen Weltbildes. Mess- und Beobachtungsinstrumente laden die Schüler zu kleinen Experimenten ein. Kostbare Museumsobjekte wie Goldpokale, der berühmte Globus des Nürnbergers Martin Behaim und ein Schiffsmodell geben eine anschauliche Vorstellung von der Welt der damaligen Handelsherren.

Dauer 90 Minuten

MS GSE 7.1.2

RS G 7.3

Gym G 7.3

Der Dreißigjährige Krieg

MS
RS
Gym
ab 7

Der Dreißigjährige Krieg wirkt bis heute als Menetekel in der deutschen Geschichte. Die Veranstaltung eröffnet Einblicke in gesellschaftliche und technische Entwicklungen, die einen Krieg dieser Art erst möglich machten und die durch den Krieg selbst beschleunigt wurden. Ausgesuchte Objekte veranschaulichen diese Entwicklungen und ihre Rückwirkung auf Medizin, Wirtschaft und Stadtentwicklung.

Dauer 90 Minuten

MS GSE 7.4.2/7.4.3

RS G 7.4

Gym G 7.3

Weimarer Republik

MS
RS
Gym
ab 8

Die Weimarer Republik gilt oft nur als missglücktes Experiment und krisengeschütteltes Zwischenstadium. Auch die „Goldenen Zwanziger“ glänzten oft nur an der Oberfläche. In der Tat beginnen aber vor dem Hintergrund einer leistungsfähigen Industrie vielfältige neue Entwicklungen: Hunderttausende erhalten Wohnungen in bis dahin nicht gekannter Qualität. Gebrauchsorientiertes Design (Bauhaus) und neue Medien (Radio, Film) verändern das Alltagsleben. In den Werken der zeitgenössischen Kunst ist zu entdecken, wie richtungsweisend diese Entwicklungen wirkten.

Dauer 90 Minuten

MS GSE 8.6.1

RS G 9.4

Gym G 9.1

Das Imperium Romanum

Die Schüler bekommen anhand ausgewählter Themenkreise, wie Militärwesen, Kleidung, Küche, Körperpflege, sowie an Exponaten einen Einblick in Aspekte römischer Lebensverhältnisse. Dabei spielen die Auswirkungen römischer Herrschaft in den keltisch besiedelten nördlichen Provinzen eine wesentliche Rolle. Kleine Arbeitsaufträge und Aktionen (z.B. das Bestimmen von Münzen, das Riechen von garum, das Anlegen eines römischen Gewandes) machen das Thema lebendig.

Dauer 90 Minuten

► maximal 25 Teilnehmer!

Gym L 6/7.3 G 6.5

Gym
6,7

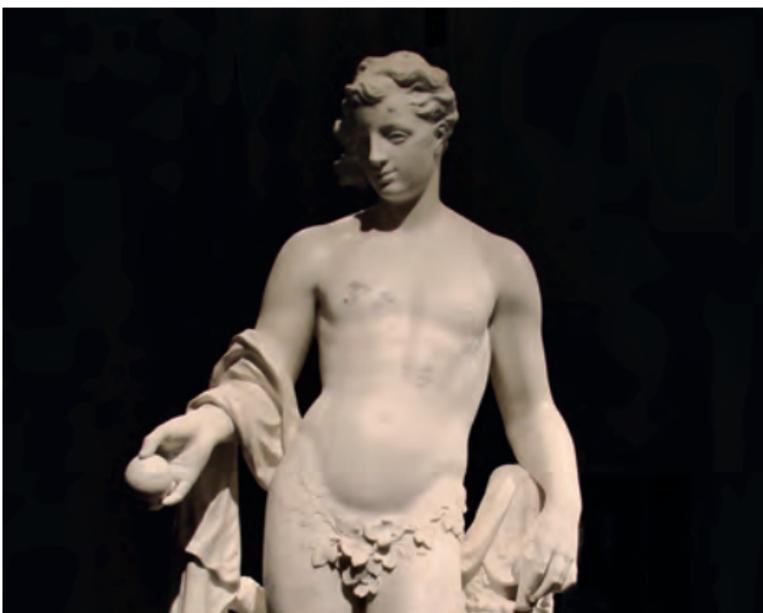
Antike Mythen in der Kunst

Unser besonderes Interesse gilt den geheimnisvollen Botschaften der antiken Mythologie, ihrer Sprache und Bildhaftigkeit. Ein Rundgang durch die Dauerausstellung Renaissance-Barock-Aufklärung gewährt den Schülern einen Einblick in die Welt der antiken Mythen und Sagen. Bei einer Entdeckungstour sind sie z.B. Herkules auf der Spur. Sie betrachten ein Gemälde, das die Geschichte von Amor und Psyche nach der Vorlage des römischen Autors Apuleius erzählt, sie lesen u.a. eine lateinische Inschrift Lucas Cranachs oder testen ihr Wissen in einem Ratequiz über Paris und den Trojanischen Krieg. Ein Gegenwartsbezug zu modernen Mythen rundet die Veranstaltung ab.

Dauer 90 Minuten

Gym L 5.3/6.3./7.3 D 6.4

Gym
5-7



Renaissance – Barock – Aufklärung

MS
RS
Gym
ab 9
F
B

Der Rundgang führt von der Entdeckung der Neuen Welt um 1500 bis zur Entwicklung eines neuen Menschenbildes im 18. Jahrhundert. Dabei werden nicht nur zentrale Aspekte der Kunst- und Kulturgeschichte lebendig, sondern auch Themen wie Sammeln und Repräsentieren, Antikenrezeption und Naturstudium angesprochen.

Dauer 90 Minuten

Maler und Modell

MS
RS
Gym
F
B

Nach der Betrachtung ausgewählter Bildnisse schlüpfen die Schüler abwechselnd in die Rolle des Malers und des Modells. Staffeleien, große Papierbogen und Pastellkreiden stehen bereit, um unter kundiger Anleitung zu porträtieren. Es entstehen schnelle Entwurfszeichnungen mit malerischem Charakter.

Dauer 120 Minuten

MS Ku 7.1/7.3/8.2

RS Ku 8.1/10.1

Gym Ku 6.1/7.1/11.1/11.2

NEU Feuer, Erde, Wasser, Luft

V
G

Wie kann ein Maler Luft darstellen, obwohl er sie gar nicht sieht? Warum sind die Künstler so fasziniert von flackerndem Feuer? Jeder Mensch steht täglich in Kontakt mit den Urelementen. Auch in der Kunst spielen die vier Elemente eine große Rolle. Immer wieder zeigen Künstler funkelnde Seen und rauschende Wasserfälle, wilde Stürme und züngelnde Flammen. Als kleine Kunstdetektive forschen wir im Museum nach und werden selbst kreativ, wenn aus verschiedenen (Alltags-) Gegenständen unsere dynamischen Elemente-Tableaus entstehen.

Dauer 120 Minuten

► Bitte Digitalkamera mitbringen!

G Ku 1/2 L2/L4 KuE 3.1/4.1/4.6 HSU 1/2 3.2/3.3 HSU 3.7/3.5/4.5

Feuervogel und Wüstenkind

Skulpturen-Rundgang

G
3,4
MS
RS
Gym
5-10
F
B

Es sind anregende Geschichten, die man in Skulpturen entdecken kann. Bewegung, Gestik und Körperhaftigkeit motivieren dazu, Szenen und Haltungen nachzuempfinden. Gleichzeitig geben sie auch Einblick in die jeweilige historische Epoche. Im praktischen Teil können die Schüler mit unterschiedlichen Materialien verschiedene Bildhauertechniken selbst erproben: Modellieren, schnitzen, konstruieren...

Dauer 120 Minuten

Gym Ku 5.1/6.1

RS Ku 6

Wir erleben ein Bild

Ein Bild kann man auf vielfältige Weise erleben. Um uns dem ausgewählten Werk anzunähern, verleihen wir unseren eigenen Vorstellungen und Phantasien verbal, pantomimisch oder mit Geräuschen Ausdruck. Wir fragen nach dem Anliegen des Künstlers und danach, mit welchen Mitteln (Farbe, Komposition usw.) er bestimmte Wirkungen erzielt.

Beim anschließenden Malen beziehen wir uns in Form und Inhalt auf das betrachtete Gemälde.

Dauer 120 Minuten

► Bitte Malkästen mitbringen!

G Ku 1/2 L1 KuE 3.6/4.6

V
G
FZ

So seh' ich aus, so will ich sein!

Die Porträts im Museum erzählen so manches über die Zeitumstände, über den Auftraggeber und den Porträtierten. Was ihnen und dem Maler dabei wichtig war, finden wir beim Betrachten einiger Gemälde heraus. Wir erfahren auch, dass ein Porträt nicht immer das genaue Abbild eines Menschen sein muss.

Im Anschluss werden wir selber zu kleinen Künstlern und zeichnen uns so, wie wir schon immer mal sein wollten. Zusammengefügt entsteht eine Porträtgalerie zum Mitnehmen.

Dauer 120 Minuten

G Ku 1/2 L4

G
FZ





Wo ist das rosarote Rüsseltier?

V
G Na, könnt ihr es aufspüren? Es hat sich irgendwo im Museum versteckt! Vielleicht bei den alten Gemälden, im Kartäuserkloster oder hinter einem Wandteppich? Auf der Suche nach ihm gehen wir verschlungene Wege durch das Museum und malen danach gemeinsam die Rüsseltiergeschichte – riesengroß und mit leuchtenden Farben! Das Museum wird spielerisch erkundet und das Gesehene malerisch umgesetzt.

Dauer 120 Minuten

► ab 5 Jahren!

Eine Mütze voller Farbe

V
G
FZ Ein Bild brüllt! Eine Farbe schreit! Wenn die Farben in der Dauerausstellung 20. Jahrhundert sprechen könnten, was würden sie zueinander sagen? Über eine intensive Bildbetrachtung nähern wir uns verschiedenen Gemälden und kommen mit theaterpädagogischen Elementen zu ganz erstaunlichen Ergebnissen. Zum Abschluss verfassen wir eine farbige „Bilderinnerungsnotiz“ zum Mitnehmen.

Dauer 120 Minuten

G KuE 3.6

Albrecht-Dürer-Superstar

MS
RS
Gym
ab 7 Wer waren Dürers Eltern, wo hat Dürer gelernt, welche Interessen verfolgte er und was macht ihn zum Superstar? In dieser Veranstaltung geben uns seine Kunstwerke Antworten auf die Fragen nach seinem Leben und seinem Werdegang.

Dauer 90 Minuten

MS Ku 7.3

RS Ku 8.1

Gym Ku 8.2

Dürer-Weg – ausgewählte Stationen

siehe Seite 12

MS RS Gym

In Farben eintauchen

eine Veranstaltung für Kinder und Jugendliche mit kognitiven Einschränkungen, siehe Seite 57

Die Romantik

Kunstwerke und literarische Texte des 19. Jahrhunderts geben einen Einblick in die Welt der Romantik. Im Sinne der Theorie von der Universalpoesie erforschen wir Entsprechungen zwischen Texten und Ausstellungsobjekten und lernen dabei die verschiedenen Aspekte der romantischen Themenwelt kennen.

Dauer 90 Minuten

RS D 9.4

Gym Ku 8.4 D 11.4

MS
RS
Gym
ab 8
F
B

Expressionismus und Dada

Vor repräsentativen Originalen u.a. von Ernst Barlach, Ludwig Kirchner, Max Pechstein, Otto Mueller und August Macke erhalten wir Einblick in Bildsprache und Positionen der Expressionisten. Dabei werden expressionistische und dadaistische Gedichte als Originaltonaufnahmen vorgespielt oder von den Schülern vorgelesen. Welche gesellschaftspolitischen Umstände brachten die Künstler und Autoren zu diesen Ausdrucksformen? „Gelegte“ Collagen runden die Veranstaltung ab.

Dauer 90 Minuten

MS Ku 8.3

RS D 10.4 Ku 10.2

Gym Ku 9.4 D 12.4

MS
RS
Gym
ab 8
F
B



Die Straße der Menschenrechte

MS
RS
Gym
ab 7
F
B

Vor dem Haupteingang des Germanischen Nationalmuseums schuf der israelische Künstler Dani Karavan die Straße der Menschenrechte. Wir analysieren das Kunstwerk und denken über seine Wirkung im öffentlichen Raum nach. Wie vermittelt sich die Botschaft des Künstlers und warum hat die Straße der Menschenrechte für Nürnberg eine besondere Bedeutung? Abschließend besuchen wir im Museum die Abteilung 20. Jahrhundert, um das Thema zu vertiefen.

Dauer 90–120 Minuten (nach Absprache)

► Diese Veranstaltung wird auch in englischer und italienischer Sprache durchgeführt.

MS GSE 7.6.2

RS Ku 10.2 Sow 8.1 KR 10.3

Gym Ku 9.5/10.2 Sk 10.1/10.2

Kinderrechte – Menschenrechte

G
4
MS
RS
Gym
5,6
FZ

In der Straße der Menschenrechte stellen wir die Verbindung von den allgemeinen Menschenrechten zu den Rechten der Kinder her. Auf Wunsch kann abschließend im Museum die Abteilung 20. Jahrhundert besucht werden, um das Thema zu vertiefen.

Dauer 90 Minuten

G HSU 4.4.2 Eth 4.6/4.4.1

MS GSE 5.5 Eth 5.5 KR 5.6

Gym Ku 5.2



► Literaturhinweis

Barbara Rothe, 30 rechte für menschen. Bilder und Texte. Lehrerhandreichung für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zu den 30 Artikeln der Menschenrechte an Beispielen aus dem Unterricht für multinationale Klassen. Nürnberg 2000, 95 Seiten, 14 Euro

Auf dem Laufsteg: Vom Reifrock zum Minikleid

Mode aus drei Jahrhunderten umfasst die Abteilung Kleidung nach 1700 im Germanischen Nationalmuseum. Bei einem informativen Rundgang werden die Wandlungen innerhalb der Mode anschaulich.

Bei einer kleinen „Modenschau“ im Anschluss haben Schüler die Möglichkeit, Kostüme anzuprobieren und so die Modewechsel selbst nachzuempfinden.

Dauer 120 Minuten

► Tipp: Kamera mitnehmen! Fotografieren ohne Blitz ist erlaubt.

MS
RS
Gym
ab 9
F
B

Eine Reise durch die Geschichte der Zeitmessgeräte

Zeit kann einmal schleichend, einmal rasend vergehen. Heute ist ein Zusammenleben ohne Uhren unvorstellbar. Wann begann die Entwicklung von Uhren?

Der Entdeckungsgang, angereichert mit Geschichten, Texten und Spielen, gibt uns Antworten. Bei einem Klatschspiel zum Schluss der Veranstaltung setzen wir unterschiedliche Zeitabschnitte rhythmisch um. Ein Metronom unterstützt uns dabei.

Dauer 90 Minuten

G HSU 1/2 4.1

G
1,2
FZ

Es war einmal vor langer Zeit...

Auf einem Streifzug durch verschiedene Abteilungen des Museums begegnen wir Gegenständen, die in bekannten Märchen eine Schlüsselrolle spielen. Häufig sind es Gegenstände, die bei uns nicht mehr gebräuchlich sind oder sich stark verändert haben. Dazu gehören der Spiegel von Schneewittchen, der Schlitten der Schneekönigin oder Aschenputtels prächtige Kleider. Wir erforschen ihre Funktion und überlegen, in welchen Märchen sie vorkommen. Dabei wird viel erzählt, geraten und gespielt. Im Anschluss an diesen Rundgang zeichnen wir mit Buntstiften unseren Lieblingsgegenstand.

Dauer 120 Minuten

G D 1/2 2.4

V
G
1,2
FZ

Masken und Mummenschanz

In der volkscundlichen Abteilung des Germanischen Nationalmuseums finden wir eine eindrucksvolle Sammlung historischer Masken, darunter auch Fastnachtmasken. Sie eignen sich in besonderem Maß, Kreativität und Sinnlichkeit der Kinder anzuregen. Das gemeinsame Beschreiben der Masken bietet viele Möglichkeiten für Ausdrucksübungen verbaler und nonverbaler Art. Beim Herstellen eigener Masken sind Fantasie und Einfallsreichtum gefragt.

Dauer 120 Minuten

► Termine für dieses Angebot können nur für den Zeitraum vom 7. Januar bis zum 13. Februar 2015 gebucht werden.

V
G
FZ



Auf dem Berge hauste ein schrecklicher Drache

G
FZ

Bei einem Rundgang durch das Museum erfahren die Kinder die symbolische Bedeutung von Drachen, die sie aus Märchen, Sagen und Geschichten kennen. Im zweiten Teil der Veranstaltung fertigen die Kinder einen eigenen Drachen als Schattenspielfigur und stellen ihn in einem abschließenden Schattenspiel vor.

Dauer 150 Minuten

► Materialkosten: 1 Euro pro Schüler

G WG 1/2 L2 HSU 1/2 4.3 WTG 3.3.1

Ritter Rost lädt ein!

V
G
FZ

Kettenhemd und Lanzenspitze, Turnier, Jagd und Kampf: Wir entdecken Bilder und Objekte im Museum, die über das Ritterleben und eine vergangene, fremde Zeit erzählen. Sogar eine nachgebaute Ritterrüstung können wir auseinander nehmen, wieder zusammensetzen und anprobieren. Der eigene Ritterschild, der zum Abschluss angefertigt wird, darf natürlich mitgenommen werden.

Dauer 120 Minuten

► ab 6 Jahren!

Jeder Mensch wohnt

für Übergangsklassen, siehe Seite 55

G MS

Berühmtes und Kurioses

für Übergangsklassen, siehe Seite 55

G MS

Wie wir uns kleiden

für Übergangsklassen, siehe Seite 55

G MS

Die Veranstaltungen sind überkonfessionell und für Religions- und Ethikgruppen geeignet. In Objekt- und Methodenauswahl wird auf die Gruppe und das Alter der Schüler eingegangen.

► Literaturhinweis

Gabriele Harrasowitz, Religionsunterricht im Museum – Im Bilde sein. 24 Seiten, 8 Farbtafeln, 10 Abbildungen, 6 Euro

Volksfrömmigkeit

Anhand ausgewählter Objekte gewinnen die Schüler einen Überblick über die Vielgestalt der Volksfrömmigkeit vom 17. bis ins 19. Jahrhundert. Dabei werden einzelne Stücke in Gruppenarbeit erkundet und im Anschluss präsentiert. Den Abschluss bildet eine Diskussion über Formen der Volksfrömmigkeit in unserer heutigen Zeit.

Dauer 90 Minuten

Gym KR 5.5/8.3/10.4 EvR 5.2

NEU
MS
RS
Gym
5-10

Wir bauen eine Kirche

Um eine Kirche zu bauen, braucht es viel Material und Menschen mit unterschiedlichsten Berufen, vom Baumeister bis zum Zimmermann. Doch das Gotteshaus will auch innen geschmückt sein. Wir erforschen die Kartäuserkirche, die zum ältesten Kern des Museums zählt, und erarbeiten uns, was zum Bauen und zur Ausstattung einer Kirche notwendig ist. Wir widmen uns auch der Frage, warum Menschen früher Kirchen bauten und heute noch bauen.

Dauer 90 Minuten

G EvR 1/2 L6 HSU 3.6.1/4.6.1 KR 3.5/4.7 EvR 4.7

MS Ku 6.4 KR 5.5 EvR 5.7

RS G 7.2 EvR 5.2/6.5

Gym Ku 7.2/9.5 KR 5.5 EvR 5.2/6.4/7.2

G
3,4
MS
RS
Gym

Veranstaltungen zum Kirchenjahr

Advent und Weihnachten / Heilig-Drei-König / Passion und Ostern / Himmelfahrt

Hinter den einzelnen Höhepunkten im Kirchenjahr stehen biblische Geschichten, die in Bildern und Skulpturen lebendig werden. Eine intensive Bildbetrachtung, das szenische Nachstellen von Bildmotiven, mitgebrachte Gegenstände und Gespräche ermöglichen den Zugang zu Symbolsprache und theologischen Inhalten – damaligen wie heutigen. Der Altersgruppe entsprechend, werden Objekte ausgewählt und Akzente gesetzt, so dass das Kirchenjahr erfahrbar wird.

Dauer jeweils 90 Minuten

► Eine Absprache zur inhaltlichen Gestaltung ist möglich und erwünscht.

G Eth 1/2 L3 EvR 1/2 L2/L4 KR 1/2 L6/L7/L9

V
G
MS
RS
Gym
B
FZ

Tod und Trauer

G
MS
RS
Gym
B
FZ

Täglich sind wir mit Tod und Trauer konfrontiert. Doch meist fehlt uns die Zeit, die Gefühle und das Geschehen zu hinterfragen. Über Kunstwerke kann hier ein Zugang geschaffen werden. Ohne die persönliche Betroffenheit benennen zu müssen, werden Trauernde betrachtet. Die Frage „Wie schaut der Tod aus?“ verweist auf Rituale, mit denen Menschen von ihren Toten Abschied nehmen.

Dauer 90 Minuten

G EvR 4.2 KR 4.4 Eth 4.3

MS EvR 9.4 KR 9.4 Eth 9.4

RS EvR 6.2/9.1 KR 9.4 Eth 9.2

Gym EvR 10.4 KR 10.2 Eth 8.1

Christusbilder

MS
RS
Gym
9,10
FZ

So vielfältig sich Kunstwerke verschiedener Jahrhunderte präsentieren, so unterschiedlich sind auch die Darstellungen von Christus in Gestalt und Inhalt. Der jeweiligen Epoche entsprechend wurden verschiedene Merkmale von Jesus hervorgehoben und spiegeln so die Theologie der Zeit wieder. An Beispielen werden solche Merkmale herausgearbeitet und verglichen.

Dauer 90 Minuten

MS KR 9.2 EvR 9.2

RS KR 10.1 EvR 9.1

Gym KR 10.3 EvR 9.2

Engel

V
G
MS
RS
Gym
FZ

Menschen sehnen und sehnten sich zu allen Zeiten nach diesen himmlischen Wesen. In der Kunst führte das zu ganz vielfältigen Darstellungen. Engel sind aber auch modern und allgegenwärtig – in Werbung, in Film und Fernsehen. Im Laufe der Veranstaltung kann für jeden ein anderer Engel Bedeutung gewinnen.

Dauer 90 Minuten

G KR 3.1/3.7 EvR 3.10/4.3 Eth 4.4

MS KR 6.6 EvR 6.6 Eth 5.4.2

RS G 8.2 D 7

Gym D 11.1/11.2

Herr Luther und seine neue Idee

G
3-4
MS
RS
Gym
5,6

Was hat Luther dazu gebracht, so große neue Ideen zu verbreiten? Über vorreformatorische Bilder und Reformationsschriften wird die neue Lehre Luthers verständlich. Luthers Darstellung auf einem Bild und auf Flugschriften zeigen seine Entwicklung. Und warum im Museum noch ein Stück von Martin Luthers Rock ist, wird auch geklärt.

Dauer 90 Minuten

G KR 4.7 EvR 4.7 Eth 3.4.2/4.4.6 Islam. Religionsunterricht 3.8/4.8

Auf den Spuren der Kartäusermönche

Der älteste Gebäudeteil des Germanischen Nationalmuseums ist ein ehemaliges Kartäuserkloster. Wie haben die Mönche gelebt? Was hat ihren Tagesablauf bestimmt? Warum haben sich Menschen für das klösterliche Leben entschieden? An vielen Stellen im Museum können wir Spuren der Mönche entdecken und Einblick bekommen in ihr Leben, Denken und Fühlen.

Dauer 90 Minuten

MS KR 6.6 EvR 5.5/6.6 Eth 6.4/6.6

RS EvR 5.1/5.2/6.3 Eth 5.1 G 7.2

Gym KR 5.5 EvR 5.2/6.4

G
3,4
MS
RS
Gym
B

Kinderrechte – Menschenrechte

siehe Seite 22

G MS RS Gym FZ

Reine Glaubenssache

siehe Seite 16

MS RS Gym

Musik

Die Vielfalt unserer Musikinstrumente

Nagelgeige, Marientrompete und Glasharmonika. In der Abteilung Musikinstrumente gibt es eine Reihe ungewöhnlicher und kurioser Instrumente aus fünf Jahrhunderten zu entdecken. Die jüngeren Schüler erkunden bei einem Suchspiel einige dieser Instrumente und erfahren beim gemeinsamen Rundgang viel über Klang und Spielweise. Eine kleine Klangaktion, bei der alle mitmachen können, beschließt die Veranstaltung. Die älteren Schüler bekommen beim Rundgang einen Überblick über die gesamte Abteilung. Unterstützt wird dieser Rundgang durch zahlreiche Klangbeispiele.

Dauer 90 Minuten

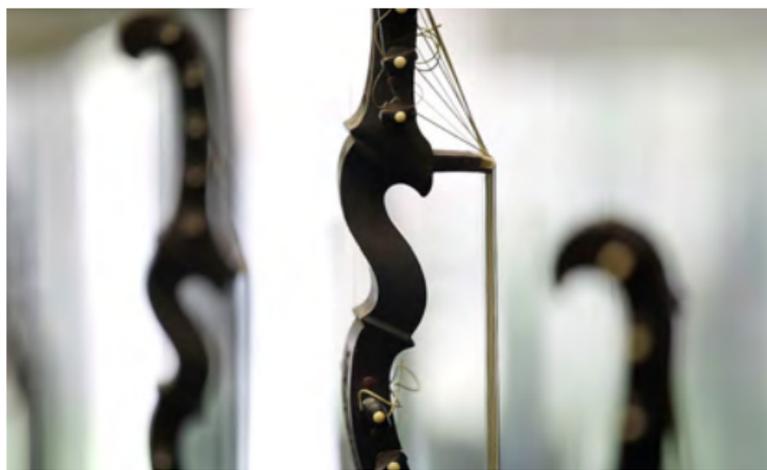
G Mu 1/2 L1 MuE 3.1.2/3.3.1/4.1.2/4.3.1

MS Mu 7.1.3

RS Mu 5.3/6.3

Gym Mu 5.3

V
G
MS
RS
Gym
FZ



Kaiserburg-Museum

Dependance des Germanischen Nationalmuseums
Auf der Burg, 90403 Nürnberg
Tel.: 0911/2009540

Oktober bis März, täglich 10:00–16:00 Uhr
April bis September, täglich 9:00–18:00 Uhr

Der Eintritt in das Kaiserburg-Museum ist für Schulklassen durch Ausgabe von Freikarten (an der Museumskasse) unentgeltlich.

MS
RS
Gym
ab 6

Licht- und Schattenseiten im Leben der Ritter

Burgen sind Symbole der Macht. Um diese zu erhalten und auszuweiten, mussten Waffen und Wehrtechnik stetig weiterentwickelt werden. Am Beispiel des Pferdes, das gegen seine Natur zum Streitross abgerichtet wurde, wird uns die Problematik dieser Entwicklung bewusst. Kurzreferate der Schüler, ein gemeinsames Gespräch und die Anprobe eines Kettenhemdes vergegenwärtigen uns diese faszinierende Zeit mit ihren Licht- und Schattenseiten.

Dauer 90 Minuten

MS GSE 6.5/6.5.5

RS G 7.2

Gym G 7.1



Schloss Neunhof

wegen Sanierungsarbeiten 2014/2015 geschlossen!

Dependance des Germanischen Nationalmuseums
Neunhofer Schlossplatz 2, 90427 Nürnberg

Schloss Neunhof bei Kraftshof ist einer der besterhaltenen Herrensitze der Region. Der Patrizierlandsitz mit seltener, originaler Inneneinrichtung des 16. bis 19. Jahrhunderts verfügt über eine prachtvolle Kochküche und Prangküche. In der barocken Hauskapelle ist ein in wesentlichen Teilen erhaltenes Original der Nürnberger Orgelbaukunst des frühen 17. Jahrhunderts zu sehen. Zwei Badehäuser und ein Pferdestall befinden sich auf dem ursprünglich von einem Wassergraben umgebenen Schlossareal. Der Garten wurde 1978/79 in frühbarockem Stil neu angelegt.

► Die KPZ-Veranstaltung für die Grundschulen **Schloss Neunhof – ein Sommersitz Nürnberger Patrizier** ist erst nach Abschluss der Sanierungsarbeiten wieder buchbar.

- Jahresberichte, Abzeitungen
- Flyer, Broschüren, Bücher
- Serienbriefe, Mailings

- Datenbearbeitung
- Gestaltung/Satz
- SB-Kopien in Farbe & S/W
- Digitaldruck in Farbe & S/W
- Posterdruck bis DIN A0
- T-Shirt-Druck

• Weiterverarbeitung:

- Heften
- Falzen
- Spiralbindung
- Buchbindung
- Hardcoverbindung
- Laminieren

www.cl-druckzentrum.de
info@cl-druckzentrum.de



Druckerei

Beratung und Verkauf
Digitaldruck, Offsetdruck,
Schnelldruck

Tel. 519 00-0

Fax 519 00-19

Copy-Center

an der Uni

Tel. 519 00-41

Copyland Druckzentrum
Äußerer Laufer Platz 3-7
90403 Nürnberg
(50m vor dem
Einwohnermeldeamt)
Parkplätze vorhanden

Museum für Kommunikation Nürnberg

im Verkehrsmuseum
Lessingstraße 6, 90443 Nürnberg
Tel.: 0911/23088-0

Di-Fr 9:00–17:00 Uhr, Sa, So, Feiertage 10:00–18:00 Uhr,
im Advent auch montags



Kommunizieren wie im Alten Ägypten

MS
RS
Gym
5,6

Die Grabkammer des Sennedjem und der Stein von Rosette: Zunächst hören wir die Geschichte der Grabkammer. Sie diente dem ägyptischen Baumeister Sennedjem vor über 3000 Jahren als Ruhestätte und wurde für das Museum rekonstruiert. In Kleingruppen erschließen die Schüler das Bildprogramm der Kammer und beschreiben die Reise des Verstorbenen ins Jenseits. Auf welche Weise es möglich war, Hieroglyphen zu entschlüsseln, verdeutlicht der Stein von Rosette im zweiten Teil der Veranstaltung. Und wie ein ägyptischer Schreiber mit Papyrus und Schreibgerät gearbeitet hat, dürfen alle am Schluss selber ausprobieren.

Dauer 90 Minuten

RS G 6.1
Gym G 6.3

Kommunikation kinderleicht! Wir spielen in der Kinderpost

Im Kinderbereich des Museums sieht es aus wie in einer kleinen Stadt, denn hier stehen Wohnhäuser und ein Postamt. Wir schreiben oder malen Briefe, kaufen und verkaufen Briefmarken, stempeln und sortieren Briefe – natürlich mit Dienstmütze und Postuniform. Außerdem erfahren wir, wie sich ein Posthorn anhört, wie ein Postamt früher ausgesehen hat und welche Fahrzeuge für die Post unterwegs sind. Nach der Veranstaltung darf jeder die Rohrpostanlage ausprobieren.

Dauer 120 Minuten

► maximal 24 Kinder, Vorschule ab 5 Jahren!

G D 1/2 L3

V
G
1,2

„Wir verstehen uns prima!“ Das ABC der Kommunikation

Wie funktioniert das eigentlich mit Sender, Empfänger und Botschaft? Und warum sind Töne, Bilder und Buchstaben dabei so wichtig? Gemeinsam probieren wir ein großes „Röhrentelefon“ aus, üben zusammen mit einer Schauspielerin das „Sprechen“ mit dem Gesicht und lernen in der Schreibwerkstatt so manches Alphabet kennen.

Dauer 90 Minuten

► ab 5 Jahren!

G D 1/2 1.3/2.1/4.1

NEU
V
G

Streng geheim!

Wir schlüpfen in die Rolle von Agenten und erkunden im Museum geheimnisvolle Kommunikationsgeräte sowie ein schwarzes Kabinett. Natürlich probieren wir auch aus, wie Spione Nachrichten mit Geheimschriften, mit unsichtbarer Tinte oder mit verschlüsselten Codes übermitteln. Selbstverständlich bleiben unsere Botschaften dabei „top secret“.

Dauer 90 Minuten

G D 4.1.4

MS D 5.1.3

RS Ku 5.3

Gym Ku 5.2

G
3,4
MS
RS
Gym
5
FZ

Vom Urlaut zum USB-Stick – Kommunikation kompakt

Signallaute, Bildbotschaften und Schriftzeichen begegnen uns seit jeher in den unterschiedlichsten Kommunikationssituationen. Dies macht zunächst ein geführter Rundgang deutlich, der das Thema Kommunikation kompakt in einem Querschnitt durch die Ausstellung vorstellt. Bei der anschließenden Arbeit in Kleingruppen präsentieren die Schüler ausgesuchte Objekte aus den Teilbereichen „Sehen“, „Hören“ und „Schreiben/Lesen“.

Dauer 90 Minuten

G D 3.1/3.3.1 D 4.1 HSU 4.2.1

MS D 5.1 bis 9.1

RS D 5.1 bis 10.1 Ku 5.3 Inf 8.1/9.1

Gym D 5.5 bis 12.5 Ku 5.2/5.4/6.2/8.2

G
3,4
MS
RS
Gym
F
B
FZ



Fakt oder Fake?

MS
RS
Gym
ab 9
F
B

Mediale Meinungsbildung zwischen Wahrheit und Lüge: In der Begegnung mit drei lebensgroß abgebildeten jungen Models, über die Betrachtung historischer und aktueller Objekte und an Computerstationen erproben wir unsere Medienkompetenz. Kreative Experimente und analytische Untersuchungen führen uns dabei zu folgenden Fragen: Wie kommunizieren Werbeplakate mit uns? Welche digitalen Möglichkeiten der Bildmanipulation müssen wir kennen und bewerten können? Welche Presseschwindeleien und Propagandalügen werfen die Frage nach Fakten oder Fakes auf?

Dauer 90 Minuten

► Dazu Unterrichtsmaterialien zur Vor- und Nachbereitung unter www.kpz-nuernberg.de/kpz/_downloads.shtml

MS Ku 9.5

RS D 10.4 Inf 9.1

Gym D 9.5 bis 12.5

F, B besonders geeignet für entsprechende Fachbereiche

Globale Kommunikation

MS
RS
Gym
F
B
FZ

In der Einwanderungsgesellschaft kann jeder mitreden, wenn es um wandernde Wörter, kulturübergreifende Bildbotschaften und verschiedenartige Alphabete geht: In einem geführten Rundgang und im gemeinsamen Gespräch wird deutlich, dass interkulturelle Kommunikation alltäglich ist.

In der Schreibwerkstatt entdecken wir im Anschluss, dass chinesische Schriftzeichen gar nicht so schwer zu verstehen und mit ein wenig Geschick leicht aufs Papier zu bringen sind.

Dauer 90 Minuten

► Dazu Unterrichtsmaterialien zur Vor- und Nachbereitung unter www.kpz-nuernberg.de/kpz/_downloads.shtml

MS D 5.1 bis 9.1

RS D 5.1 bis 10.1

Gym D 5.1 bis 12.1

Raus mit der Sprache! – Kommunikative Kompetenz

Egal ob Liebeserklärung, Missverständnis oder Information – (non)verbale Sprachhandlungen vollziehen wir ständig. Dies vermitteln Mitmach- und Audiostationen in der Ausstellung, an denen wir uns nach einer kurzen Einführung selbstständig informieren und danach im Gespräch austauschen.

Interaktiv und kreativ probieren wir schließlich aus, was jeder zum Thema „Irre, geil und krass – Trendbegriffe der letzten 100 Jahre“ zu sagen hat.

Dauer 90 Minuten

► Dazu Unterrichtsmaterialien zur Vor- und Nachbereitung unter www.kpz-nuernberg.de/kpz/_downloads.shtml

MS D 9.1

RS D 9.1

Gym D 9.1/9.5/10.1 bis 12.1

F, B besonders geeignet für entsprechende Fachbereiche

MS
RS
Gym
ab 9
F
B

Herrscherporträt, Starposter, Facebook

Münzen, Gemälde und Fotografien machen es deutlich: Porträt und Selbstporträt haben eine lange Tradition. Bei einer punktuellen Erkundung der Ausstellung stellen sich im Facebook-Zeitalter dabei viele Fragen: Was sagt mein Porträt über mich aus? Welche Rolle spielen Gestik, Mimik und Kleidung? Was denken andere über mich?

In unterschiedlichen „theatralischen Experimenten“ wird während der Veranstaltung jeder die vielleicht perfekte Selbstdarstellung finden.

Dauer 90 Minuten

► Bitte Digitalkameras oder Fotohandys mitnehmen!

MS Ku 7.7/9.5

RS Ku 8.3/9.3/10.3

Gym Ku 8.1/11.1

F, B besonders geeignet für entsprechende Fachbereiche

MS
RS
Gym
ab 7
F
B
FZ



NEU
MS
RS
Gym
7-9

Kannste googeln – oder?

Was macht das Internet mit uns? Welche Rolle spielen wir in der digitalen Welt? Objekte, Medienstationen und Hands-on-Einheiten bieten den jungen Forscherteams Lösungswege auch zu weiteren ganz konkreten Überlegungen an: Denn im Internet treffen Schnelldenker auf romantische Träumer, konzentrierte Netzwerker auf Plaudertaschen und Codeknacker auf sorglose Selbstdarsteller. Was dabei unter Medienkompetenz zu verstehen ist, wird Schritt für Schritt deutlich.

Dauer 90 Minuten

MS INF 8.1/8.2/8.4/9.1/9.2/9.4

Gym NT 7.2 INF 9.2

NEU
RS
Gym
10-12
F
B

Digital? Analog? Vernetzt!

Nach einer kurzen Einführung erkunden die Jugendlichen den Museumsbereich „Netzwelten“ – und zwar als medienkompetente GrenzgängerInnen im offline-online-Modus. Dabei lernen sie im historischen Rückblick die Vernetzungspioniere des 19. Jahrhunderts kennen, testen digitale sowie analoge Medien im direkten Vergleich und bewerten die Gesellschaftsfähigkeit eines Mobiltelefons. Außerdem untersuchen sie den Kommunikationsbeschleuniger Twitter, befragen die künstlerische Arbeit „Faces on Facebook“ und entwerfen das (vielleicht) perfekte Passwort.

Dauer 90 Minuten

Gym INF 12.2



Verständigung Schritt für Schritt

für Kinder und Jugendliche mit kognitiven Einschränkungen
siehe Seite 57

Sender – Empfänger – Botschaft

für gehörlose und schwerhörige Kinder und Jugendliche
siehe Seite 58

Berühren, befragen, begreifen

für blinde und sehbehinderte Kinder und Jugendliche
siehe Seite 58

Albrecht-Dürer-Haus

Albrecht-Dürer-Straße 39, 90403 Nürnberg
Tel.: 0911/231-2568

Di, Mi, Fr 10:00–17:00 Uhr, Do 10:00–20:00 Uhr,
Sa & So 10:00–18:00 Uhr, Juli bis September und während
des Christkindlesmarktes auch Mo 10:00–17:00 Uhr

Dürers Nachbarschaft, sein Haus, sein Werk

vom Schönen Brunnen am Hauptmarkt
bis zum Albrecht-Dürer-Haus

Auf dem „Promi-Hügel“ unterhalb der Nürnberger Burg lebten die Familie Frey, deren Tochter Dürer später heiraten sollte, sein Lehrer Michael Wolgemut, sein Pate Anton Koberger, der Kunstliebhaber und Mäzen Sebald Schreyer und viele andere. Vom Schönen Brunnen, vorbei an der Sebalduskirche, in der Dürer getauft wurde, geht es über das Haus seines Vaters zum Albrecht-Dürer-Haus. Dabei erhellen ausgewählte Biografien aus dem Umfeld Dürers das Bild von Nürnberg als deutscher „Boomtown“ der Renaissance.

Im Albrecht-Dürer-Haus betrachten wir intensiv ausgewählte Gemälde Dürers in historisch bedeutenden Kopien, darunter weltberühmte Werke wie das „Selbstbildnis im Pelzrock“, „Adam und Eva“ und „Die vier Apostel“ (bei Sonderausstellungen im Albrecht-Dürer-Haus entfällt dieser Teil).

Dauer 135 Minuten

- ▶ Treffpunkt: Schöner Brunnen am Hauptmarkt
- ▶ Diese Veranstaltung ist besonders für die Zeit zwischen Frühjahr bis Frühherbst zu empfehlen!

Grüß Gott, Herr Dürer!

Das Wohnhaus Albrecht Dürers

Das Albrecht-Dürer-Haus diente von 1509 bis 1528 Nürnbergs berühmtestem Künstler als Wohn- und Arbeitsstätte. Heute gibt das Museum Einblicke in sein Leben und seine Aktivitäten als Künstler und Unternehmer. In der nachempfundenen Werkstatt kann man eine Menge über Maltechnik und die grafischen Techniken Holzschnitt und Kupferstich erfahren.

Dauer 90 Minuten

- ▶ Zusätzlich kann vorgeführt werden, wie zu Dürers Zeiten gedruckt wurde. Bitte bei der Anmeldung angeben!

G HSU 3.6.1/4.6.1 KuE 3.2
MS Ku 7.3
RS Ku 8.1
Gym Ku 7.2/10.3

MS
RS
Gym
ab 7
F
B

G
3,4
MS
RS
Gym
F
B
FZ



Läuseblut in der Farbwerkstatt

Malen bei Dürer

G Im zweiten Stock des Hauses befindet sich die nachemp-
4 fundene Werkstatt Albrecht Dürers. Hier lernen wir das
MS faszinierende Handwerk der Farbherstellung kennen. Wir
RS erfahren, aus welchen exotischen Stoffen und Materialien die
Gym wertvollen Farben und Malmittel hergestellt wurden und wozu
5-7 z.B. Läuseblut gebraucht wurde. Im praktischen Teil kann
FZ jeder mit Farbpigmenten selbst Farbe anrühren und diese
 ausprobieren.

Dauer 135 Minuten (inkl. 15 Minuten Druckvorführung)

▶ maximal 25 Teilnehmer!

G KuE 4

MS Ku 5.2

RS Ku 7.2

Mit Hohleisen, Walze und Falzbein

G Ausgehend von Dürers Druckgrafik und Malerei erfahren die
3,4 Schüler, wie und mit welchen Materialien und Werkzeugen er
MS seine Arbeiten hergestellt hat. Unter Anleitung werden dann
RS einfache Hochdrucke u.a. mit Moosgummi gefertigt (ab der
Gym 5. Klasse wahlweise Linolschnitt).
5-8

Dauer 135 Minuten (inkl. 15 Minuten Druckvorführung)

▶ maximal 25 Teilnehmer!

G WTG 3

MS Ku 7.2

RS Ku 7.1/7.2

▶ dazu Informationsblätter für Lehrer und Schüler ab der
 8. Klasse: Albrecht-Dürer-Haus. 11 Seiten, 1,50 Euro

Dürer-Weg – ausgewählte Stationen

siehe Seite 12

MS RS Gym

Stadtmuseum Fembohaus

Burgstraße 15, 90403 Nürnberg
Tel.: 0911/231-2595

Di-Fr 10:00–17:00 Uhr, Sa, So 10:00–18:00 Uhr,
während des Christkindlesmarktes auch Mo 10:00–17:00 Uhr

Die Schätze einer spätmittelalterlichen Stadt

Zum Ausgang des Mittelalters gehörte Nürnberg zu den bedeutendsten Städten Europas. Doch worauf gründet sich dieser Erfolg?

Die jüngeren Schüler suchen bei Quiz und Pantomime nach den Schätzen der Nürnberger Stadtgeschichte. Sie lernen die Nürnberger Händler und Handwerker kennen und erfinden ein besonderes Geschenk für den Kaiser, der gerne und häufig in die alte Reichsstadt kam.

Die älteren Schüler erforschen mit Erkundungsspielen das Museum und erarbeiten sich dabei die Grundstrukturen einer Stadt im Mittelalter.

Dauer 90 Minuten

G HSU 3.6.1/4.6.1

MS GSE 6.5.3

RS G 7.2

Gym G 7.1/7.2

G
3,4
MS
5,6

RS
Gym
ab 6



MS
RS
Gym
ab 7
F
B

Das Stadtmuseum Fembohaus

Das Fembohaus – einst ein prächtiges und repräsentatives Handelshaus – beherbergt heute das Nürnberger Stadtmuseum. Die Führung zu den Glanzpunkten des Museums zeigt die Entwicklung Nürnbergs von der mittelalterlichen Reichsstadt bis ins 20. Jahrhundert. Womit trieben die Nürnberger Kaufleute im 16. Jahrhundert Handel? Was hat es mit dem „Nürnberger Witz“ auf sich? Wie sah die Stadt vor dem Zweiten Weltkrieg aus? Darüber hinaus bietet der Rundgang durch das ehemalige Handelshaus auf seinen vier Etagen immer wieder reizvolle Einblicke in Wohnkultur und Lebensalltag früherer Zeiten.

Dauer ca. 90 Minuten

RS G 7.2

Gym G 7.1./7.2./7.3

G
3,4

Vermessen – Verorten – Verkleinern

Wie sieht Nürnberg im Modell aus? Was gehört auf einen Stadtplan? Lässt sich der Burgberg eigentlich abbilden? Im Stadtmuseum Fembohaus erforschen die Schüler unterschiedliche Modelle und Karten der Nürnberger Altstadt. Sie entdecken, wie sich die Stadt im Kleinen darstellen lässt, wie man sich auf unterschiedlichen Ortsplänen und Karten orientiert und wie die Strukturen der Stadt Nürnberg beschaffen sind. Schließlich erstellen die Schüler mithilfe eines selbst gebauten Modells eine eigene Karte.

Dauer 90 Minuten

G HSU 3.6.2/4.6.2 M 3.1.1/4.1.1

Unsere neue Heimat Nürnberg

für Übergangsklassen

siehe Seite 55

G MS



Stadtgeschichtlicher Spaziergang

Stadtgeschichtlicher Spaziergang mit Johann Adam Delsenbach

Johann Adam Delsenbach, ein bekannter Nürnberger Kupferstecher des frühen 18. Jahrhunderts, hat das Leben und Treiben auf den Straßen seiner Heimatstadt festgehalten. Wir haben einige seiner Stiche zu einem Stadtrundgang zusammengestellt – vom Frauentor (Königstor), über das Stadtmuseum Fembohaus bis zum Tiergärtnertor. An den einzelnen Stationen vergleichen wir die Bilder Delsenbachs mit dem, was heute dort zu sehen ist.

Dauer 120 Minuten

- ▶ **Treffpunkt:** Frauentor (auf der Brücke zum Handwerkerhof gegenüber dem Hauptbahnhof)
- ▶ **Kosten:** Für diese Veranstaltung sind nur 30 Euro für die museumspädagogische Betreuung zu bezahlen. Der Besuch der Lorenzkirche, einer der Stationen des Rundgangs, ist gegen eine kleine Spende, die in den Opferstock geworfen wird, möglich.

G HSU 3.6.1/4.6.1 KuE 3.2

G
3,4
MS
RS
Gym
5,6
FZ

▶ **Literaturhinweis**

Hella Neidhardt, Wie kommt die Kuh auf die Straße, Herr Delsenbach? Ein fiktiver Dialog zwischen einem Künstler aus dem 18. Jahrhundert und einem Kind von heute. 54 Seiten, 22 Kupferstiche, 9 Euro



Spielzeugmuseum

Karlstraße 13-15, 90403 Nürnberg
Tel.: 0911/231-3164

Di-Fr 10:00–17:00 Uhr, Sa, So & Feiertage 10:00–18:00 Uhr,
während des Christkindlesmarktes auch Mo 10:00–17:00 Uhr,
während der Spielwarenmesse täglich 10:00–22:00 Uhr



Vom Puppenhaus zum Piratenschiff

Womit spielten Kinder in früheren Jahrhunderten? Wie haben sich Puppenhäuser im Laufe der Zeit verändert? Welche Auswirkungen hatte die Industrialisierung auf das Spielzeug? Nürnberg hat eine jahrhundertealte Tradition als Zentrum der Spielzeugherstellung. Hier entstanden edle Puppenstuben, funktionsfähige Miniatur-Dampfmaschinen und detailgetreue Spielzeugeisenbahnen. Der Rundgang führt zu den Meilensteinen der Nürnberger Spielzeuggeschichte und zeichnet dabei auch ein Bild der Kulturgeschichte des Spielens.

Dauer ca. 60 Minuten

MS GSE 6.3.2

RS G 9.1

Gym G 8.2 SpG 9.1

MS
RS
Gym
ab 6
B

Nur für Mädchen – nur für Jungs?

Konnten unsere Großväter als Kinder mit Puppen spielen? Womit beschäftigten sich die Großmütter als sie jung waren? Waren Zauberkästen früher ein Spielzeug für Mädchen oder für Buben? Bei der Beschäftigung mit Zinnsoldaten und Puppenküchen, Kindernähmaschinen, Spielzeugpferden und Metallbaukästen erkunden die Kinder, wie geschlechtsspezifische Spielsachen in früheren Zeiten aussahen. Sie erfahren, warum bestimmte Spielsachen für das andere Geschlecht als unangebracht galten und hinterfragen diese Rollenzuweisungen kritisch. Abschließend beschäftigen sie sich bewusst mit aktuellen geschlechtsspezifischen Spielsachen und erleben dabei, dass auch Spielerfahrungen, die den Geschlechterklischees entgegenlaufen, Spaß machen können.

Dauer ca. 60 Minuten

G HSU 1/2 2.2

NEU
G

Die Welt im Kleinen

V
G
FZ

Bei einem einstündigen Erkundungsgang durch das Museum erleben wir die historischen Spielsachen als Abbild und Zeugnis vergangenen Lebens. In der zweiten Stunde ist „action“ angesagt, denn es können nach Herzenslust die zahlreichen Möglichkeiten zum Selberspielen wahrgenommen werden, gegebenenfalls auch im Außenbereich.

Dauer 120 Minuten

G HSU 1/2 4.2

Knöchelspiel und Kreiselschlagen

V
G
FZ

Über 80 Spiele hat Pieter Bruegel d.Ä. auf seinem Gemälde „Kinderspiele“ von 1560 dargestellt. Das Bild erzählt aber auch von früherer Lebensart, von Bräuchen und historischer Festkultur. Ausgehend von diesem Bild probieren die Kinder auf dem Spielplatz des Museums einige der alten, fast vergessenen Spiele aus.

Dauer 90 Minuten

► Buchbar nur von Mai bis Oktober! Bei Schlechtwetter ist aus Haftungsgründen der Außenspielplatz geschlossen. Bitte versichern Sie sich am Tag Ihrer Veranstaltung telefonisch ab 10 Uhr im Spielzeugmuseum, ob die Veranstaltung stattfinden kann. (Tel.: 0911/231-3164). Ersatzweise kann gerne ein Programm im Innenbereich des Spielzeugmuseums angeboten werden.

G HSU 1/2 4.2

Anfassen erwünscht!

Eine Anfass-Sammlung für blinde und sehbehinderte Kinder und Jugendliche
siehe Seite 57



Museum Tucherschloss und Hirsvogelsaal

Hirschelgasse 9-11, 90403 Nürnberg
Tel.: 0911/231-8355

Mo 10:00–15:00 Uhr, Do 13:00–17:00 Uhr, So 10:00–17:00 Uhr

Für KPZ-Veranstaltungen mit Schulklassen öffnet das Museum auch an den besucherfreien Tagen – außer samstags.

Party beim Patriziat

Wie lebten die Patrizier im alten Nürnberg? Womit waren ihre prachtvollen Häuser ausgestattet? Wen luden sie zu ihren rauschenden Festen ein? Im Tucherschloss erkunden die Schüler, wie sich das Alltagsleben des Nürnberger Stadtadels im 16. Jahrhundert gestaltete. Sie erfahren einiges über die Patrizierfamilie Tucher und gewinnen Einblick in eine prunkvolle Feier der Nürnberger Oberschicht. Anschließend versetzen sie sich in die Rolle von Festgästen des 16. Jahrhunderts und tanzen im Hirsvogelsaal eine Pavane, einen feierlichen Schreittanz der Renaissance.

Dauer 90 Minuten

G HSU 3.6.1/4.6.1

MS GSE 7.5.1/7.5.2

RS G 7.5

Gym G 7.3

G
3,4
MS
RS
Gym
5-9
FZ

Wohnten sie nur oder lebten sie schon?

Warum besaß eine bürgerliche Handelsfamilie im 16. Jahrhundert so ein prächtiges Schloss? Die Schüler begeben sich auf die Spuren der alteingesessenen Nürnberger Patrizierfamilie Tucher. Sie entdecken die Repräsentationsarchitektur der Renaissancezeit, lernen die Ausstattung des Schlosses kennen und erfahren, wie sich das Leben hier in früheren Zeiten gestaltete.

Neben dem Hirsvogelsaal, der eine prachtvolle Kulisse für rauschende Feste bot, erkunden die Schüler auch den Renaissancegarten mit seiner Festwiese und seinen streng in Form geschnittenen Hecken und Bäumen.

Dauer 90 Minuten

► Diese Veranstaltung wird auch in englischer und französischer Sprache durchgeführt.

Gym G 11.1.1

RS
Gym
ab 10
F
B

Museum Industriekultur

Äußere Sulzbacher Straße 60-62, 90491 Nürnberg
Tel.: 0911/231-3875

Di-Fr 9:00–17:00 Uhr, Sa, So, Feiertage 10:00–18:00 Uhr



Fit für's Fahrrad

G
3,4

Klingel, Bremsen, Pedale, Rückstrahler und Reflektorstreifen: All das ist heute selbstverständlich. Aber war das schon immer so? Der Rundgang durch das Museum gleicht einer Zeitreise durch die Geschichte des Fahrrads – angefangen mit der Draisine, der Laufmaschine, bis hin zur Rennmaschine. Ausgerüstet mit Erkundungsbögen erkunden die Schüler dann an mehreren Stationen die wichtigsten Meilensteine der Fahrradgeschichte. Aber auch die Nürnberger Fahrradindustrie mit ihren bedeutenden Namen wie „Hercules“, „Mars“ und „Victoria“ werden thematisiert. Eine kleine Aktion mit verschiedenen Fahrradklingeln rundet die Veranstaltung ab.

Dauer 90 Minuten

G HSU 3.6.1/3.8/4.6.1/4.8

Maschinen bewegen eine Stadt

MS
RS
Gym
F
B

Die „Museumsstraße“ beschreibt als Hauptachse der Ausstellung den Weg Nürnbergs vom „industriellen Herz Bayerns“ bis hin zur hochtechnisierten Gegenwart. Den tiefgreifenden Wandel in der Arbeitswelt verdeutlichen Dampfmaschine, Hercules-Fahrrad und „Benzinkutsche“. Die Museumseinheit zum Strukturwandel Nürnbergs und der Region innerhalb der letzten 20 Jahre ermöglicht den Blick bis in die Gegenwart.

Dauer 90 Minuten

MS GSE 8.2.1 AWT 6.3.2

RS G 9.1

Gym G 8.2

Von der Reklame zur Werbung

Wie hat man früher die Waren an den Kunden gebracht? An Beispielen wird deutlich, welche Raffinesse in Werbebotschaften steckt. Wir vergleichen aktuelle Marketingstrategien mit solchen von früher. Wir klären, welche Bedeutung die Herausbildung von Markenartikeln, Logos sowie die Konzentration auf eine bestimmte Zielgruppe hatte – und heute immer noch hat. Abschließend schlüpfen wir selbst in die Rolle von Marketingexperten und entwickeln Werbestrategien für Retroartikel.

Dauer 90 Minuten

Gym Ku 10.1

- ▶ Diese Veranstaltung eignet sich besonders für
 - kaufmännische Fachklassen an den Berufsschulen
 - Wirtschafts- & Rechtslehre an Gymnasien
 - Fachbereiche Sozialwesen und Wirtschaft an den Fachoberschulen
 - die 9. Jahrgangsstufe an den Wirtschaftsschulen

Das Leben der Nürnberger Arbeiterschaft im Industriezeitalter

Welche Bedeutung hatte die Nürnberger Fahrradindustrie? Wozu benötigte man in einer Werkstatt eine Dampfmaschine? Wie sahen Arbeiterwohnungen und Kolonialwarenläden aus? Mit Erkundungsbögen erarbeiten die Jugendlichen in Kleingruppen Antworten auf diese und weitere Fragen. Im Verlauf der Veranstaltung entsteht so ein facettenreiches Bild der Alltagsgeschichte um 1900.

Dauer 90 Minuten

MS GSE 8.2.1

RS G 9.1

Gym G 8.2

Gym
ab 10
F
B

MS
RS
Gym
ab 7
B



Ständig unter Strom

G
3,4
MS
RS
5-9
FZ

Mit der Erfindung der Glühbirne ging der Menschheit gegen Ende des 19. Jahrhunderts buchstäblich ein Licht auf. Was folgte, war die rasche Elektrifizierung des öffentlichen Lebens und zahlreicher Haushalte. Verschiedene Experimente zeigen z.B. wie eine Glühbirne zum Leuchten gebracht wird, oder wann ein Draht zu glühen anfängt. Die Geschichte der Elektrifizierung im Haushalt erschließt sich bei der Erkundung einer Küche mit historischen Exponaten.

Dauer 90 Minuten

G HSU 3.7.2/3.7.4

MS Ph 7.3

RS Ph 9.2 G 9.1



Videospiele von A bis Z – retro und modern

G
3,4
MS
RS
Gym

Das Museum besitzt eine umfangreiche Computersammlung. An ihr lässt sich die Entwicklung von simplen Spielen mit einfachster Grafik hin zu hochkomplexen und aktuellen Fabrikan nachvollziehen. Für die Schüler besteht die Möglichkeit, sich diese Spiele selbst zu erschließen und zu spielen.

Dauer 90 Minuten

► Ab 16 Teilnehmern muss die Gruppe von zwei Lehrkräften begleitet werden!

G HSU 3.7.4

Gym D 7.5

Das Auge / Das Ohr

V
G
FZ

Im Lern- und Spaßlabor gehen wir auf Entdeckungstour und lernen dabei vieles über diese beiden wichtigen Sinnesorgane. Versuche zeigen, wie das Sehen und Hören funktioniert. Wir untersuchen verschiedene Lichtquellen und die Ausbreitung von Lichtstrahlen. Wir erfahren wie ein Geräusch entsteht und wie sich Schallwellen ausbreiten. Das Erlernte kann dann jeder an verschiedenen Stationen selbstständig ausprobieren.

Dauer jeweils 90 Minuten

► Bitte wählen Sie ein Thema, „Das Auge“ oder „Das Ohr“!

G HSU 3.2.2/3.2.3

Schulmuseum Nürnberg

Schulmuseum der Universität Erlangen-Nürnberg
im Museum Industriekultur
Äußere Sulzbacher Straße 60-62, 90491 Nürnberg
Tel.: 0911/231-3875

Di-Fr 9:00–17:00 Uhr, Sa, So, Feiertage 10:00–18:00 Uhr

Ein gutes Kind gehorcht geschwind!

In einem rekonstruierten Schulzimmer aus dem Jahr 1910 erleben die Kinder „originalgetreuen“ Unterricht. Sie lernen Lehrmaterial, Lerninhalte und Erziehungsmethoden von damals kennen: Drill, Sauberkeitskontrolle, Tatzen, Eckestehen, Pauken, das Schreiben mit Griffel auf die Schiefertafel, die deutsche Schrift, Fleißkärtchen u.a.

Dauer 120 Minuten

► Diese Veranstaltung kann nur dienstags und freitags stattfinden!

G HSU 3.6.1/4.6.1

► Unterrichtsmaterial zur Nachbereitung: Schule früher. Arbeitsheft für die 3. und 4. Jahrgangsstufe. 8 Seiten, viele Abbildungen, 1,50 Euro (Klassensatz 0,50 Euro)

G
3,4
MS
5
FZ



Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände

Bayernstraße 110, 90478 Nürnberg
Tel.: 0911/231-5666

Mo-Fr 9:00–18:00 Uhr
Sa, So 10:00–18:00 Uhr



Noch heute zeugen auf dem ehemaligen Reichsparteitags-gelände im Süden Nürnbergs gigantische Baureste vom Größenwahn des nationalsozialistischen Regimes. Auf elf Quadratkilometern sollte eine monumentale Kulisse für die Selbstinszenierung der NSDAP entstehen. In der für 50.000 Menschen ausgelegten, unvollendet gebliebenen Kongresshalle informiert das Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände in seiner Dauerausstellung „Faszination und Gewalt“ über Ursachen, Zusammenhänge und Folgen der nationalsozialistischen Gewaltherrschaft. Moderne Medien wie Computeranimationen, Filme und Touchscreens, ein speziell für Jugendliche entwickelter Audioguide, aber auch Fotos und Dokumente stellen einen Schlüssel zu den Bauten des Geländes, der Geschichte und den Hintergründen der Reichsparteitage dar.

Zusammen mit seinen Partnern – darunter auch das KPZ – bietet das Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände ein umfangreiches Bildungsprogramm für Schulklassen an. Während der zwei-, drei- oder sechsständigen Veranstaltungen werden die Klassen in der Ausstellung sowie auch bei der thematischen Vertiefung im Studienforum intensiv pädagogisch begleitet.

Die Angebote des Studienforums sind im Internet unter <http://go.nuernberg.de/2eb43627> aufrufbar. Eine Broschüre dazu kann unter folgender Adresse angefordert werden: Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände, Bayernstraße 110, 90471 Nürnberg

Buchung aller Veranstaltungen:

Tel.: 0911/231-5666, Fax: 0911/231-8410

E-Mail: dokumentationszentrum@stadt.nuernberg.de

Stadtarchiv

Marientorgraben 8, 90402 Nürnberg
Tel.: 0911/231-2770

Mo, Mi, Do 8:30–15:30 Uhr
Di 8:30–18:00 Uhr, Fr 8:30–16:00 Uhr



Was macht der Adler im Archiv?

Was ist eigentlich das Stadtarchiv? Wie nutze ich ein Archiv? Die Schüler lernen das Stadtarchiv als „Gedächtnis“ Nürnbergs kennen und erfahren, welche Aufgaben diese Einrichtung hat und welche Möglichkeiten sie den Nutzern bietet. Anschließend werten die Schüler in Kleingruppen Originalquellen zum „Adler“ – der ersten deutschen Eisenbahn – aus. Wer ermöglichte den Bau der Eisenbahn? War es gefährlich, mit der Ludwigsbahn zu fahren? War die Eisenbahn ein Erfolg? Wie Mosaiksteine setzen die Arbeitsgruppen die Erkenntnisse zusammen und zeichnen so ein Bild vom Aufbruch Nürnbergs ins Industriezeitalter.

Dauer 90 Minuten

MS GSE 8.2.1

RS G 9.2

Gym G 8.4

MS
RS
Gym
8-10

Als Geschichtsforscher im Stadtarchiv

Das Stadtarchiv Nürnberg besitzt eine außerordentlich reiche Vielfalt an Quellen und Dokumenten zur Nürnberger Stadtgeschichte. Wie geht man am besten vor, wenn man Material zu einem bestimmten Thema der Geschichte Nürnbergs sucht? Wo finden sich die Originaldokumente? Was gilt es zu beachten? Nach einer Einführung in den Aufbau des Archivs und die Möglichkeiten der Recherche suchen die Schüler in Kleingruppen selbst Material zu einem Thema aus Nürnbergs Geschichte. Sie lernen dabei verschiedene Quellenarten kennen, nehmen Einsicht in einen Teil der gefundenen Dokumente und erhalten wertvolle Tipps zu deren Auswertung.

Dauer 120 Minuten

RS
Gym
ab 10
F
B

KunstKulturQuartier

Das KunstKulturQuartier ist ein Zusammenschluss verschiedener Kultureinrichtungen, in denen die Sparten Bildende Kunst, Film, Theater und Musik vertreten sind. Infos unter www.kunstkulturquartier.de

Kunsthalle Nürnberg

Lorenzer Str. 32, 90402 Nürnberg
Tel.: 0911/231-2853, www.kunsthalle.nuernberg.de
Di, Do-So 10:00–18:00 Uhr, Mi 10:00–20:00 Uhr

Die Kunsthalle Nürnberg präsentiert in wechselnden Ausstellungen Positionen der internationalen zeitgenössischen Kunst seit den 1960er Jahren. Informationen zu den KPZ-Veranstaltungen werden an die Schulen verschickt und sind unter www.kpz-nuernberg.de abrufbar.

Jeden ersten Freitag nach Eröffnung einer neuen Ausstellung findet um 16:00 Uhr eine **Lehrerinformationsveranstaltung** statt. Eine Anmeldung dafür ist nicht erforderlich.

Kunsthaus

Königstraße 93, 90402 Nürnberg
Tel.: 0911/231-14678, www.kunsthhaus.nuernberg.de
Di, Do-So 10:00–18:00 Uhr, Mi 10:00–20:00 Uhr

Im Kunsthhaus finden vor allem Ausstellungen mit Themen zur regionalen Kunst- und Kulturgeschichte statt. Auch der KOMM-Bildungsbereich bespielt die Räumlichkeiten mit wechselnden Ausstellungen.

Das KPZ erarbeitet zu Ausstellungen, die für Schulen relevant sind, verschiedene Angebote, u.a. solche, die die vorhandenen Werkstätten, z.B. das Fotolabor, nutzen.

Informationen dazu werden an die Schulen verschickt und sind unter www.kpz-nuernberg.de abrufbar.



Kunstvilla

Blumenstraße 17, 90402 Nürnberg
Tel.: 0911/231-14015, www.kunstvilla.org
Di, Do–So 10:00–18:00 Uhr, Mi 10:00–20:00 Uhr

Die Kunstvilla im KunstKulturQuartier ist ein städtisches Museum, das sich der Präsentation, Vermittlung und Erforschung der regionalen Kunstgeschichte widmet.

In einer denkmalgeschützten historischen Villa, die für ihre neue Bestimmung als Ausstellungsgebäude aufwendig renoviert und umgebaut wurde, zeigt das Museum auf rund 600 qm Ausstellungsfläche thematische wie monografische Ausstellungen zur Kunst des 20. und 21. Jahrhunderts aus den städtischen Beständen sowie von öffentlichen und privaten Leihgebern.

Alte Villa – neues Haus: Eine Villa voller Kunst!

Die Kunstvilla für Euch: Wir laden ein, ins neue-alte Haus zu kommen – zu einer Entdeckungstour. Was macht das Eichhörnchen im Zwergenzimmer? Was macht das Mädchen im Sessel?

Rund um die Ausstellung Nürnberger Kunst könnt Ihr mitmachen, suchen, Interessantes finden und am Ende ein selbstgestaltetes Stück mitnehmen.

Dauer 90 Minuten

G Ku 1/2 L 2 HSU 1/2 4.1 HSU 4.2

NEU
V
G

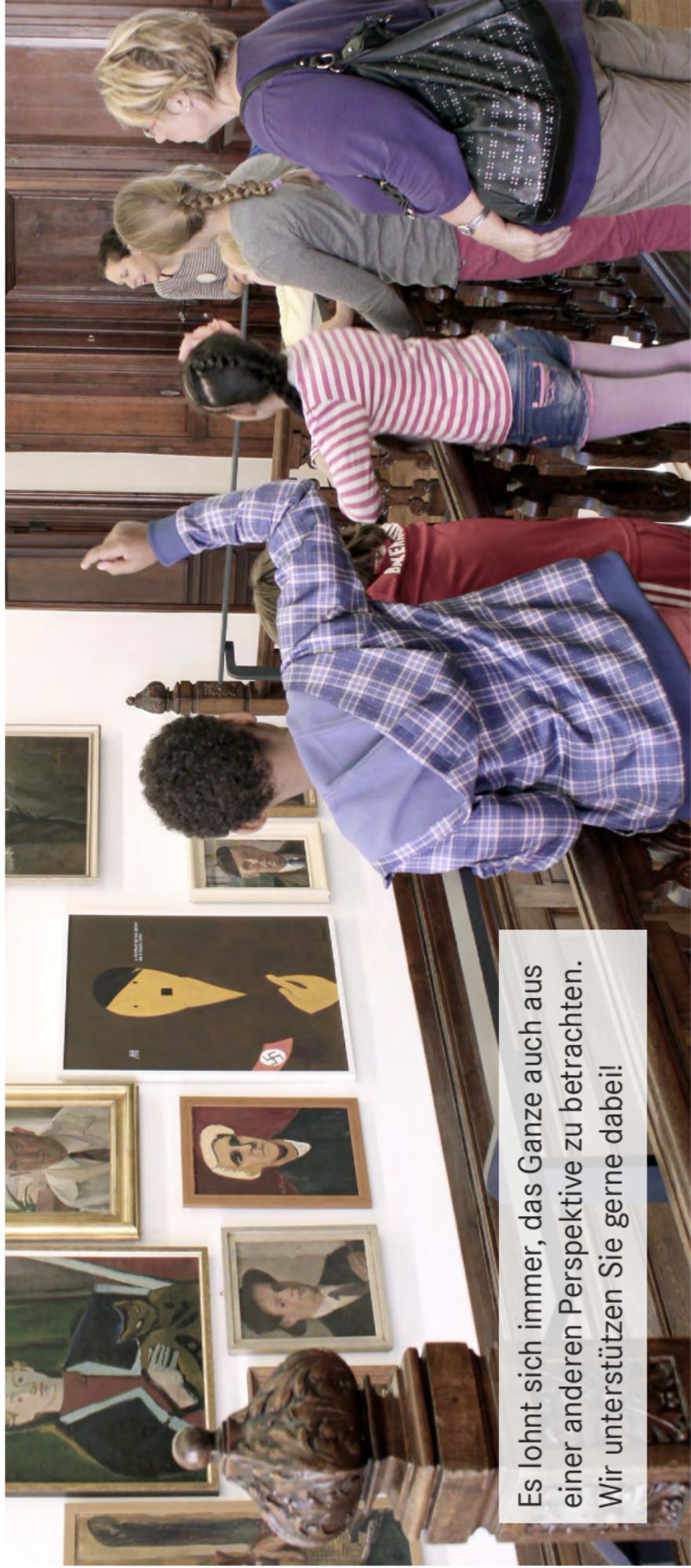


NEU **Ein Bild, ein Werk, ein Künstler – Bildbetrachtung intensiv**
V Wir betrachten ein Werk in der Kunstvilla ganz intensiv und be-
G geben uns auf die Spur des Künstlers oder der Künstlerin. Was
nehmen wir gemeinsam wahr? Farbe und Form verbinden sich.
Wir nähern uns dem Werk mit mehreren Sinnen und nehmen
es im praktischen Teil zum Anlass für ein eigenes Bild. In der
Kunstwerkstatt im Gartengeschoss werdet Ihr selbst zu Male-
rinnen und Malern!
Dauer 90 oder 120 Minuten
G Ku 1/2 L1

NEU **Hereinspaziert! Willkommen in der Kunstvilla!**
MS Lernt mit uns das neue Haus für Kunst in Nürnberg kennen!
RS Bei einem Rundgang entdecken wir die Nürnberger Kunst
Gym von 1900 bis in die Gegenwart und die Kunstvilla selbst, ein
5-9 architektonisches Gründerzeitjuwel mit seiner wechselvollen
Geschichte. All das ist uns Anregung für eine kleine zeichneri-
sche Aufgabe.
Dauer 90 Minuten
MS Ku 6.1/7.1/8.3/9.3
RS Ku 6.3
Gym Ku 7.3/8.3

NEU **Stadt, Land, Fluss – Die Landschaftswerkstatt**
in der Kunstvilla
MS Landschaft ist ein großes Thema, nicht nur in der Kunstvilla.
RS Wie aus dem Blick in die Umgebung ein Bild wird, kön-
Gym nen wir an den Gemälden in der Kunstvilla sehen. Unsere
5-9 Landschaftswerkstatt lädt danach ein, verschiedene Möglich-
FZ keiten – vom Panorama zum durchkomponierten Ausschnitt
– gestalterisch selbst auszuprobieren.
Dauer 90 oder 120 Minuten
MS Ku 5.1/6.1/8.2
RS Ku 9.1
Gym Ku 6.1/9.1

NEU **Ein neues Zuhause für Nürnbergs Kunst**
RS Lange vermisst steht nun die Kunstvilla als Museum für
Gym regionale Kunst dem Publikum offen. Wie sieht und sah das
ab 10 Kunstgeschehen in Nürnberg aus? Welche Künstler-
F persönlichkeiten prägten die Kunstlandschaft dieser Stadt?
B Neben ihrer eigenen bewegten Geschichte vermittelt die
Kunstvilla das künstlerische Geschehen in den wechselvollen
Zeiten seit 1900. Die Kunstvilla begegnet uns als modernes
Ausstellungsgebäude, das historische und zeitgenössische
Kunst verbindet.
Dauer 60 Minuten
RS Ku 10.2
Gym Ku 12.1



Es lohnt sich immer, das Ganze auch aus einer anderen Perspektive zu betrachten. Wir unterstützen Sie gerne dabei!

Veranstaltungen für Übergangsklassen

Die Veranstaltungen sind auf Schüler nichtdeutscher Muttersprache abgestimmt. Selbst mit wenigen sprachlichen Fähigkeiten können sie etwas über Exponate im Museum erfahren und das Gesehene im Praxisteil mit Hilfe einfacher bildnerischer Mittel verarbeiten. Zudem können sie Eindrücke zu ihrem noch neuen Lebensumfeld mit ihrer bisherigen Lebenserfahrung vergleichen. Diese außerschulische Sprach- und Lernsituation wird im Lehrplan für das Fach Deutsch als Zweitsprache ausdrücklich begrüßt.

▶ **Wichtig für die Anmeldung:** Die Klassen können das Museum mehrmals besuchen. Bitte geben Sie bei der Anmeldung den Titel der gewählten Veranstaltung und ihre vollständigen Daten an. Beim ersten Besuch werden die Inhalte für die weiteren Besuche festgelegt. Eine direkte Anmeldung per E-Mail ist möglich über ChrArnold.KPZ@gmail.com.

▶ Die Veranstaltungen finden im Germanischen Nationalmuseum, im Museum für Kommunikation Nürnberg, im Kaiserburg-Museum, im Stadtmuseum Fembohaus und im Museum Industriekultur statt.

▶ **Kosten:** Die hier angebotenen Veranstaltungen sind für Übergangsklassen kostenfrei.



Ohne Sprache sprechen

Ort: Germanisches Nationalmuseum

G
3,4
MS In diesem Themenbereich beschäftigen wir uns mit unserem Gesichtsausdruck, unserem Körperausdruck und unserem äußeren Erscheinungsbild.

Dauer 120 Minuten

G Grundkurs und Aufbaukurs, Lernfelder 1, 2, 5, 6

MS Grundkurs und Aufbaukurs, Lernfelder 1, 2, 3, 5, 6

Jeder Mensch wohnt

Ort: Germanisches Nationalmuseum

Ein städtisches Umfeld oder ein eher ländlich geprägtes:
Die Herkunft der Schüler bietet eine große Bandbreite.
In diesem Themenbereich befassen wir uns mit
verschiedenen Wohnkulturen.

G
3,4
MS

Dauer 120 Minuten

G Grundkurs und Aufbaukurs, Lernfeld 4

MS Grundkurs und Aufbaukurs, Lernfeld 4

Berühmtes und Kurioses

Ort: Germanisches Nationalmuseum

Wir verschaffen uns auf einem Streifzug durch das Museum
einen ersten Überblick. Dabei können wir Zusammenhänge
mit dem eigenen kulturellen Hintergrund finden. Berühmte
und kuriose Objekte setzen besondere Akzente.

G
3,4
MS

Dauer 120 Minuten

G Grundkurs und Aufbaukurs, Lernfeld 1

MS Grundkurs und Aufbaukurs, Lernfeld 1

Wie wir uns kleiden

Ort: Germanisches Nationalmuseum

In der Dauerausstellung Kleiderwechsel betrachten wir ver-
schiedene Kleidungsstücke und vergleichen sie mit denen
aus unseren Heimatländern. Abschließend können wir ver-
schiedene Kostüme anprobieren und erfahren, wie sie unsere
Bewegungen beeinflussen.

G
3,4
MS

Dauer 120 Minuten

G Grundkurs und Aufbaukurs Lernfeld 1, 6

MS Grundkurs und Aufbaukurs, Lernfeld 6

Unsere neue Heimat Nürnberg

Ort: Kaiserburg, Stadtmuseum Fembohaus, Germani- sches Nationalmuseum, Museum Industriekultur

Auf einem Streifzug von der Kaiserburg über das Fembohaus,
zum Germanischen Nationalmuseum und bis zum Museum
Industriekultur verschaffen wir uns einen ersten Überblick
über die Stadtgeschichte und die neue Heimat Nürnberg.

G
3,4
MS

Dauer 4 x 120 Minuten (jede dieser Veranstaltungen kann
auch einzeln gebucht werden)

G Grundkurs und Aufbaukurs Lernfeld 2, 3, 6

MS Grundkurs und Aufbaukurs, Lernfeld 2, 3, 6

Kommunikation ohne Worte

Ort: Museum für Kommunikation Nürnberg

In der Einwanderungsgesellschaft kann jeder mitreden,
wenn es um wandernde Wörter, kulturübergreifende
Bildbotschaften und verschiedenartige Alphabete geht: Beim
Rundgang wird deutlich, wie alltäglich interkulturelle Kom-
munikation ist. In der Schreibwerkstatt entdecken wir im An-
schluss, dass chinesische Schriftzeichen gar nicht so schwer
zu verstehen und mit ein wenig Geschick leicht aufs Papier zu
bringen sind!

G
3,4
MS

Dauer 120 Minuten

G Grundkurs und Aufbaukurs Lernfeld 1, 5

MS Grundkurs und Aufbaukurs, Lernfeld 1, 3

Veranstaltungen für Kinder und Jugendliche mit Behinderung

Unsere Veranstaltungen für Menschen mit Behinderung berücksichtigen in besonderer Weise deren Wünsche und Fähigkeiten. Geleitet werden sie von speziell geschulten Museumspädagogen. Verschiedenste Vermittlungsmethoden erschließen Neues und Ungewöhnliches, Interessantes und Unbekanntes. Beim forschenden Entdecken und mutigen Erproben können die eigenen Fähigkeiten wachsen und persönliche Unsicherheiten überwunden werden.

An Aufzüge, Akustik und Sitzmöglichkeiten wurde gedacht.

► **Kontakt:** Dr. Ingmar Reither

Tel.: 0911 / 1331-247, E-Mail: i.reither.kpz@gnm.de



Maßwerk & Co.

eine Veranstaltung für blinde und sehbehinderte Kinder und Jugendliche **im Germanischen Nationalmuseum**

Über die Haut und die Akustik unserer eigenen Stimme können wir Architektur und Lebensqualität früherer Zeiten erspüren. In den Räumen des ehemaligen Kartäuserklosters erfahren wir so in ungewohnter Weise etwas über die ehemaligen Bewohner, den Klosterbau und die hier befindlichen Gegenstände.

Dauer 60–90 Minuten (nach vorheriger Absprache)

In Farben eintauchen

eine Veranstaltung für Kinder und Jugendliche mit kognitiven Einschränkungen **im Germanischen Nationalmuseum**

Vor dem großformatigen Gemälde „Im Seerosenteich“ erleben wir den Fluss des Wassers, den sanften Kontakt der Wellen und die Berührung der Blüten und Blätter. Wir erklären das Museum zu unserem Phantasieraum, in dem wir Wasser fließen lassen, trocken in die Wellen tauchen oder stehend davonschwimmen.

Dauer 60–90 Minuten (nach vorheriger Absprache)

Highlights im Germanischen Nationalmuseum

für Rollstuhlfahrer und ihre Begleiter

Das Germanische Nationalmuseum beherbergt die größte Sammlung zu Kunst und Kultur im deutschsprachigen Raum. Auf dem Rundweg werden Highlights von der Vor- und Frühgeschichte bis ins 20. Jahrhundert vorgestellt.

Dauer 60–90 Minuten (nach vorheriger Absprache)

Anfassen erwünscht!

eine Anfass-Sammlung für blinde und sehbehinderte Kinder und Jugendliche **im Spielzeugmuseum**

Durch Ertasten können wir den Inhalt alter und neuerer Baukästen erkunden. Form, Oberfläche und Material geben Auskunft über Alter und Herkunft. Nach einer gemeinsamen Bau-Aktion erwartet jeden ein kleines Andenken.

Dauer 60–90 Minuten (nach vorheriger Absprache)

Verständigung Schritt für Schritt

für Kinder und Jugendliche mit kognitiven Einschränkungen **im Museum für Kommunikation Nürnberg**

„Kommunikation“ klingt kompliziert, ist aber doch ganz einfach und alltäglich. Mit Signalinstrumenten, Mimikstudien und alltäglichen Bildbotschaften können wir uns über klangliches Erleben und konkrete Anschauung ein spannendes Thema erschließen. Die Veranstaltung setzt an ausgewählten Stationen auf eine spielerische Vermittlung und ermöglicht elementares Experimentieren in der Schreibwerkstatt.

Dauer 60–90 Minuten (nach vorheriger Absprache)

Sender – Empfänger – Botschaft

für gehörlose und schwerhörige Kinder und Jugendliche
im Museum für Kommunikation Nürnberg

Botschaften senden, Botschaften empfangen: Das kennen wir aus dem Alltag. Signale, Bilder und Geschriebenes sind immer dann wichtig, wenn Menschen miteinander in Kontakt treten und Informationen austauschen möchten. Deutlich wird das an spannenden Ausstellungseinheiten, die wir zunächst gemeinsam erkunden. Danach machen wir uns in kleinen Teams auf den Weg und erforschen exemplarisch, wie vielfältig die Möglichkeiten sind, anderen wichtige Dinge mitzuteilen.

Dauer 60–90 Minuten (nach vorheriger Absprache)

► Bitte denken Sie, wenn nötig, an einen
Gebärdensprachdolmetscher!

Berühren, befragen, begreifen

für blinde und sehbehinderte Kinder und Jugendliche
im Museum für Kommunikation Nürnberg

Wie fühlt sich Kommunikation an? Was hören wir aus Bildern heraus? Wie werden Symbole und Schriftzeichen begreifbar? Wir alle stehen manchmal vor diesen Fragen und gelangen dabei oft in spannende Grenzbereiche unseres Wahrnehmungsverhaltens. Im gemeinsamen Gespräch und anhand ausgesuchter Mitmachstationen eröffnen sich uns im Museum hierzu spannende Perspektiven.

Dauer 60–90 Minuten (nach vorheriger Absprache)



Übersicht der Veranstaltungen

Zahlen in Klammern bezeichnen die Klassenstufen

Vorschule (V)

- 14 Wir bauen ein Museum
- 18 Feuer, Erde, Wasser, Luft **NEU**
- 19 Wir erleben ein Bild
- 20 Wo ist das rosarote Rüsseltier?
- 20 Eine Mütze voller Farbe
- 23 Es war einmal vor langer Zeit...
- 23 Masken und Mummenschanz
- 24 Ritter Rost lädt ein!
- 25 Veranstaltungen zum Kirchenjahr
- 26 Engel
- 27 Die Vielfalt unserer Musikinstrumente
- 31 Kommunikation kinderleicht!
- 31 „Wir verstehen und prima!“ Das ABC der Kommunikation **NEU**
- 42 Die Welt im Kleinen
- 42 Knöchelspiel und Kreiselschlagen
- 46 Das Auge / Das Ohr
- 51 Alte Villa – neues Haus: Eine Villa voller Kunst! **NEU**
- 52 Ein Bild, ein Werk, ein Künstler – Bildbetrachtung intensiv **NEU**

Grundschule (G)

- 13 Mit Spaß durchs Museum (3,4)
- 14 Wir bauen ein Museum
- 15 Alltagswelt im späten Mittelalter (3,4)
- 18 Feuer, Erde, Wasser, Luft **NEU**
- 18 Feuervogel und Wüstenkind – Skulpturen-Rundgang (3,4)
- 19 Wir erleben ein Bild
- 19 So seh' ich aus, so will ich sein!
- 20 Wo ist das rosarote Rüsseltier?
- 20 Eine Mütze voller Farbe
- 22 Kinderrechte – Menschenrechte (4)
- 23 Eine Reise durch die Geschichte der Zeitmessgeräte (1,2)
- 23 Es war einmal vor langer Zeit... (1,2)
- 23 Masken und Mummenschanz
- 24 Auf dem Berge hauste ein schrecklicher Drache
- 24 Ritter Rost lädt ein!
- 25 Wir bauen eine Kirche (3,4)
- 25 Veranstaltungen zum Kirchenjahr
- 26 Tod und Trauer
- 26 Engel
- 26 Herr Luther und seine neue Idee (3,4)
- 27 Auf den Spuren der Kartäusermönche (3,4)
- 27 Die Vielfalt unserer Musikinstrumente
- 31 Kommunikation kinderleicht! (1,2)
- 31 „Wir verstehen uns prima!“ Das ABC der Kommunikation **NEU**
- 31 Streng geheim! (3,4)
- 31 Vom Urlaut zum USB-Stick – Kommunikation kompakt (3,4)
- 35 Grüß Gott, Herr Dürer! (3,4)

- 36 Läuseblut in der Farbwerkstatt (4)
- 36 Mit Hohleisen, Walze und Falzbein (3,4)
- 37 Die Schätze einer spätmittelalterlichen Stadt (3,4)
- 38 Vermessen – Verorten – Verkleinern (3,4)
- 39 Stadtgeschichtlicher Spaziergang mit Johann Adam Delsenbach (3,4)
- 41 Nur für Mädchen – nur für Jungs? **NEU**
- 42 Die Welt im Kleinen
- 42 Knöchelspiel und Kreiselschlagen
- 43 Party beim Patriziat (3,4)
- 44 Fit für's Fahrrad (3,4)
- 46 Ständig unter Strom (3,4)
- 46 Videospiele von A bis Z – retro und modern (3,4)
- 46 Das Auge / Das Ohr
- 47 Ein gutes Kind gehorcht geschwind! (3,4)
- 51 Alte Villa – neues Haus: Eine Villa voller Kunst! **NEU**
- 52 Ein Bild, ein Werk, ein Künstler – Bildbetrachtung intensiv **NEU**
- 54 Ohne Sprache sprechen (Ü-Klassen 3,4)
- 55 Jeder Mensch wohnt (Ü-Klassen 3,4)
- 55 Berühmtes und Kurioses (Ü-Klassen 3,4)
- 55 Wie wir uns kleiden (Ü-Klassen 3,4)
- 55 Unsere neue Heimat Nürnberg (Ü-Klassen 3,4)
- 55 Kommunikation ohne Worte (Ü-Klassen 3,4)

Mittelschule (MS), Realschule (RS), Gymnasium (Gym)

- 12 Dürer-Weg – ausgewählte Stationen (ab 7)
- 13 Highlights im Germanischen Nationalmuseum
- 13 Mit Spaß durchs Museum (5)
- 15 Die Steinzeit (5,6)
- 15 Auf den Spuren der Kelten (6)
- 15 Alltagswelt im späten Mittelalter
- 15 Die Ritter (6,7)
- 16 Reine Glaubenssache (ab 7)
- 16 Das Zeitalter der Entdeckungen (7,8)
- 16 Der Dreißigjährige Krieg (ab 7)
- 16 Weimarer Republik (ab 8)
- 17 Das Imperium Romanum (nur Gym 6,7)
- 17 Antike Mythen in der Kunst (nur Gym 5-7)
- 18 Renaissance – Barock – Aufklärung (ab 9)
- 18 Maler und Modell
- 18 Feuervogel und Wüstenkind – Skulpturen-Rundgang (5-10)
- 20 Albrecht-Dürer-Superstar (ab 7)
- 21 Die Romantik (ab 8)
- 21 Expressionismus und Dada (ab 8)
- 22 Die Straße der Menschenrechte (ab 7)
- 22 Kinderrechte – Menschenrechte (5,6)
- 23 Auf dem Laufsteg: Vom Reifrock zum Minikleid (ab 9)
- 25 Volksfrömmigkeit (5-10) **NEU**
- 25 Wir bauen eine Kirche
- 25 Veranstaltungen zum Kirchenjahr
- 26 Tod und Trauer
- 26 Christusbilder (9,10)
- 26 Engel
- 26 Herr Luther und seine neue Idee (5,6)
- 27 Auf den Spuren der Kartäusermönche

- 27 Die Vielfalt unserer Musikinstrumente
- 28 Licht- und Schattenseiten im Leben der Ritter (ab 6)
- 30 Kommunizieren im Alten Ägypten (5,6)
- 31 Streng geheim! (5)
- 31 Vom Urlaut zum USB-Stick – Kommunikation kompakt
- 32 Fakt oder Fake? (ab 9)
- 32 Globale Kommunikation
- 33 Raus mit der Sprache! (ab 9)
- 33 Herrscherporträt, Starposter, Facebook (ab 7)
- 34 Kannste googeln – oder? (7-9) **NEU**
- 34 Digital? Analog? Vernetzt! (nur RS, Gym 10-12) **NEU**
- 35 Dürers Nachbarschaft, sein Haus, sein Werk (ab 7)
- 35 Grüß Gott, Herr Dürer
- 36 Läuseblut in der Farbwerkstatt (5-7)
- 36 Mit Hohleisen und Falzbein (5-8)
- 37 Die Schätze einer mittelalterlichen Stadt (MS 5,6 / RS, Gym ab 6)
- 38 Das Stadtmuseum Fembohaus (ab 7)
- 39 Stadtgeschichtlicher Spaziergang mit Johann Adam Delsenbach (5,6)
- 41 Vom Puppenhaus zum Piratenschiff (ab 6)
- 43 Party beim Patriziat (5-9)
- 43 Wohnten sie nur oder lebten sie schon? (nur RS und Gym, ab 10)
- 44 Maschinen bewegen eine Stadt
- 45 Von der Reklame zur Werbung (nur Gym ab 10)
- 45 Das Leben der Nürnberger Arbeiterschaft im Industriezeitalter (ab 7)
- 46 Ständig unter Strom (nur MS und RS 5-9)
- 46 Videospiele von A bis Z – retro und modern
- 47 Ein gutes Kind gehorcht geschwind! (nur MS 5)
- 49 Was macht der Adler im Archiv (8-10)
- 49 Als Geschichtsforscher im Stadtarchiv (nur RS und Gym ab 10)
- 52 Hereinspaziert! Willkommen in der Kunstvilla (5-9) **NEU**
- 52 Stadt, Land, Fluss – die Landschaftswerkstatt (5-9) **NEU**
- 52 Ein neues Zuhause für Nürnbergs Kunst (nur RS und Gym ab 10) **NEU**
- 54 Ohne Sprache sprechen (nur Ü-Klassen MS)
- 55 Jeder Mensch wohnt (nur Ü-Klassen MS)
- 55 Berühmtes und Kurioses (nur Ü-Klassen MS)
- 55 Wie wir uns kleiden (nur Ü-Klassen MS)
- 55 Unsere neue Heimat Nürnberg (nur Ü-Klassen MS)
- 55 Kommunikation ohne Worte (nur Ü-Klassen MS)

Fachoberschule (F)

- 12 Dürer-Weg – ausgewählte Stationen
- 13 Highlights im Germanischen Nationalmuseum
- 18 Renaissance – Barock – Aufklärung
- 18 Maler und Modell
- 18 Feuervogel und Wüstenkind – Skulpturen-Rundgang
- 21 Die Romantik
- 21 Expressionismus und Dada
- 22 Die Straße der Menschenrechte
- 23 Auf dem Laufsteg: Vom Reifrock zum Minikleid

- 31 Vom Urlaub zum USB-Stick – Kommunikation kompakt
- 32 Fakt oder Fake?
- 32 Globale Kommunikation
- 33 Raus mit der Sprache!
- 33 Herrscherporträt, Starposter, Facebook
- 34 Digital? Analog? Vernetzt! **NEU**
- 35 Dürers Nachbarschaft, sein Haus, sein Werk
- 35 Grüß Gott, Herr Dürer!
- 38 Das Stadtmuseum Fembohaus
- 43 Wohnten sie nur oder lebten sie schon?
- 44 Maschinen bewegen eine Stadt
- 45 Von der Reklame zur Werbung
- 49 Als Geschichtsforscher im Stadtarchiv
- 52 Ein neues Zuhause für Nürnbergs Kunst **NEU**

Berufliche Schulen (B)

- 13 Highlights im Germanischen Nationalmuseum
- 14 Zünftiges Handwerk
- 18 Renaissance – Barock – Aufklärung
- 18 Maler und Modell
- 18 Feuervogel und Wüstenkind – Skulpturen-Rundgang
- 21 Die Romantik
- 21 Expressionismus und Dada
- 22 Die Straße der Menschenrechte
- 23 Auf dem Laufsteg: Vom Reifrock zum Minikleid
- 25 Veranstaltungen zum Kirchenjahr
- 26 Tod und Trauer
- 27 Auf den Spuren der Kartäusermönche
- 31 Vom Urlaub zum USB-Stick – Kommunikation kompakt
- 32 Fakt oder Fake?
- 32 Globale Kommunikation
- 33 Raus mit der Sprache!
- 33 Herrscherporträt, Starposter, Facebook
- 34 Digital? Analog? Vernetzt! **NEU**
- 35 Dürers Nachbarschaft, sein Haus, sein Werk
- 35 Grüß Gott, Herr Dürer!
- 38 Das Stadtmuseum Fembohaus
- 41 Vom Puppenhaus zum Piratenschiff
- 43 Wohnten sie nur oder lebten sie schon?
- 44 Maschinen bewegen eine Stadt
- 45 Von der Reklame zur Werbung
- 45 Das Leben der Nürnberger Arbeiterschaft im Industriezeitalter
- 49 Als Geschichtsforscher im Stadtarchiv
- 52 Ein neues Zuhause für Nürnbergs Kunst **NEU**

Förderzentren (FZ)

- 13 Mit Spaß durchs Museum
- 14 Wir bauen ein Museum
- 15 Die Steinzeit
- 15 Alltagswelt im späten Mittelalter
- 15 Die Ritter
- 19 Wir erleben ein Bild
- 19 So seh' ich aus, so will ich sein!

- 20 Eine Mütze voller Farbe
- 22 Kinderrechte – Menschenrechte
- 23 Eine Reise durch die Geschichte der Zeitmessgeräte
- 23 Es war einmal vor langer Zeit...
- 23 Masken und Mummenschanz
- 24 Auf dem Berge hauste ein schrecklicher Drache
- 24 Ritter Rost lädt ein!
- 25 Veranstaltungen zum Kirchenjahr
- 26 Tod und Trauer
- 26 Christusbilder
- 26 Engel
- 27 Die Vielfalt unserer Musikinstrumente
- 31 Streng geheim!
- 31 Vom Urlaut zum USB-Stick – Kommunikation kompakt
- 32 Globale Kommunikation
- 33 Herrscherporträt, Starposter, Facebook
- 35 Grüß Gott, Herr Dürer!
- 36 Läuseblut in der Farbwerkstatt
- 36 Mit Hohleisen, Walze und Falzbein
- 39 Stadtgeschichtlicher Spaziergang mit Johann Adam Delsenbach
- 42 Die Welt im Kleinen
- 42 Knöchelspiel und Kreiselschlagen
- 43 Party beim Patriziat
- 46 Ständig unter Strom
- 46 Das Auge / Das Ohr
- 47 Ein gutes Kind gehorcht geschwind!

Fremdsprachige Veranstaltungen

- 13 Highlights im Germanischen Nationalmuseum
englisch, französisch, italienisch, russisch, türkisch
(MS, RS, Gym, F, B)
- 13 Mit Spaß durchs Museum
englisch (G (3,4), MS, RS, Gym (5), FZ)
- 14 Wir bauen ein Museum
englisch (V, G, FZ)
- 22 Die Straße der Menschenrechte
englisch, italienisch (MS, RS, Gym (ab 7), F, B)
- 43 Wohnten sie nur oder lebten sie schon?
englisch, französisch (RS, Gym (ab 10), F, B)

Bildnachweis

- Germanisches Nationalmuseum: Seite 22, 28
- Museen der Stadt Nürnberg: Seite 11, 37, 44, 48, 56
- Schulmuseum: Seite 47
- Museum für Kommunikation Nürnberg: Seite 30, 32, 34
- Christian Oberlander: Seite 27
- Kunstvilla: Seite 51, 53; Annette Kradisch: Seite 51
- Ulrike Berninger M.A.: Seite 56
- KPZ: Seite 13, 14, 17, 19, 20, 21, 24, 33, 36, 38, 40, 41, 42, 45, 46, 49, 54, 58, Titelmotiv

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB)

§ 1 Geltungsbereich – Vertragsgegenstand

Diese AGB gelten für alle vom KPZ angebotenen Veranstaltungen. Hierzu zählen Veranstaltungen für Schulklassen, öffentliche Führungen, Gruppenführungen, Kindergeburtstage und Kurse.

§ 2 Vertragsabschluss / Anmeldung

Das KPZ bietet anmeldepflichtige und anmeldefreie (öffentliche) Veranstaltungen an.

Der Vertrag für anmeldepflichtige Veranstaltungen kommt durch Anmeldung des Teilnehmers und Bestätigung durch das KPZ zustande. Die Anmeldung und die Bestätigung können telefonisch oder in Textform (z.B. per E-Mail, Brief oder Fax) erfolgen.

Bei der Online-Buchung unterbreitet der Kunde durch das Ausfüllen des Formulars auf der Website des KPZ das Angebot zum Vertragsabschluss. Eine Annahme des Angebotes erfolgt durch Buchungsbestätigung des KPZ per E-Mail, Brief oder Fax an den Kunden.

Bei Veranstaltungen mit einer Mindestteilnehmerzahl kommt der Vertrag unter der aufschiebenden Bedingung zustande, dass die Mindestteilnehmerzahl erreicht wird.

Die maximale Teilnehmerzahl an den Veranstaltungen und Kursen kann beschränkt sein. Bei anmeldepflichtigen Veranstaltungen werden die Anmeldungen, unabhängig von der Art der Buchung, in der Reihenfolge ihres Eingangs berücksichtigt.

Kann eine Anmeldung nicht berücksichtigt werden, teilt das KPZ dies dem Kunden mit.

Bei Veranstaltungen für Kinder und Jugendliche sind die in den Programmen ausgewiesenen Altersbeschränkungen zu beachten.

Für die Richtigkeit der im Online-Auftritt des KPZ unter www.kpz-nuernberg.de enthaltenen Veranstaltungsdaten wird keine Gewähr übernommen.

§ 3 Gruppenpreise und Gruppengröße

Die Preise für Gruppenführungen verstehen sich, wenn nicht anders vereinbart, für Gruppen von 2 bis max. 25 Personen.

Sofern ein Gruppenentgelt vereinbart ist, bleibt es bei diesem Entgelt in voller Höhe, auch wenn sich die Teilnehmerzahl reduziert.

Schulklassen können für museumspädagogische Veranstaltungen grundsätzlich nicht zusammengelegt werden.

§ 4 Zahlungsbedingungen

Das Entgelt für die Veranstaltung des KPZ ist vor Beginn der Veranstaltung an der Kasse des jeweiligen Museums zu entrichten. Ist eine Rechnungsstellung vereinbart, ist das Entgelt innerhalb von 10 Tagen nach Zugang der Rechnung auf das Konto des KPZ zu überweisen.

§ 5 Stornierungsbedingungen (bei anmeldepflichtigen Veranstaltungen)

Der Kunde kann die Anmeldung ohne Angabe von Gründen bis zum vierten Werktag vor dem Veranstaltungstermin kostenlos stornieren. Eine Stornierung kann nur in Textform (z.B. E-Mail, Brief, Fax) erfolgen.

Bei einer Stornierung nach Maßgabe der Nr. 1 wird eine bereits erfolgte Zahlung zurückerstattet. Bei einer Stornierung ab dem dritten Werktag vor dem Veranstaltungstermin ist vom Kunden das vereinbarte Entgelt zu zahlen. Gleiches gilt bei Nichterscheinen zu Veranstaltungsbeginn.

Bei Führungen beträgt die Wartezeit des Museumspädagogen max. 15 Minuten. Ein Anspruch auf Durchführung der Führung nach Ablauf des vereinbarten Termins besteht nicht.

Maßgeblich für den Zeitpunkt der Stornierung ist deren Zugang beim KPZ. Die Beweislast für den rechtzeitigen Zugang der Stornierungserklärung beim KPZ obliegt dem Kunden.

§ 6 Rücktritt des Veranstalters

Das KPZ ist berechtigt, aus wichtigem Grund vom Vertrag zurückzutreten. Ein solcher ist insbesondere dann gegeben, wenn die Veranstaltung aus nicht vom KPZ zu vertretenden Gründen, wie z.B. Erkrankung des Museumspädagogen, Sperrung der vorgesehenen Räumlichkeiten oder höhere Gewalt abgesagt werden muss. Schadensersatzansprüche stehen dem Kunden in diesen Fällen nicht zu. Im Fall des Rücktritts des KPZ werden bereits gezahlte Entgelte vollständig zurückerstattet.

§ 7 Verschiebung von Veranstaltungen

Das KPZ behält sich vor, aus triftigen Gründen wie z.B. starkem Besucherandrang oder kurzfristigem Ausfall von Museumspädagogen Veranstaltungen um bis zu 30 Minuten nach dem vorgesehenen Termin zu verschieben, soweit dies dem Kunden zumutbar ist. Dies führt nicht zur Reduzierung des Entgelts.

§ 8 Durchführung/Haftung

Das KPZ ist verantwortlich für die Durchführung der jeweiligen Veranstaltung. Jegliche Haftung des KPZ, dessen Gesellschafter (Stadt Nürnberg, Germanisches Nationalmuseum), Vertreter oder Erfüllungsgehilfen für Schäden des Kunden ist

ausgeschlossen, es sei denn, der Schaden beruht auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des KPZ, dessen Gesellschafter (Stadt Nürnberg, Germanisches Nationalmuseum), Vertreter oder Erfüllungsgehilfen. Kein Haftungsausschluss besteht für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit von Kunden, die auf einer fahrlässigen oder vorsätzlichen Pflichtverletzung des KPZ, dessen Gesellschafter, Vertreter oder Erfüllungsgehilfen beruhen.

Das KPZ ist nicht verantwortlich für den Zustand und die Beschaffenheit der Räumlichkeiten der jeweiligen Museen, in denen Veranstaltungen des KPZ durchgeführt werden. Die Verkehrssicherungspflicht liegt insofern alleine und ausschließlich bei den Museen selbst bzw. bei dessen Trägern.

Eine Ausnahme hiervon gilt für die speziellen Veranstaltungsräume des KPZ im Germanischen Nationalmuseum und im Spielzeugmuseum. Bei diesen obliegt dem KPZ auch die Verkehrssicherungspflicht. Für aus der Verletzung dieser Pflicht resultierende Schäden gelten Nr. 1, Sätze 2 und 3 entsprechend.

Die Teilnehmer der Veranstaltungen des KPZ sind verpflichtet, die Hausordnung des jeweils besuchten Museums einzuhalten. Bei Teilnahme von Minderjährigen sind deren jeweilige Aufsichtspflichtige dafür verantwortlich. Werden Kinder museumspädagogisch betreut, ohne dass dabei ein Aufsichtspflichtiger anwesend ist, übernehmen die betreuenden Museumspädagogen die Aufsichtspflicht. Bei Veranstaltungen für Schulklassen liegt die Aufsichtspflicht bei der Lehrkraft, bei Kinder- und Jugendgruppen beim Leiter der Gruppe.

§ 9 Aufrechnung

Die Aufrechnung gegen Forderungen des KPZ ist ausgeschlossen, es sei denn, die Gegenforderung des Kunden ist unstreitig oder rechtskräftig festgestellt.

§ 10 Datenschutz

Alle personenbezogenen Daten werden vertraulich behandelt. Das KPZ ist berechtigt, die für die Buchung und Durchführung der Veranstaltung erforderlichen Daten nach Maßgabe des Bayerischen Datenschutzgesetzes zu erheben, zu speichern, zu nutzen und an mit der Durchführung der Veranstaltung beauftragte Dritte zu übermitteln, soweit dies für die Erfüllung der Aufgaben des KPZ erforderlich ist.

§ 11 Schlussbestimmungen

1. Soweit es rechtlich zulässig ist, wird als Erfüllungs- und Zahlungsort der Sitz des KPZ vereinbart.
2. Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland.

Wir fördern
Kunst und Kultur
in Nürnberg,
Stadt und Land.



Alexander Shelley,
Chefdirigent der
Nürnberger Symphoniker

Das Kunst- und Kulturpädagogische Zentrum der Museen in Nürnberg (KPZ)

Das KPZ – einer der größten museumspädagogischen Dienste in Deutschland – zeigt den Besuchern die faszinierende Ausstellungsvielfalt der Museen in Nürnberg. Bei Führungen, Gesprächen und Aktionen weckt das KPZ Interesse, vermittelt anschaulich Informationen und eröffnet neue Sichtweisen.

Mit seinen fachlich und pädagogisch geschulten Mitarbeitern bietet das KPZ besondere Bildungserlebnisse – im Germanischen Nationalmuseum, im Museum für Kommunikation, in den *museen der stadt nürnberg*, im KunstKulturQuartier und im Stadtarchiv.

Ein breit gefächertes Angebot orientiert sich an den Interessen von Schulklassen, Jugendlichen, Erwachsenen und Familien.

Abteilung Schulen und Jugendliche

Tel.: 0911 / 1331-241, Fax: 0911 / 1331-318

E-Mail: schulen@kpz-nuernberg.de

Abteilung Erwachsene und Familien

Tel.: 0911 / 1331-238, Fax: 0911 / 1331-318

E-Mail: erwachsene@kpz-nuernberg.de

Geschäftsstelle:

im Germanischen Nationalmuseum

Kartäusergasse 1, 90402 Nürnberg

▶▶▶ www.kpz-nuernberg.de ◀◀◀

Das Kunst- und Kulturpädagogische Zentrum der Museen in Nürnberg (KPZ) ist eine gemeinsame Einrichtung der Stadt Nürnberg und der Stiftung Germanisches Nationalmuseum.

