

Themenwelten / Lernprojekte

Leonardo da Vinci – genialer Erfinder, Forscher und Maler. Leonardo da Vinci konstruierte Flugapparate, baute Fahrräder, experimentierte mit Hubschraubern und zeichnete nebenbei die geheimnisvoll schmunzelnde Mona Lisa – und das bereits vor über fünf Jahrhunderten! Vieles von dem, was er tat, verstanden seine Mitmenschen nicht. Er war irgendwie anders - genialer eben! Er war ein Mensch, der seiner Zeit weit voraus war. Leonardos Zeichenbücher füllen Brücken, Kräne, Panzer, Riesenarmbrüste, Haumaschinen, Wasserräder und Belagerungstürme, die erst Jahrhunderte später gebaut werden konnten. Er schrieb spiegelverkehrt und rückwärts, weil es ihm so leichter fiel! Sein „Haustier“ war ein Drache mit aufgeklebten Hörnern. Wir beleuchten die Zeit, in der Leonardo da Vinci gelebt hat. Raffinierte Apparaturen und Experimente machen diese Zeit lebendig.

Auf den Spuren der Germanen – Lebenswelt der Germanen vor 1800 Jahren. Wir unternehmen zusammen eine abenteuerliche und spannende Reise in die Vergangenheit. Wer oder was sind Germanen? Wie und wo lebten sie? Wie sah der Alltag eines Menschen vor 1800 Jahren aus? Welches Handwerk beherrschten sie? Kannten sie eine Schrift? Wie machten sie Feuer? Woran glaubten sie? Wie viele Germanenstämme gab es eigentlich? Wie sieht ein Langhaus aus? Mit wem trieben sie Handel? Wovor fürchteten sie sich?

Faszinierendes Mittelalter – Dreckig, dunkel und schrecklich soll es da gewesen sein. Kreuzzüge, Ritter und Leibeigenschaft prägten diese Zeit, aber auch die Wikinger, die Pest und die Erfindung des Buchdruckes. Wir begeben uns auf eine abenteuerliche Zeitreise. Das Mittelalter umfasst eine Zeitspanne von 1000 Jahren. Es ist die Zeit der Steinschleudern, Langbögen und der grausigen Folterkammern. Aber es ist auch die Epoche der farbenfrohen Mode und des holden Minnegesanges. Heute stoßen wir an jeder Ecke auf mittelalterliche Hinterlassenschaften. In jeder größeren Stadt sind die mittelalterlichen Wurzeln noch immer leicht zu entdecken. Doch warum heißt das Mittelalter eigentlich Mittelalter? Welche Süßigkeiten aß man damals? Warum trugen Honigsammler Armbrüste? Wie schwer war eigentlich ein Kettenhemd?

Das geheime Wissen der Naturvölker – Frei und wild leben wie ein Indianer, davon träumt ein jedes Kind! Im Tippi schlafen, Feuer machen und mit dem Langbogen auf die Jagd gehen. Es gibt tatsächlich Völker auf unserer Erde, die immer noch so leben wie vor Jahrhunderten. Sie wohnen versteckt im Regenwald oder in abgelegenen Gegenden nahe dem Nordpol. Sie gehören den

integenen Völkern an. Es gibt Ureinwohner auf unserem Planeten, die haben noch nie ein Fahrrad gesehen oder ein Auto. Sie haben so verrückte Namen wie Sentinesen oder Inuit. Wir wollen in diesem aufregenden Projekt in eine Welt eintauchen, die noch undurchdringlicher erscheint als der dichteste Dschungel. Das alles passiert mit vielen spannenden Experimenten. Wie leben sie? Was essen sie? Wie jagen sie? Womit spielen sie? Wer oder was bedroht sie und warum?

Der Alchimist – Herr der Elemente - Kann man "Stroh zu Gold spinnen"? Rumpelstilzchen hat es jedenfalls gekonnt... Was ist der "Stein der Weisen"? Wie hat Friedrich Böttcher eigentlich Porzellan erfunden? Was ist ein "Homunkulus"? Im Mittelalter begannen einige Tüftler in geheimen Stübchen mit Elementen zu experimentieren und erzeugten dabei die unglaublichsten Dinge! Vieles musste im verborgenen geschehen. Einige Alchimisten behaupteten sogar felsenfest Gold hergestellt zu haben! Im Alchimisten-Labor könnt Ihr Dinge erfinden und ausprobieren, die einfach fantastisch sind! Traut Euch zu experimentieren mit Lupen, Steinen, Farben, Feuer, Seilen, Wasserstrudeln, mit edlen Metallen, mit Wachs und Tinten.

Auf den Spuren der Wikinger – Vor 1000 Jahren tauchten sie scheinbar aus dem Nichts mit ihren drachenköpfigen Booten auf den Weltmeeren auf. Sie waren schnell, sie waren stark, sie waren wild. Wo sie die Küsten betreten hinterließen sie Verwüstung. Sie glaubten an Götter, die mit acht beinigen Pferden über den Himmel galoppierten oder daran, dass Blitz und Donner vom fürchterlichen Hammerschlag des Mjölñir kamen. In ihrem Glauben gab es Eisriesen und Trolle. Draußen auf dem Meer hauste ein gefräßiges Ungeheuer, dass sie Midgardschlange nannten. Doch wer waren die Wikinger wirklich? Wie lebten sie, was machte sie aus? Ein Wikinger war auch Handwerker, Ackerbauer und Seemann. In diesem interaktiven Projekt lernen die Kinder die Wikinger vor allem als Entdecker und Handwerker kennen. Wir stellen Feuer mit dem Feuerbohrer her, erbauen ein echtes Wikingerzelt, entschlüsseln Runensteine oder fertigen steinerne Speerspitzen und Amulette mit historischen Werkzeugen.

Ötzi – cooler Typ aus dem Eis - Die Alpen vor 5000 Jahren. Es ist die Zeit, in der man das Kupfer zum ersten mal herstellen und als Werkzeug nutzen konnte. Ein Jäger begibt sich auf einen steilen Bergpfad. An einer baumlosen Stelle, weit oben im Gebirge, lauern ihm bereits Männer auf. Ein heimtückisch abgeschossener Pfeil mit einer Flintspitze trifft ihn tödlich zwischen die Schulterblätter. Schnell verliert der Jäger das Bewusstsein und bleibt liegen – für ganze 5 Jahrtausende. Unter merkwürdigen Begleitumständen wird der Mann aus den Ötztaler Gletschern geborgen. Als „Ötzi“ erzählt er uns fortan eine spannende

Kriminalgeschichte aus einer unbekanntenen Epoche. Was aß er kurz vor seinem Tode? Wie kleidete er sich? War er tätowiert? Wie alt wurde er? Trug er Schuhe? Ötzi gibt uns die einmalige Gelegenheit einen Blick zurück zu werfen, in den Alltag vor 5000 Jahren. Noch nie war der Fund einer menschlichen Mumie so faszinierend und lehrreich. Was können wir von Ötzi über uns selber lernen? Ein Projekt mit Aha-Erlebnissen, echte experimentelle Archäologie. Feuersteine schlagen, Seile drehen, Kupfer treiben.

Abenteuer Buchstabe - vom Buchenstab zum Buchstaben – Eine spannende Zeitreise durch die Jahrhunderte in Form von Schriftzeichen, Schrifträgern & Kommunikationsmitteln seit der Steinzeit. Von den ersten Informationen der Aborigines auf Höhlenwänden, Jahrtausende alten sumerischen Keilschriftabdrücken auf Tontäfelchen, den Quipu (Knotenschrift) bei den Inkas, bis hin zu den komplexen Schriftsymbolen der Maya oder den Runen bei den Wikingern. Eine aufregende Erkundung, die auch vor der Verwendung von Papyrus oder Pergament mit Feder und Tusche oder mechanischen Schreibmaschinen nicht halt macht. Wozu benutzte man Siegel? Wie groß ist das größte Buch und wie klein das Kleinste? Wie lautet der längste Ortsname der Welt? Welche Geschichten verstecken sich hinter alltäglichen Redewendungen? Und gibt es noch nicht entschlüsselte Geheimbücher?

Ritter Jonas Daniels Zeitenreise (3 Stunden-Entdecker-Tour) – die etwas andere interaktive Stadterkundung. Dresden im „finsternen Mittelalter.“ Dresdens schaurige Orte. Anno 1206 taucht Dresden das erste mal in einer Urkunde auf. Das raue Mittelalter prägt die wohlhabende Stadt an der Elbe, die sich durch eine gewaltige Festungsmauer vor den Angriffen aufdringlicher Feinde schützt. Die Hussiten stürmen die stabilen Mauern immer wieder erfolglos an. Doch wie müssen wir uns den Alltag innerhalb der Mauern vorstellen, als es in der ganzen Stadt verteilt Pranger gab, die die Menschen züchtigen sollten? Was passierte mit den Dresdnern, als die Pest ausbrach? Wurden in der Stadt Hexen verfolgt und wie leicht kann man auch heute noch welche „auftreiben“? Was sind Schandmasken? Was ist ein Narrenhäusel? Eine Gruseltour der besonderen Art. In der Heeresbäckerei des ehemaligen Pulverturmes neben der Frauenkirche wird zum Abschluss ein leckerer Hefezopf gebacken. Aber Vorsicht: auch hier kann noch einiges schief gehen, denn das Mittelalter steckt voller Tücken...

Die Themen orientieren sich an dem sächsischen Bildungsplan.

Dauer / Kosten: Siehe aktuelle Preisliste



Meine Kompetenzen – machen Sie sich ein Bild von mir

- **Jugendbildungsreferent** bei Naturfreundejugend Sachsen, Organisation und Durchführung von kulturellen Veranstaltungen, Ferienfreizeiten, populärwissenschaftlichen Vorträgen etc.
- **Kinder – und Jugendarbeit** im KJH Parkhaus Klotzsche, Integration, soziale Kompetenzen, GTA-Angebote, sinnvolle Freizeitgestaltung, Bildungsangebote
- **pädagogischer Mitarbeiter**, KHJ „Tanne“, Holzwerkstatt, Selbsthilfefewerkstatt
- **lizenzierter Trainer für Breitensport**, Vorschulkinder 3 – 6 Jahre, Sport u. Jugend Dresden e.V.
- **Kindertrainer** im Kampfsport (Taekwondo), Mujo e.V.
- **Kletterausbildung** Vor- und Nachstieg beim Deutschen Alpenverein
- **experimenteller Archäologe**, Mitglied der experimentellen Archäologie (EXAR) seit 2011, pädagogische Umsetzung von Geschichtsinformationen in interdisziplinäre Lernprojekte, Geschichte zum anfassen
- **Referent** und Mitbegründer des Mittelpunkt Buch e.V.

Referenzen – eine Auswahl an Kitas, Schulen und sonstigen Einrichtungen

- **Laborschule Omse e.V.**, Fachanleiter für interdisziplinäre Lernprojekte, Kletterkurse, Fächerverbindender Unterricht
- **Hort 82. GS**, erlebnispädagogische Angebote, Waldpädagogik, Feriengestaltung
- **KJH Parkhaus Klotzsche**, Baumhüttenbau, Klettern, Arctic
- **Janusz Korczak-Schule**, Germanen, Wikinger, nordische Mythologie
- **Kita Pillnitz**, Mittelalter zum anfassen für 3 – 6jährige, 8 Wochen
- **88. GS**, Hortprojekte, Schulprojekte Mittelalter, Alchemie
- **GS Graupa**, Ausgestaltung Sommerfest, Lernprojekt „Traum vom Fliegen“
- **Erlebnisgastronomie Pulverturm**, historische Stadtführung für Kinder, mittelalterliche Schuleinführung, Kinderveranstaltungen
- **Sprachheilschule Fischhausstraße**, Arctic, nordische Mythologie
- **Erlebnisbibliothek Radebeul-Ost**, Jahrmarkt des Wissens, Feriengestaltung
- **Museum Westlausitz Elementarium**, Referent bei Wanderausstellung Germanen
- **Museum Osterzgebirge**, Ferienangebote, Experimente (Angstloch, Siehe MDR-Beitrag Herbst 2012)
- **Landesmuseum für Vorgeschichte Halle**, pädagogische Mitarbeit an der Dauerausstellung „Römische Kaiserzeit“

Meinungen von Pädagogen zu den interdisziplinären Lernprojekten

Holger Häse, Schulleiter der GS Graupa: „Ich erlebte Herrn Sempf immer als inspirierenden, begeisternden Menschen, welcher mit Sachkenntnis und Geschick seine Angebote für die Schülerinnen und Schüler erlebbar machte. Auch ungewöhnliche Ideen sind mit Herrn Sempf möglich. Im besten Sinne des Wortes ist für mich Herr Sempf ein Kulturvermittler!“

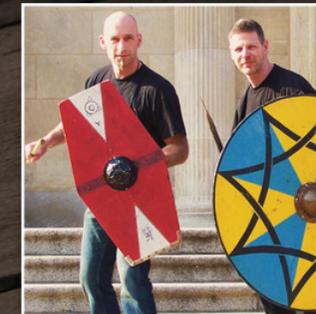
Janette Lipar, Marketing-Chefin von Pulverturm / Sophienkeller / Festungsmauern: „Für Kinder und Erwachsene Erlebnis pur! Sowohl beim Ritterlichen Schulanfang in den Festungsmauern, als auch bei Firmenveranstaltungen oder der spannenden Gruseltour durch Dresden. Herr Sempf vermittelt Geschichte mitreißend und historisch korrekt. Das erweckt Neugier und vor allem begeistern die vielen selbst gebauten Exponate, Werkzeuge und ungewöhnlichen Alltagsgegenstände zum Anfassen und Ausprobieren.“

Ute Schiedewitz, Lehrerin an der Janusz Korczak-Schule: „Ich bin richtig froh und glücklich, dieses Projekt mit Ihnen organisiert zu haben. Die Kinder haben so viel mitgenommen und sind immer noch begeistert von der Wikinger-Projekt-Woche. Auch ich muss sagen, dass ich der Geschichte und der nordischen Mythologie etwas näher gerückt bin und jetzt mit Namen wie Thor und Ragnarök mehr anfangen kann.“



Interdisziplinäre Lernprojekte Fächerverbindender Unterricht Interaktive Freizeiten Ganztagesangebote

für Kitas, Grund- und Mittelschulen
sowie Horteinrichtungen



Mario Sempf-Fachanleiter für lebendige Geschichte
und experimentelle Archäologie

www.miriquidi-abenteuer.de

