

# Deutschordensmuseum Bad Mergentheim

Kinder und Jugendliche  
im Museum

Angebote der  
Museumspädagogik



Besonders zu empfehlen für Jugendliche:  
Jüdisches Leben in Mergentheim und  
Lebenswelten von Frauen

Sehr geehrte, liebe Lehrkräfte,  
Erzieherinnen und Eltern,

mit dieser Broschüre möchten wir Sie über unser reichhaltiges Angebot zur Museumspädagogik für Kinder und Jugendliche informieren.



Wir, d. h. der Arbeitskreis Museumspädagogik des Deutschordensmuseums, haben die hier abgedruckten Programme seit Wiedereröffnung des Museums erarbeitet und bei der Erarbeitung sowie bei der Durchführung viele Erfahrungen gesammelt. Heute sind wir stolz, dieses Programm vorlegen zu können.

Wir erstellen die Workshops im "Baukastensystem", so dass sich einzelne Elemente für unterschiedliche Altersstufen austauschen lassen. Die meisten Workshops sind also auch für andere Altersgruppen als die hier angegebenen durchführbar. Einige unserer Themen sind nicht nur als Workshops, sondern auch als etwa vierstündige Projekttag zu buchen.

Als Hilfestellung bei der Programmauswahl haben wir Bezüge zu den Bildungsplänen aufgezeigt, die wir den Themen zugeordnet haben.

Bitte setzen Sie sich mit uns in Verbindung, um Besonderheiten für Ihre Klasse oder Gruppe abzusprechen.

Wir stellen Ihnen hier eine Auswahl aus unserem Angebot vor. Weitere Themen können Sie bei uns erfragen oder auf unserer Homepage entdecken.

Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

Ansprechpartnerin:  
Elfriede Rein, Tel 07931/52212  
oder im Internet unter:  
[www.deutschordensmuseum.de](http://www.deutschordensmuseum.de)



KINDERGARTEN

GRUNDSCHULE

WEITERFÜHRENDE SCHULEN

X	X	X	Schlossgeschichte(n)	
	X		Ritterschlag und Marktgeschrei	4
	X		Modernes Wappendesign	5
	X	X	Wie aus einer Burg ein Schloss wird	6
	X	X	Museumsrallye: 13 Schlüssel zum Deutschen Orden	7
	X	X	Das geht auf keine Kuhhaut	8
	X		Kloaken, Brunnen, Abfallgruben	9
			Mergentheimer Geschichte	
X	X	X	Geschichte Mergentheims - Auf den Spuren von Rittern, Aufständischen und Königstreuen	10
X	X		Leben bei den ersten "Mergentheimern"	11
	X	X	Hexentrank und Zauberkraut - die Engel-Apotheke	12
X	X		Mit Herzog Paul auf Forschungsreise zu den Indianern	13
X	X		Schäfer Gehrig und die Quellen von Mergentheim	14
		X	Jüdisches Leben in Mergentheim	15
			Recht sprechen - vor Gericht	
		X	Auf den Spuren der Hexenverfolgung	16
		X	Gerichtswesen in Mergentheim	17
			Geschichte in Beispielen	
X	X		Die Zeit vor hundert Jahren erleben	18
		X	Lebenswelten von Frauen	19
			Wortspielereien/Literarisches	
X	X		Mörike und die Würzburger Lügensteine	20
	X	X	Heb´ des Gänsleins Feder auf - Mörike	21
			Kreatives Lernen	
X	X		Alte Kinderspiele vom 6. bis ins 20. Jahrhundert	22
X	X		Weihnachten im Museum	23
	X		Menuette und Korsette. Eine Reise ins Rokoko	24
			Kindergeburtstage und mehr	25/26
			Arbeitskreis Museumspädagogik	27

## Ritterschlag und Marktgeschrei Leben im Mittelalter

Der Workshop beschäftigt sich mit den großen Themen Burg - Ritter - Rüstung - Turnier/Fest.

Welche Arten von Burgen gibt es und wie funktioniert die Verteidigung? Welche Gebäudeteile des Schlosses in Mergentheim waren im Mittelalter bereits vorhanden, wo sind Spuren dieser Zeit am und im Bau zu entdecken?

Wer wohnte im Schloss und wie war das Leben hier?

Die Ausbildung zum Ritter, das Ritterturnier, die Ritterrüstung werden thematisiert. Höfische Feste, höfische Kleidung und höfische Mahlzeiten, aber auch die Arbeit verschiedener Stände im Schloss runden das Programm ab.

Dauer:

1,5-2 Stunden

Alter:

4-10 Jahre, bis 12 Jahre zu erweitern

Hinweis:

Mitzubringen: 1 Löffel pro Kind

Dieser Workshop ist auch als 4stündiger Projekttag buchbar.



*Ritter um 1300,  
Nachbildung nach  
historischem Vorbild*

### *Bildungsplan:*

*Grundschule:*

- *Erforschung der Geschichte des Wohnortes*
- *Leben von Kindern verschiedener sozialer Gruppen in verschiedenen Zeiten und Kulturen*
- *Feste und Kulturgut*
- *Architektur und gestaltete Landschaft*
- *Beispiele aus der Kunst- und Kulturgeschichte*

## Ritter in Mergentheim - mit modernem Wappendesign

Wappen dienen durch unterschiedliche farbliche und symbolische Gestaltung u. a. der Kennzeichnung verschiedener Rittergeschlechter. Die Heraldik (Wappenkunde) beschäftigt sich mit diesen Farben und Symbolen. Zuerst werden vor Ort im Museum eine kleine Auswahl von Wappen vorgestellt, die z. B. vom Deutschen Orden, der Stadt oder den Herren von Hohenlohe verwendet wurden. Wie würden die Wappen der Kinder aussehen? Welche Farben würden sie verwenden, welche Symbole einsetzen?

Die Kinder entwerfen ihre eigenen Wappen, bemalen Ritterfiguren mit ihren Entwürfen und dürfen ein Wappen aus Puzzleteilen zusammensetzen.

Dauer:

2 Stunden

Alter:

6-10 Jahre



### *Bildungsplan:*

*Grundschule, Mensch, Natur, Kultur:*

*- kulturelle Spuren aus der Heimatgeschichte bewusst wahrnehmen und daraus eigene gestalterische Ausdrucksformen entwickeln*

## Wie aus einer Burg ein Schloss wird - verborgene Winkel inbegriffen

Das Schloss in Mergentheim entstand seit dem Hochmittelalter aus einzelnen Gebäuden, die um 1600 zu einem geschlossenen Gebäudering zusammenwuchsen. Auch die im Titel des Workshops genannten "geheimen" Gänge und die großen Keller entstanden im Lauf der Zeit, anderes jedoch wurde umgebaut oder abgerissen. Eine architektonische Spurensuche im Schloss!

Dauer:

2 Stunden

Alter:

6-10 Jahre, bis 12 Jahre zu erweitern



### *Bildungsplan:*

*Grundschule, Klasse 2:*

- *Spuren im Heimatraum wahrnehmen und daraus eine Vorstellung des eigenen Lebensraums entwickeln*
- *Beispiele aus der Kunst und Kultur des Heimatraumes kennen*

*Realschule, Klasse 6:*

- *lokalhistorische Ereignisse dem historischen Gesamtkontext zuordnen (Schlossbau, Mittelalter, Neuzeit)*

## Schlossgeschichte(n)

### Über 13 Schlüssel zum Deutschen Orden. Museumsrallye mit Isidor und Rufus, den Schlossgespenstern

Ist der Deutsche Orden eine Medaille, die verliehen wird?  
Oder ist das ein Verein?

Kann jeder Mitglied werden?

Sind die Mitglieder Ritter, Adelige oder Mönche?

Hatten Ritter auch einen Beruf?

Unterstanden sie einem Fürsten?

Diese Fragen und einige mehr suchen im Schloß  
nach einer Antwort.

Zusammen mit den Schlossgespenstern Rufus und Isidor  
gehen die Kinder auf Entdeckungsreise - auf den Spuren  
des Deutschen Ordens. Sie erkunden die Schlossräume,  
schauen hinter Vorhängen, Kommoden und Statuen  
nach versteckten Hinweisen zum Deutschen Orden,  
um das große Rätsel am Schluß zu lösen.

Dauer:

1,5 Stunden

Alter:

ab 8 Jahren



### *Bildungsplan:*

*Grundschule, Klasse 2:*

- *Organisationsformen von Gesellschaft kennen*
- *Recherchen durchführen*

*Hauptschule, Werkrealschule, Realschule:*

- *Aufbau von Staaten und ihren Herrschaftsstrukturen*
- *Kennenlernen früher Lebensformen und Kulturen, ihrer Normen und Werte*

## Das geht auf keine Kuhhaut ...oder was schöpfen und schaben mit schreiben zu tun hat

Was ist eigentlich eine Urkunde? Und warum waren Urkunden wichtig? Aus welchem Material bestehen sie? Womit wurden sie geschrieben? An welchem Ort hat man sie verfasst?

Ausgehend von der Stadtrechtsurkunde für Mergentheim mit dem Siegel Kaiser Ludwig des Bayern (Nürnberg, 2. Juli 1340) werden Antworten auf diese Fragen gesucht. Die Regelung von Rechtsgeschäften im Mittelalter wird dabei ebenso thematisiert wie die Herstellung von Schreibmaterialien (Pergament, Papier, Feder, Tinte) oder die Schriftlichkeit der Zeit. Wer konnte überhaupt lesen und schreiben, welche Schriftart wurde verwendet und wann setzte sich die deutsche Sprache langsam als Amtssprache durch? Mit diesem Grundwissen ausgestattet erlernen die Kinder die Herstellung von Papier mittels der Schöpftechnik und können ihr handgearbeitetes Papier als Erinnerung mit nach Hause nehmen.

Dauer:  
Alter:

2 Stunden  
ab 8 Jahren



### Bildungsplan:

*Grundschule, Klasse 2:*

- Beispiele für die Kulturgeschichte des Heimatraumes kennen

*Hauptschule und Werkrealschule, Klasse 6*

- örtliche historische Zeugnisse kennen und deren Veränderungen beschreiben können

*Realschule, Klasse 6*

- die Bedeutung des Mittelalters für die heutige Gesellschaft kennen
- nachweisen, dass Rechtsnormen und Traditionen des Mittelalters bis in die heutige Zeit nachwirken

Nicht mehr zu buchsen!



## Schlossgeschichte(n)

### Kloaken, Brunnen, Abfallgruben Archäologische Funde im Müll vergangener Jahrhunderte

Wer will selbst zum Forscher und zur Forscherin werden und lernen, wie z. B. Ausgrabungen funktionieren?

Was in vergangener Zeit kaputt ging, landete wie heute im Abfall. Doch auch aus diesen Funden lässt sich der Alltag der Menschen ablesen.

Wie arbeitet ein Forscher, der im Müll nach der Vergangenheit sucht? Was ist bei Ausgrabungen zu beachten, wie sind Fundstücke zu behandeln und lassen sie sich wieder zusammensetzen?

Eine Spurensuche im Schloss führt zu so manchen Relikten, die im Schutt vergangener Zeiten aufgefunden wurden und wer weiß, vielleicht hält der Keller ja noch eine Überraschung bereit?

Dauer:

1,5-2 Stunden

Alter:

6-10 Jahre



### *Bildungsplan:*

*Grundschule:*

- Spuren aus der Kultur des Heimatraumes wahrnehmen
- Orientierung auf Karten, Plandarstellungen, Modellen
- Kinder als Forscher und Forscherinnen, Entdecker und Entdeckerinnen

## Geheimnisvolles Mergintaim. Auf den Spuren von Rittern, Aufständischen und Königstreuen

Im Jahr 2008 wurde in Bad Mergentheim groß gefeiert: 950 Jahre war es her, seit die Stadt erstmals in einer Urkunde genannt wurde! "Mergintaim" wurde der Name der Stadt damals geschrieben. Doch die ersten Siedler lebten schon viel früher hier. Wie diese Siedler lebten, wie sich das Schloss im Lauf der Jahrhunderte verändert hat und wie lange der Deutsche Orden hier ansäßig war ist bei einer spielerischen Entdeckungsreise durch die Stadtgeschichte zu erfahren.

Dauer:

1,5-2 Stunden

Alter:

4-10/12 Jahre



### *Bildungsplan:*

*Grundschule, Klasse 2:*

- Spuren im Heimatraum wahrnehmen und daraus eigene Vorstellungen des Lebensraums entwickeln
- Beispiele aus der Kunst und Kultur des Heimatraumes kennen

*Hauptschule und Werkrealschule, Klasse 6:*

- geschichtliche Ereignisse und Leistungen in eine Zeitleiste einordnen können
- örtliche historische Zeugnisse kennen und Veränderungen beschreiben können

*Realschule, Klasse 6:*

- lokalhistorische Ereignisse dem historischen Gesamtkontext zuordnen

## Mergentheimer Geschichte

Geklopft, geschlagen und gebrannt - (Mode-)Schmuck und Haushaltskeramik wie bei den ersten "Mergentheimern"

Bereits im 6.-7. Jahrhundert lebten im heutigen Gebiet von Bad Mergentheim merowingisch-fränkische Siedler. Ihr Schmuck und ihre keramischen Erzeugnisse dienen als Vorbild für eigene Kreationen.

Dauer: 1,5 Stunden

Alter: 4-10 Jahre

Hinweis: Dieser Workshop kann auch als 4stündiger Projekttag (mit Stadtrundgang) gebucht werden.  
Es fallen Materialkosten für den Ton an.



### *Bildungsplan:*

*Grundschule, Klasse 2:*

- Spuren aus der Kultur ihres Heimattraumes wahrnehmen
- Förderung von Kreativität

## Hexentrunk und Zauberkraut oder: Was bietet die Engel-Apotheke?



Ob er wohl Hexenkraut und Zaubertrank in seinem Labor zusammengebraut hat oder doch eher wirkungsvolle Medizin für die Untertanen des Deutschen Ordens herstellte, der Herr Hofapotheker?

Der Workshop löst das Rätsel auf. Er beschäftigt sich mit dem Thema Apotheke, da in der Abteilung Stadtgeschichte des Museums die Einrichtung der Mergentheimer Engel-Apotheke untergebracht ist. Diese Apotheke war jahrhundertlang Hofapotheker des Deutschen Ordens.

Zu Beginn des Programms wird zunächst ein kleiner Ausflug zum Kräutergarten der Kurverwaltung unternommen, wo einige Pflanzen in natura in Augenschein genommen werden. Anschließend wird im Museum die Einrichtung der Engel-Apotheke begutachtet und so manches "Geheimnis" der Apotheker gelüftet. Auch die medizinische Versorgung der Untertanen des Deutschen Ordens in Mergentheim wird angesprochen. Danach geht es aber so richtig zur Sache und die kleinen Apothekergehilfen dürfen selbst tätig werden und einen gesunden Tee herstellen. Dazu gehört zuerst natürlich eine kleine Kräuterkunde, bei der Kräuter wie z. B. Kamille, Melisse, Pfefferminze an ihrem Geruch erkannt werden sollen und anschließend deren Wirkweise erklärt wird. Die richtige Menge für die Teemischung abzuwiegen und auf dem Etikett genau anzugeben, auch die Haltbarkeit zu verzeichnen, ist ein weiterer Schritt zum eigenen Tee, den die Kinder am Ende mitsamt ihrer Kräuterkunde mit nach Hause nehmen dürfen.

Dauer:

1-1,5 Stunden

Alter:

8-12 Jahren

### *Bildungsplan:*

*Grundschule:*

- *Spuren aus der Kultur ihres Heimatraumes wahrnehmen*
- *bekannte Räume mit unterschiedlichen Sinnen wahrnehmen.*
- *kennen und bestimmen heimische Wild- und Nutzpflanzen*

*Realschule, Klasse 6:*

- *Umgang mit Stoffen aus dem Alltag, geheimnisvolle Kräfte, vom Rohstoff zum Produkt*

## Gesucht: Expeditionsteilnehmer! Mit Herzog Paul auf Forschungs- reise zu den Indianern

Ein ungewöhnlicher Schlossbewohner, dieser Herzog Paul von Württemberg! Nicht nur Welt- und Forschungsreisender, sondern auch Sammler und Museumsgründer. Vor allem seine Reisen zu den Indianern Nordamerikas sollen hier gewürdigt werden.

Was er dort vor über 150 Jahren wohl gesehen und erlebt hat?

Aufhänger für die Expedition durch das Schloss ist die Darstellung, die den Naturforscher vermutlich auf seiner ersten Amerikareise von 1822 bis 1824 mit mehreren Begleitern inmitten einer Gruppe von Indianern zeigt.

Bei einem Gang durch das Schloss lernen die Kinder u. a. die ehemaligen Ausstellungsräume seiner Sammlungen kennen, die er bei seinen Reisen zusammengetragen hat. Welche Reiseziele der neugierige Weltreisende sonst noch hatte, welche "Raritäten" er im Mergentheimer Schloss ausgestellt hat, was die interessierten Besucher als Eintrittspreis gezahlt haben, um sein Kabinett zu besichtigen, das erfahren und entdecken die Kinder bei diesem Workshop.

Sachkundige Berichte aus dem Leben der Indianer lassen seine Reisen lebendig werden.

Dauer:  
Alter:

1,5 Stunden  
4-10 Jahre



### Bildungsplan:

Grundschule:

- Phänomene der belebten und unbelebten Natur beschreiben und begrifflich erfassen
- gegenüber anderen Menschen in ihrer Verschiedenartigkeit Verständnis und Toleranz entwickeln

## Schäfer Gehrig und die Quellen von Mergentheim

Franz Gehrig, der Schäfer von Mergentheim, fand im regenarmen Sommer des Jahres 1826 im ausgetrockneten Flussbett der Tauber eine Quelle.

Nicht irgendein Wasserrinnsal, nein, eine mineralhaltige Bitterquelle.

Die Entdeckung der Quelle bildete den "Startschuss" für Mergentheims Aufstieg zum Heilbad, das weit über die Landesgrenzen hinaus bekannt ist als Heilung versprechender Kurort.

Wer war Franz Gehrig? Wie lebten er und seine Zeitgenossen? Was geschah nach der Entdeckung der Quelle? Wie veränderte die Quelle das Leben des Schäfers und die weitere Entwicklung der Stadt?

Der Workshop fordert die Kinder auf: Kommt mit!

Mit all unseren Sinnen begleiten wir Franz Gehrig und erfahren, wie sein Leben hineinwirkt in unsere Zeit!

Dauer:

1,5 Stunden

Alter:

4-10 Jahre



*Farbiges Glasfenster mit dem Mergentheimer Schäfer und Quellentdecker Franz Gehrig (1778-1851)*

### *Bildungsplan:*

*Grundschule, Klasse 2:*

- sich mit den kulturellen und sozialen Lebensverhältnissen identifizieren, sie ausdrücken und darstellen, reflektieren und unterscheiden*

## Jüdisches Leben in Mergentheim Eine Spurensuche

Von der ersten Erwähnung im Jahr 1298 bis zur Deportation im August 1942 wird der Weg der jüdischen Gemeinde Mergentheims nachgezeichnet.

Wie groß war die Gemeinde, wo stand die Synagoge, wie war das Verhältnis zum Deutschen Orden?

Anhand des Lebenslaufes des jüdischen Mergentheimer Künstlers Hermann Fechenbach wird

das Leben der Juden in der Stadt von 1900 bis 1941 dargestellt.

Jüdischer Alltag und jüdische Feste werden thematisiert.

Das Thema "Denkmal" wird untersucht.

Eine Spurensuche an verschiedenen Stationen im Schloss.

Dauer:  
Alter:

2 Stunden, auch als 4stündiger Projekttag durchführbar  
ab 14 Jahre



### *Bildungsplan:*

*Hauptschule und Werkrealschule, Klasse 9/10:*

- das Unrecht und Leid kennenlernen, das Opfern durch den Nationalsozialismus zugefügt wurde
- eine andere Kultur kennenlernen

*Realschule, Klasse 10:*

- lokalgeschichtliche Ereignisse dem historischen Gesamtkontext zuordnen

*Gymnasien, Klasse 10:*

- persönliche Schicksale der weltanschaulichen und rassischen Verfolgung der Nationalsozialisten kennenlernen

## Auf den Spuren der Hexenverfolgung in Mergentheim (mit Stadtrundgang)

Teufelspakt, Zauberei und Hexentanz sind Mittelpunkt vieler Sagen und Märchen. Im 16. und 17. Jahrhundert war der Glaube an die Wirksamkeit von Zauberei und an die Existenz von Hexen weit verbreitet.

Auch in Mergentheim kam es zu Hexenprozessen. Frauen und Männer wurden der "Hexerei" bezichtigt und verurteilt. In diesem Programm ist zu erfahren, wie ein solcher Prozess ablief und welche Anklagepunkte dabei erhoben wurden.

Beim Rundgang durch die Stadt werden Stellen zu sehen sein, wo vermeintliche Hexen oder der Scharfrichter gewohnt haben, wo das ehemalige Zehntgefängnis stand. Der Standort des Mergentheimer Galgens wird erläutert.

Dauer:

2 Stunden (inkl. Stadtrundgang)

Alter:

ab 12 Jahre



### *Bildungsplan:*

*Hauptschule und Werkrealschule:*

- örtliche historische Zeugnisse kennen und Veränderungen beschreiben können



## Galgenstrick und Henkersschwert. Gerichtswesen in Mergentheim



Wo stand der Galgen, wo wurden Hexen verbrannt?

Wo befand sich das Zehntgefängnis und wer war Gerichtsherr?

Wann lebte der letzte Scharfrichter und wann fand die letzte Hinrichtung statt?

Wie lief ein Hexenprozess ab, wie die Befragung?

Das Gerichtswesen in Mergentheim vom 16. bis zum 19. Jahrhundert wird unter die Lupe genommen.

Dauer:

2 Stunden

Alter:

ab 12 Jahre

Hinweis:

Kann auch als 4stündiger Projekttag inklusive Stadtrundgang gebucht werden



### *Bildungsplan:*

*Hauptschule und Werkrealschule, Klassen 6 und 9:*

- *lokalgeschichtliche Ereignisse dem historischen Gesamtkontext zuordnen*
- *Sterben und Tod in Ethik; über den Sinn des Todes als Bestandteil des menschlichen Lebens nachdenken*

*Realschule, Klassen 6, 8 und 10:*

- *Rechtsnormen und Traditionen des Mittelalters wirken bis in die heutige Zeit nach*
- *Ständegesellschaft im Mittelalter*
- *Lernen, dass es die zentrale Aufgabe des Staates ist, das Zusammenleben des Menschen zu ermöglichen und zu regeln*

## Mit Peter und Elise die Zeit vor hundert Jahren erleben

Die Kinder erleben einen Tag im Leben von Peter und Elise aus der Zeit um 1900. Mit alten Familienfotos wird zunächst der zeitliche Abstand von hundert Jahren verdeutlicht. Dann beginnt der Tagesablauf.

Wo haben die beiden sich gewaschen, nachdem sie aufgestanden sind? Welche Kleidung haben die Kinder vor hundert Jahren getragen? Wie waren Wohnungen um die Jahrhundertwende eingerichtet, mit welchen Hilfsmitteln wurde in der Küche gearbeitet?

Die Kinder gehen mit Peter und Elise einkaufen und erschnuppern dabei die Gerüche von verschiedenen Gewürzen in einem Kaufladen und seht offene Waren, die beim Einkauf erst in Papiertüten verpackt wurden. Vor einem Spielzeugladen ordnen sie zu, welches Spielzeug wohl für Jungen und welches für Mädchen gedacht war. Mit einem gemeinsamen Spiel endet der Tag mit den beiden.

Dauer:

1,5-2 Stunden

Alter:

4-10 Jahre



Puppenstube, 1914/20

### Bildungsplan:

Grundschule:

- Raum und Zeit erleben und gestalten
- Wahrnehmungsübungen
- Ereignisse und Erlebnis als zeitlich gegliedert verstehen
- mit Unterstützung Vergangenes vergegenwärtigen und zur eigenen Lebensgestaltung in Beziehung setzen

## Lebenswelten von Frauen anhand von Beispielen im Deutschordensmuseum

Was wissen wir eigentlich von den Frauen der Vergangenheit? Eine vorwiegend männlich geprägte Gesellschaft hat die Leistungen von Frauen zum Teil völlig verschwiegen. Für ihre Lebenssituation hat sich die Geschichtsschreibung lange Zeit nicht interessiert. Zu allen Zeiten hatten die Frauen einen großen Teil der Lasten des Alltags zu tragen.

Im Museum werden an folgenden Stationen Lebenswelten von Frauen untersucht: antike Göttinnen, religiöse Frauen und Heilige, Deutschordensschwester, adelige Frauen, bäuerliche und bürgerliche Frauen, Frauen im 20. Jahrhundert, Frauenfiguren in Puppenstuben.

Dauer:  
Alter:

2 Stunden  
ab 15 Jahren



HI. Elisabeth von Thüringen  
fränkisch, um 1510  
Abguss nach dem Original  
aus der Pfarrkirche  
von Gundelsheim

### Bildungsplan:

*Hauptschule und Werkrealschule, Klasse 9:*

- frühe Lebensformen und Kulturen kennen lernen
- verschiedene Lebensformen als Folge sich verändernder Umwelt- und Lebensbedingungen einordnen

*Gymnasium 9:*

- Ansätze zur Überwindung spezifischer Benachteiligungen beider Geschlechter darstellen und beurteilen

‘...ein gar selten Objekt, des Art und Natur noch nicht entdeckt...’

## Mörike und die Würzburger Lügensteine

In Würzburg stellten einst Studenten gefälschte Versteinerungen her, um ihren Professor zu täuschen. Die Würzburger Lügensteine waren sehr begehrt, sogar der Dichter und Petrefaktensammler Eduard Mörike wollte einige besitzen.

Wie es dazu kam und was er für diese Raritäten im Tausch gab, erfahren die Kinder gleich in der Einführung, denn im Mörike-Kabinett des Museums ist einer dieser Steine zu sehen. Der Schwerpunkt dieses Workshops liegt auf der praktischen Arbeit, denn es dürfen ganz offiziell Lügensteine hergestellt werden!

Dauer: 1,5 Stunden

Alter: 4-10 Jahre



### *Bildungsplan:*

*Grundschule:*

- Förderung der Kreativität



## Heb´ des Gänseleins Feder auf! Mörrike in Mergentheim



Der Dichter Eduard Mörike (1804-1875) lebte für sieben Jahre in Mergentheim, lernte hier seine Frau kennen und hielt Hochzeit in der Schlosskirche; im Museum ist ihm ein Kabinett gewidmet. Die Kinder gehen den Spuren seines Aufenthalts in Mergentheim nach. Das von Mörike selbst mit Zeichnungen illustrierte Haushaltungsbuch (zu sehen im Mörike-Kabinett) gibt einen guten Einblick in das Leben des Dichters und spiegelt seinen Alltag. Einige seiner Zeichnungen aus dem Buch werden "enträtselt" und darüber hinaus kurze Gedichte vorgestellt. Je nach Alter und Größe der Gruppe wird in der museumspädagogischen Werkstatt gearbeitet: Schreibversuche in deutscher Schrift mit originalgetreuem Schreibgerät, anhand von Mörikes Rätseln Bilderrätsel entwickeln, Scherenschnitt-Silhouetten anfertigen, etc.

Dauer:  
Alter:

1,5-2 Stunden  
8-12 Jahre



### *Bildungsplan:*

*Grundschule, Fächerverbund Mensch, Natur, Kultur:*

- *Geschichte des Wohnorts*
- *Geschichte und Gedichte aus dem Heimatraum am Beispiel der Kunst- und Kulturgeschichte*

*Grundschule, Fach Deutsch:*

- *ästhetisch und kreativ mit verschiedenen Texten umgehen*
- *Gedichte lesen und auswendig lernen*
- *verschiedene Schreibwerkzeuge und -materialien nutzen*
- *mit Schrift kreativ gestalten*

*Weiterführende Schulen*

*Fächerverbund Welt, Zeit, Gesellschaft:*

- *Kenntnis und Verständnis der vergangenen Epochen zur Orientierung im Leben*

*Fach Deutsch, "Literatur als Gesprächspartner":*

- *bedeutende Autoren der Nationalliteratur in die Zeitgeschichte einordnen*
- *Texten kreativ verändern*
- *lyrische und epische Texte erfassen, persönliche Gefühle und Stimmungen ausdrücken können und dadurch ein eigenes Sprachbewußtsein entwickeln*

## Alte Kinderspiele vom 6. bis ins 20. Jahrhundert

Das Spiel ist so alt wie die Menschheit selbst und zu allen Zeiten fanden Kinder Dinge zum Spielen.

Im 6./7. Jahrhundert verwendeten sie z. B. Nüsse, Knöchelchen und Murmeln, im 13.-16. Jahrhundert Schweinsblasen und Trommeln zum Krachmachen.

Im 18. Jahrhundert waren zu Hofe Brettspiele sehr gefragt und im 19./20. Jahrhundert spielten die Kinder im Freien "Der Kaiser schickt seine Soldaten aus".

An vier ausgewählten Stellen im Schloss erfahren die Kinder Hintergründe über das Leben in der jeweiligen Zeit und über die Spiele, die damals von Kindern und auch von Erwachsenen gespielt wurden.

Anschließend dürfen sie die vorgestellten Spiele selbst ausprobieren.

Dauer: 1,5 Stunden

Alter: 4-10 Jahre



### *Bildungsplan:*

*Grundschule, Klasse 2:*

- bekannte Räume mit unterschiedlichen Sinnen wahrnehmen
- den Ort als Spielort kennenlernen und sich mit ihm aktiv auseinandersetzen

## Ihr Kinderlein kommet... Weihnachten im Museum

Weihnachten früher und heute ist das Thema dieses Programms. Ein Kaufladen (um 1900) präsentiert Lebkuchen und hat den Verkaufsraum hübsch mit einem Tannenbäumchen dekoriert.

Im Spielzeugladen nebenan werden Christbaumkugeln, Rauschgöldengel, Weihnachtsmänner und Holzspielsachen angeboten.

Welche Gewürze werden für Lebkuchen verwendet und wie riechen sie,

mit welchen Spielsachen spielten damals die Kinder der bürgerlichen Familien und wie wurden die Geschenke überreicht?

Wie wurde Weihnachten bei wohlhabenden und bei armen Menschen gefeiert?

Bei dem Hausaltärchen (16. Jhd.) mit der Darstellung der Geburt Christi wird erklärt, warum Weihnachten gefeiert wird und gemeinsam eine Krippe aufgebaut.

Dauer:

1-1,5 Stunden

Alter:

ab 4 Jahren



Zubehör einer Puppenstube aus dem Erzgebirge

### **Bildungsplan:**

*Grundschule, Klasse 2:*

- die Kinder erkennen, dass ein Zusammenleben durch Symbole und Rituale organisiert wird und dies Orientierung und Sicherheit gibt

## Menuette und Korsette Eine Reise ins Rokoko

Menuett tanzen lernen, die geheimnisvolle Fächersprache üben, Kleidung wie die Kinder des Deutschordensbaumeisters Bagnato tragen, das höfische Leben im Absolutismus kennen lernen - kein Problem! Das Gemälde der Familie des Franz Anton Bagnato (1731-1803) aus dem Jahr 1776 im Deutschordensmuseum ist Ausgangspunkt für eine Zeitreise ins Rokoko. Musik, Stoffe, Etikette, Kleidungsstücke, Perücken, Körperhygiene, Küchenrezepte: das Rokoko wird mit allen Sinnen erfasst und erlebt. Die nach dem Gemälde genähte Kleidung einer Bagnato-Tochter und seines Sohnes dürfen anprobiert werden, damit der Hofknicks stilvoll daherkommt. Die höfische Mode wird samt Unterwäsche vorgestellt, das Korsett und sein "Innenleben" erforscht und die meist französischen Bezeichnungen für diese exotisch wirkenden Kleidungsstücke gelernt.

Dauer:

2 Stunden

Alter:

6-10 Jahre



### *Bildungsplan:*

*Grundschule, Fächerverbund Mensch, Natur, Kultur:*

*Die Schülerinnen und Schüler können*

- *sich in Figuren und Gestalten verwandeln und Formen von Bekleidung und Verkleidung erproben*
- *sich selbst, ihre Gefühle, ihre Körperlichkeit, körperliche Signale und Bedürfnisse wahrnehmen*
- *erkennen, dass das Zusammenleben durch Symbole, Regeln und Rituale organisiert wird und diese Orientierung Sicherheit gibt*
- *Ereignisse und Erlebnisse als zeitlich gegliedert verstehen*
- *Mit Unterstützung Vergangenes vergegenwärtigen und zur eigenen Lebensgestaltung in Beziehung setzen*



## Kindergeburtstag

Wie lebten die Menschen im Mittelalter? (Seite 4)  
Welche Spiele haben die Kinder im 6. Jahrhundert gespielt? (Seite 22)

Wie tanzt man Menuett und wie funktioniert die Fächersprache? (Seite 24)  
Diese und andere Workshops, die in dieser Broschüre vorgestellt werden, können für Kindergeburtstage umgewandelt und gebucht werden.

Seit 1997 werden im Museum unterhaltsame und hochinteressante Workshops für Kindergeburtstage durchgeführt - z. B. dieser:

## Souvenirs - Souvenirs:

### Mitbringsel aus dem Schloss

Wer hat sie nicht zuhause oder kennt sie doch zumindest - die Gläser mit einer Schlossansicht oder die Löffelchen mit dem Blick über einen Ausflugsort, die Teller mit aufgedrucktem Motiv aus dem Urlaub und die Tassen mit Sehenswürdigkeiten?

Auch im Deutschordensmuseum ist eine Vitrine mit Andenkenporzellan und -glas zu finden. Im Kurbadraum hält sie eine ganze Vielfalt mit Mergentheimer Ansichten bereit. Der Workshop beschäftigt sich mit den Andenken. Erst sehen sich die Kinder Souvenirs an, die in Mergentheim als Andenken verkauft wurden und z. T. noch werden. Denn als Andenken an ihre Kur in Bad Mergentheim nehmen die Kurgäste auch heute noch gerne Tassen, Teller, Schalen mit Ansichten aus der Stadt und vom Schloss mit nach Hause.

Und schon früher gab es lustige und ungewöhnliche Mitbringsel aus Mergentheim. Nach dem Betrachten solcher "Vorlagen" aber können die Kinder ihre mitgebrachten Tassen, Teller und Schalen mit ihren eigenen Motiven verzieren!

Dauer: 1,5-2 Stunden  
Alter: 6-18 Jahre  
Hinweis: Mitzubringen sind:  
Tassen, Teller,  
Vasen, etc. zum  
Bemalen.



## “Entdeckungsreisen”



Sie kommen mit Ihrer Familie ins Museum und möchten es auf eigene Faust erkunden? Kein Problem! Wir haben Material zu zwei Themen zusammen gestellt, das Sie gegen ein Pfand an der Museumskasse ausleihen können.

Es steht ein Korb zur Verfügung, der zu einer Reise mit den Kindern “Peter” und “Elise” in die Zeit um 1900 in der Puppenstubensammlung einlädt. Hier kann geschnuppert, gespielt, gefaltet und probiert werden. Ganz neu ist ein Rucksack mit Materialien zum Schlosspark, der seine Geschichte und Botanik im Durchlaufen von Museum und Park erschließt. Wie dick ist eine Platane im Äußeren Schlosshof, welche Jahreszahl ist in der Mauer des Schlossparks beim Schellenhäuschen zu finden, wie sah der Park um 1750 aus? Lösen Sie mit Ihren Kindern die gestellten Aufgaben und entdecken und erleben Sie das Museum und seine Themen!



An der Museumskasse liegen für Kinder von 7-10 Jahren Faltblätter bereit. Der “Museumsrundgang für Kinder” auf den Spuren von Isidor, dem Schlossgespenst, führt durch das ganze Schloss. Die “Zeitreise durch die Geschichte von Bad Mergentheim” bietet an 17 Stationen Rätsel, Suchspiele und kreative Aufgaben, die sich mit der Stadtgeschichte befassen. Hier ist ein Ritter die Leitfigur.

## Sonderausstellungen



Fast zu jeder Sonderausstellung gibt es im Museum ein Workshopangebot oder in den Räumen der Ausstellung wird ein “Kinderzimmer” mit kreativen Angeboten für Kinder eingerichtet. Zu manchen Ausstellungen werden Fragebögen erstellt, anhand derer sich die Kinder das Thema auf eigene Faust erarbeiten können.

Bitte informieren Sie sich in den Faltblättern zu den jeweiligen Ausstellungen oder im Internet.

## Öffentliche Workshops



An jedem ersten Samstag im Monat um 14 Uhr findet ein Workshop oder ein ähnliches Angebot für Kinder von 6 bis 10 Jahren im Museum statt.

In den Quartalsprogrammen finden Sie die Themen. Um Anmeldung unter Tel. 07931/52212 wird gebeten, Die Museumspädagogik beteiligt sich außerdem an den Ferienprogrammen der Stadt.

Im Deutschordensmuseum trifft sich seit 1997 der museumspädagogische Arbeitskreis und erstellt zur Dauerausstellung sowie zu den Sonderausstellungen ein erlebnisorientiertes Kinderprogramm.

Die Frauen des Arbeitskreises haben in dieser Zeit viele Erfahrungen gesammelt und sich in verschiedenen Bereichen fortgebildet, so dass sie heute auf eine hohe Kompetenz im Bereich Museumspädagogik für Kinder und Jugendliche zurückgreifen können.



*Arbeitskreis  
Museums-  
pädagogik  
im Jahr 2010*



Alice Ehrmann-Pösch, Kunsthistorikerin  
Daniel Göker, Kulturwissenschaftler  
Ute Jaeger, Bankkauffrau  
Renate Kunze, Erzieherin/Referentin Erwachsenenbildung  
Anna Natenzon, Lehrerin  
Christel Nowak, Marketingassistentin  
Elfriede Rein, Kunsthistorikerin  
Roswitha Smid, Bauzeichnerin  
Heike Uibel, Kunsthistorikerin  
Christine Wahl, Sozialfachmanagerin/Krankenschwester

## Öffnungszeiten

April - Oktober: Di - So 10.30 - 17 Uhr

November - März: Di - Sa 14 - 17 Uhr

So 10.30 - 17 Uhr

Für Workshops öffnen wir das Museum auch vor 10.30 Uhr.

Angemeldete Gruppen mit Workshop: Besuch jederzeit möglich!

## Preise

Für Gruppen bis 10 Kinder - 35,00 Euro pauschal

Für Gruppen ab 10 Kinder - 3,50 Euro p. P.

Bei manchen Workshops kommen Materialkosten dazu.

Preise für Projektstage (4 Stunden) auf Anfrage

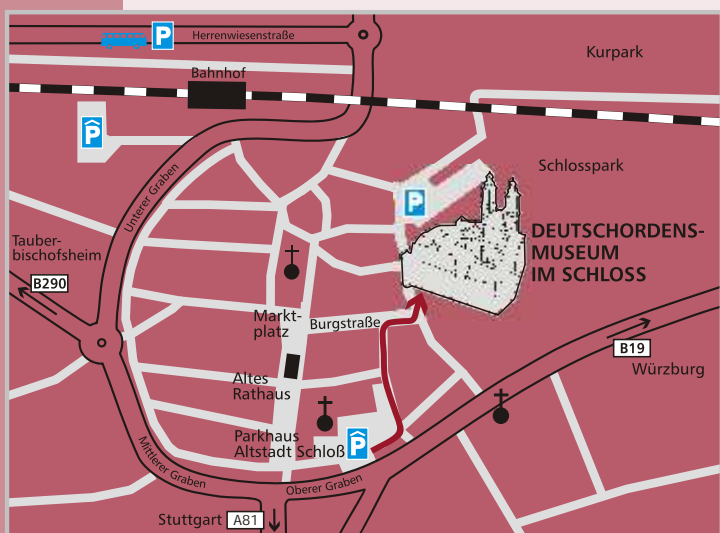
## Anmeldung/Information

Tel 07931/52212

Mail [elfriede.rein@deutschordensmuseum.de](mailto:elfriede.rein@deutschordensmuseum.de) oder

[info@deutschordensmuseum.de](mailto:info@deutschordensmuseum.de)

Änderungen vorbehalten



### Impressum:

Deutschordensmuseum GmbH, Bad Mergentheim

Gestaltung: Deutschordensmuseum/Elfriede Rein

Druck: Druckerei Schönhuth, Igersheim

Fotos: Deutschordensmuseum

Deutschordensmuseum

Schloss 16, 97980 Bad Mergentheim

Tel 07931/52212, Fax 07931/52669

E-mail: [info@deutschordensmuseum.de](mailto:info@deutschordensmuseum.de)

Internet: [www.deutschordensmuseum.de](http://www.deutschordensmuseum.de)