



KINDER- & JUGEND-

PROGRAMM



KINDER- & JUGEND-PROGRAMM

HERAUSGEBER

Stadt Dingolfing
Informationszentrum im Bruckstadel
Fischerei 9 | 84130 Dingolfing
Tel +49 8731 32 71 00
Fax +49 8731 32 71 02
tourismus@dingolfing.de
www.tourismus-dingolfing.de

KONZEPTION, GESTALTUNG, PRODUKTION

Atelier & Friends GmbH,
94481 Grafenau

DRUCK

Wälischmiller Druck- und
Verlags GmbH,
84130 Dingolfing

FOTOS

Stadt Dingolfing, Christian Haasz,
Daxl-Eiglspurger



Kinder und Jugendliche lernen auf kleinen Entdeckungsreisen unsere Stadt, unsere Vorgenerationen, deren Leben und den Alltag kennen.

Bei Themenführungen, Workshops und Mitmachstationen begeben sich die Kinder und Jugendlichen auf die Fährte vergangener Jahrhunderte. Die Programme können zeitlich sowie thematisch angepasst und mit einem

entsprechenden Praxis-Modul-Programm kombiniert werden.

PRAXIS-MODULPROGRAMME

Ein 30- bis 60-minütiger Workshop ergänzt eine Führung und ist besonders für einen Ausflug mit größeren Klassen geeignet. Selbstverständlich sind alle Angebot auch einzeln buchbar.

Kinder- & Jugendführungen
Praxis-Modulprogramme
Organisatorisches | Preise

4-17

18-21

22



FEUER UND FLAMME FÜR DIE STEINZEIT

KINDERGARTEN BIS 4. KLASSE

Mittels einer Bilderbuchpräsentation begeben sich die Kinder auf eine Reise in die Steinzeit. Ein großes Lebensbild in der Ausstellung zeigt: „So könnte es damals bei den Steinzeit-Dingolfinger*Innen ausgesehen haben.“

Gemeinsam wird das Bild zum Sprechen gebracht, Modell und Repliken helfen dabei. Was sich wohl hinter den kleinen Türchen verbirgt? Auch dieses Geheimnis wird gelüftet! Berühren, anfassen und ausprobieren – Fühlkästen und Forscherinsel laden dazu ein.

1,5 Stunden
Dauer



DEN STEINZEIT DINGOLFINGER*INNEN AUF DER SPUR

5. BIS 6. KLASSE MS | RS | GYMNASIUM

Der spannende und tiefgreifende Umbruch der Geschichte (neolithische Revolution) wird bei dieser interaktiven Führung begreifbar. Ein wandgroßes Lebensbild zeigt die ersten Ackerbau Betreibenden im heutigen Stadtgebiet bei ihrer alltäglichen Arbeit vor mehr als 6000 Jahren. Gemeinsam diskutieren die Kinder über die grundlegende Veränderung der Lebensweise der Menschen in der Jungsteinzeit, ihre Entdeckungen, Erfindungen und Erkenntnisse. Die Entscheidung an einem Ort zu bleiben, Tiere zu züchten und so viel Getreide zu produzieren um das Überleben zu sichern, ist folgenreich. Ohne sie würden wir heute ein anderes Leben führen. In Teams wird versucht Originalfunde zu beschreiben, Material und Funktion zu bestimmen und einen Bezug zur Gegenwart herzustellen.

1,5 Stunden
Dauer



EIN TAG IN DER STEINZEIT

KINDERGARTEN BIS 6. KLASSE MS | RS | GYMNASIUM

Als Einstieg in das Thema dient die Dokumentation „Ferien in der Steinzeit – ein Experiment“. Die gewonnenen Erkenntnisse werden beim Besuch der archäologischen Abteilung des Museums vertieft. Zum Experimentieren lädt die Forscherinsel ein: Wer möchte, darf auch Repliken von Werkzeugen untersuchen und testen, oder Nachfertigungen steinzeitlicher Kleidung anprobieren. Einen spannenden Einblick gewähren die Archäologen, wenn sie ihre Werkstatt öffnen, denn jetzt wird uns die Bedeutung von Bodenfunden bewusst. Ein Quiz, oder eine Exkursion zur jungsteinzeitlichen Siedlung in der Oberen Stadt beschließen die Reise in die Steinzeit.

3 Stunden
Dauer

Hinweis: Die Führung ist nach Absprache im Rahmen eines Projekttagess gestaltbar. Die Dauer orientiert sich an der Altersklasse der Kinder sowie am Zeitbudget der Gruppe.



HINTER DICKEN MAUERN - DAS LEBEN AUF EINER MITTELALTERLICHEN BURG

KINDERGARTEN

Gemeinsam werden die einzelnen Räume der Herzogsburg besichtigt. Spielerisch erarbeiten die Kinder das mittelalterliche Leben anhand eines Burgplans und diverser Ausstellungsstücke. Sogar ein echter Ritterhandschuh darf anprobiert werden!

1,5 Stunden
Dauer

Hinweis: Diese Führung lässt sich mit der Führung „Auf Schusters Rappen durch die Obere Stadt“ kombinieren.



HERZOGSBURG – ZU BESUCH IM HAUS DER HERZÖGE, BURG- FRÄULEIN UND RITTER

1. KLASSE BIS 6. KLASSE MS | RS | GYMNASIUM

Die Kinder werden in die Hausgeschichte der Herzogsburg eingeführt und besichtigen die einzelnen Räume. Gemeinsam wird die frühere und heutige Nutzung des Hauses erarbeitet. Anschließend erkunden die Kinder das Museum auf eigene Faust oder lösen ein spannendes Quiz.



HISTORISCHE SCHUL- STUNDE – WIE OMA UND OPA LERNTEN

VORSCHULE BIS 4. KLASSE

Die Kinder erleben den Ablauf einer Schulstunde wie vor 100 Jahren: Morgenlieder, Schreiben mit Griffeln auf Schiefertafeln, Schönschreiben und Rechnen. Gemeinsam wird der Schulweg zur alten Knabenschule hin zum „Reichen Schultor“ gegangen. Ein Fleißbildchen rundet den Schultag wie anno dazumal ab.

1,5 Stunden
Dauer

Hinweis: Diese Führung lässt sich mit der Führung „Auf Schusters Rappen durch die Obere Stadt“ kombinieren.

1,5 Stunden
Dauer



VON DER SÄMASCHINE ZUM GOGGOMOBIL

KINDERGARTEN BIS 4. KLASSE

Zusammen wird eine Zeitreise in das Dingolfing vor über 100 Jahren unternommen. Bei einem Suchspiel werden abgebildete Gegenstände im Original gesucht. Dabei erleben die Kinder historische Maschinen in Aktion, und erfahren, warum diese im Museum präsentiert werden. Auch ein Abstecher in die Wirtschaftswunderzeit darf dabei nicht fehlen. Vielleicht sind die Uroma und der Uropa, als sie jung waren, mit einem Goggoroller, oder einem Goggomobil durch die Straßen von Dingolfing geflitzt? Wer mag, darf gerne auf einem Roller, oder einem Goggo Probe sitzen.



MIT VOLLDAMPF INS INDUSTRIEZEITALTER

6. BIS 8. KLASSE MS | RS | GYMNASIUM

Industriepionier Glas, Goggostadt, Hightech-Automobil... Bei einem Rundgang durch die Abteilung Industriegeschichte erleben die Schulkinder die industrielle Entwicklung Dingolfings. Die Reise geht vom größten Sämaschinenhersteller bis zum größten Fahrzeugwerk der BMW Group in Europa. Anhand von Filmsequenzen, Vorführungen und Modellen vergleichen die Kinder die Arbeitswelt damals, heute und morgen. Bei der abschließenden Gruppenarbeit untersuchen sie mit Hilfe der originalen Ausstellungsstücke die Standortfaktoren für eine Industrieansiedlung im Isartal und diskutieren die Auswirkungen auf das Stadtgefüge.

1 Stunde
Dauer

Hinweis: Diese Führung lässt sich mit dem Bastelprogramm „Malen auf Stofftaschen“ kombinieren.

1,5 Stunden
Dauer



VON DER MANU- FAKTUR ZUR FABRIK

**AB 9. KLASSE MS | RS | GYMNASIUM
UND BERUFSSCHULE**

Industrialisierung war ein Prozess, der regional unterschiedlich verlief. Mit ihrem industriellen Werdegang nimmt die Stadt Dingolfing eine Sonderstellung in Niederbayern ein. Die Erkundungstour bietet zahlreiche Anknüpfungspunkte für lehrplanrelevante Inhalte, wie z.B. den Wandel von der Agrar- zur Industriegesellschaft, die Voraussetzungen der Industrialisierung und deren Auswirkung auf das Stadt-Raumgefüge oder die Veränderung der Arbeitswelt durch Technik. Der Fokus liegt dabei auf der industriellen Entwicklung im Heimatraum. Zahlreiche Multimediationen laden ein, selbst tätig zu werden, oder bei einer Vorführung zu erleben, wie eine Transmission oder ein Roboter funktionieren.

1,5 Stunden
Dauer



TREPP AUF - TREPP AB

4. KLASSE BIS 7. KLASSE MS | RS | GYMNASIUM

Auf dieser Tour durch das Mittelalter begegnen wir dem Alltagsleben, der Stadtentwicklung, dem Rittertum, dem geistigen Leben, der Ständeordnung, den Handwerkern und Kaufleuten. Wir erkunden diese Epoche in der Herzogsburg und auf einem Rundgang durch die Stadt.

1,5 Stunden
Dauer

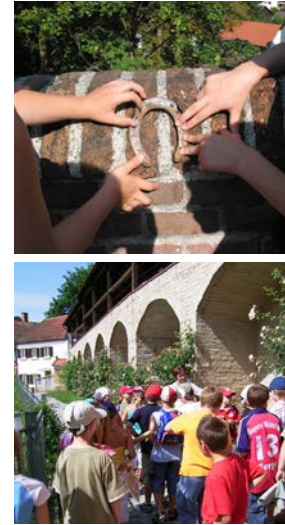


„WER WILL FLEISSIGE HANDWERKER SEH'N?“

1. KLASSE BIS 7. KLASSE MS | RS | GYMNASIUM

Wo und wie lebten und arbeiteten die Handwerker Dingolfings im Mittelalter? Durch verschiedene Anschauungsmaterialien erfahren die Kinder mit ihren Sinnen, wie die Menschen arbeiteten und die noch heute verwendeten Straßennamen entstanden sind.

1,5 Stunden
Dauer



AUF SCHUSTERS RAPPEN DURCH DIE OBERE STADT

KINDERGARTEN BIS 7. KLASSE MS | RS | GYMNASIUM

Zusammen werden die letzten Zeugen der mittelalterlichen Stadtbefestigung Dingolfings, Türme und Tore, die unser Stadtbild als Wahrzeichen heute noch prägen, erkundet: Stinkerturm, Hochbrücke und Wehrgang mit Storchenturm. Welche Bedeutung hat das Dingolfiger Wappen? Wo befindet sich eigentlich der Abdruck des Pferdehufes, um den sich die wohl bekannteste Sage Dingolfings rankt? Schon mal den Namen Tinguluinga gehört? Und..., ob's im Stinkerturm immer noch stinkt? ... auf dem Streifzug werden alle Rätsel gelöst!

1,5 Stunden
Dauer



DINGOLFINGS UNTERWELT

1. KLASSE BIS 7. KLASSE MS | RS | GYMNASIUM

Ausgerüstet mit Taschenlampe, festem Schuhwerk und Jacke werden die verborgenen Kellergewölbe Dingolfings erkundet. Auf der Entdeckungsreise erforschen die Kinder Nutzen, Funktion und Bauweise der kühlen unterirdischen Bauten und gewinnen Einblicke in längst vergessene Möglichkeiten der Lagerung. Heute ermöglichen Kühl- und Gefrierschränke eine ganzjährige Kühlung.

1 Stunde
Dauer



MÖNCHE, MORDE UND MUSKETEN – SCHAUPLÄTZE DES 30-JÄHRIGEN KRIEGES

7. BIS 8. KLASSE MS | RS | GYMNASIUM

Vier Teams starten in Oberdingolfing an der Kirche St. Leonhard und erkunden auf ihrer Tour, die über Schwedenschanze, Hochbrücke, Obere Stadt, Wehrgang und Herzogsburg führt, was in Dingolfing an die Zeit des 30-jährigen Krieges erinnert. Die Jugendlichen beschäftigen sich mit schriftlichen Quellen, nehmen Motivtafeln und Exponate unter die Lupe, studieren Lagerkarten und versuchen sich an Originalschauplätzen ins 17. Jahrhundert zurückzusetzen. Außerdem lesen sie in einer Chronik von den schwedischen Torturen, hören Details über die Pest und erarbeiten die wirtschaftlichen und sozialen Auswirkungen auf die Bevölkerung.

3 Stunden
Dauer

Hinweis: Diese Führung kann nur bei guter Witterung durchgeführt werden.



DEM ARCHÄOLOGEN ÜBER DIE SCHULTER GESCHAUT

KINDERGARTEN BIS 6. KLASSE MS | RS | GYMNASIUM

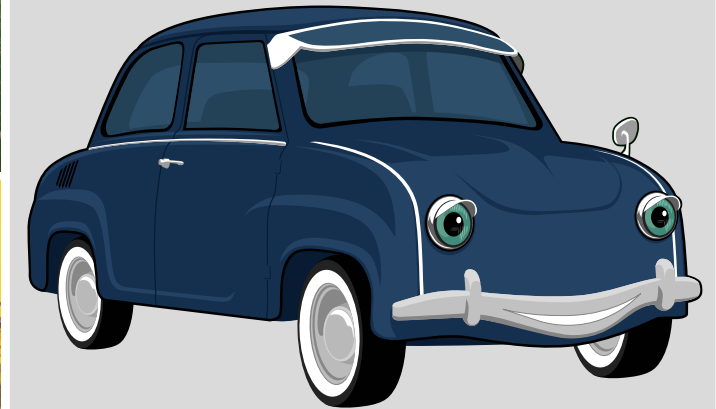
Beim Besuch der Kreisarchäologie dürfen die Kinder den archäologischen Mitarbeitenden bei ihrer spannenden Arbeit über die Schulter schauen: Jeder Fund hat eine Geschichte und stellt eine wichtige Art von Geschichtsquelle dar. Gemeinsam wird der Werdegang eines Fundstückes von der Aufbereitung über das Dokumentieren, Rekonstruieren und Zeichnen bis zum Ausstellungsobjekt verfolgt. Die jungen Teilnehmenden lernen Sachquellen als wichtige Art von Geschichtsquellen kennen und entwickeln ein Bewusstsein für die Bedeutung von archäologischen Bodenfinden.

ZUBUCHBAR

30 Minuten
Dauer

Kostenlos
max. 15 Kinder

Hinweis: Dieses Modul kann mit den Führungen „Feuer und Flamme für die Steinzeit“ bzw. „Den Steinzeit Dingolfinger*innen auf der Spur“ kombiniert werden.



MUSEUMSRALLEY

1. KLASSE BIS 5. KLASSE MS | RS | GYMNASIUM

Die Museumsrallye verbindet Spaß und Spannung, und auch Wissenswertes kommt dabei nicht zu kurz. Die Kinder entdecken dabei das Museum auf eigene Faust. Mehrere Stationen führen auf dieser kleinen Erkundungstour mit abwechslungsreichen Denk- und Zeichenaufgaben durch die industriegeschichtliche Abteilung. Auch das ein oder andere knifflige Rätsel gibt es zu lösen!

ZUBUCHBAR

30 Minuten
Dauer

Kostenlos
max. 32 Kinder

Hinweis: Dieses Modul kann mit den Führungen „Von der Sämaschine zum Goggomobil“ sowie „Mit Volldampf ins Industriezeitalter“ kombiniert werden.



MAL- & BASTEL- WERKSTATT

KINDERGARTEN BIS 4. KLASSE

Falten, Malen, Verzieren – der Kreativität können die Kinder hier freien Lauf lassen. Gemeinsam werden beispielsweise eine Burg- oder Goggotasche, ein Goggo-Modell aus Pappe oder ein Ritterhelm gebastelt. Dem Einfallsreichtum sind keine Grenzen gesetzt.

ZUBUCHBAR

60 Minuten
Dauer

1,50 € je Kind
max. 32 Kinder

Hinweis: Gerne beraten wir Sie bezüglich der Kombinationsmöglichkeiten mit einer Führung.

45 Minuten
Dauer

Kostenlos
max. 32 Kinder

Hinweis: Dieses Modul kann mit den Führungen „Von der Sämaschine zum Goggomobil“ sowie „Mit Volldampf ins Industriezeitalter“ kombiniert werden.



GRUPPENARBEIT

6. BIS 10. KLASSE MS | RS | GYMNASIUM

In Kleingruppen erschließen sich die Jugendlichen selbstständig einzelne, vorbereitete Themen in verschiedenen Ausstellungsräumen. Gemeinsam werden die Ergebnisse den Anderen präsentiert.

ZUBUCHBAR



ORGANISATORISCHES UND PREISE

KINDER- & JUGENDPROGRAMM

Die Anmeldung zu einer Führung sollte mindestens 20 Tage vor dem gewünschten Termin erfolgen. Gerne passen wir den Anfangs- und Endpunkt sowie die Dauer der Führung Ihren Wünschen an und binden spezielle Unterrichtsthemen ein.

Es ist auf Absprache auch möglich, im Rahmen eines Schulprojektes den Schülern als außerschulischer Partner zur Seite zu stehen. Bitte beachten Sie, dass bei einigen Führungen eine Teilung der Gruppe aufgrund räumlicher Gegebenheiten notwendig sein kann.

Bis zu 4 Betreuungspersonen sind frei.
Programme sind auch außerhalb der Öffnungszeiten des Museums buchbar.

PREISE

1 Stunde	40,- €
1,5 Stunden	55,- €
2 Stunden	70,- €
jede weitere halbe Stunde	15,- €

Stadt Dingolfing
Informationszentrum im Bruckstadel
Fischerei 9 | 84130 Dingolfing
Tel +49 8731 32 71 00 | Fax +49 8731 32 71 02
tourismus@dingolfing.de | www.tourismus-dingolfing.de