



ARCHÄOLOGIE INHALTSÜBERSICHT

**KARTE 1: FRAGEN RUND
UM DIE ARCHÄOLOGIE**

KARTE 2: ARCHÄOLOGISCHE EPOCHEN

KARTE 3: SCHICHT FÜR SCHICHT

KARTE 4: VOM KORN ZUM BROT

**KARTE 5: BRONZEGIESSER UND
EISENSCHMELZER**

KARTE 6: SPIEL „GERMANEN UND RÖMER“

KARTE 7: MARKT DER MÖGLICHKEITEN

KARTE 8: WERKZEUGE DER STEINZEIT

**KARTE 9: HÖHLENMALEREI –
MIT ERDFARBEN MALEN**

**KARTE 10: HÖHLENMALEREI –
FARBEN UND TECHNIKEN**

KARTE 11: KLEIDER MACHEN RÖMER

**KARTE 12: SPIELEN WIE DIE RÖMER:
NUSSSPIELE**

**KARTE 13: SPIELEN WIE DIE RÖMER:
RUNDMÜHLE**

KARTE 14: METHODEN DER ARCHÄOLOGIE

KARTE 15: WAS BLEIBT VON UNS?

**KARTE 16: AUS DER ARBEITSWELT DER
ARCHÄOLOGEN – AUSGRABUNG**

KARTE 17: SPUREN IN DER LANDSCHAFT



ARCHÄOLOGIE

METHODISCHE ZUORDNUNG

	Einführung/ warming up	Projektarbeit	für Schulklassen geeignet	Projektidee für Gemeinden	Recherche	Fotografieren / Dokumentieren	Bastel- und Werkarbeit	Interview und Rollenspiel	Rätsel/ Quiz	Vorstellung eines Projektes	Art der Aktivität	drinnen	draussen	Exkursion / Erkundung
KARTE 1: FRAGEN RUND UM DIE ARCHÄOLOGIE		●	●		●							●	●	
KARTE 2: ARCHÄOLOGISCHE EPOCHEN	●	●	●		●		●					●		
KARTE 3: SCHICHT FÜR SCHICHT		●	●		●		●					●	●	
KARTE 4: VOM KORN ZUM BROT			●										●	
KARTE 5: BRONZEGIESSER UND EISENSCHMELZER	●	●	●		●				●			●		
KARTE 6: SPIEL „GERMANEN UND RÖMER“	●		●						●				●	
KARTE 7: MARKT DER MÖGLICHKEITEN	●		●					●					●	
KARTE 8: WERKZEUGE DER STEINZEIT			●		●		●					●	●	
KARTE 9: HÖHLENMALEREI – MIT ERDFARBEN MALEN		●	●		●		●					●	●	

ARCHÄOLOGIE METHODISCHE ZUORDNUNG



	Einführung/ warming up	Projektarbeit	für Schulklassen geeignet	Projektidee für Gemeinden	Recherche	Fotografieren / Dokumentieren	Bastel- und Werkarbeit	Interview und Rollenspiel	Rätsel/ Quiz	Vorstellung eines Projektes	Art der Aktivität	drinnen	draussen	Exkursion / Erkundigung
KARTE 10: HÖHLENMALEREI – FARBEN UND TECHNIKEN		●	●				●					●		
KARTE 11: KLEIDER MACHEN RÖMER							●					●		
KARTE 12: SPIELEN WIE DIE RÖMER: NUSSSPIELE	●		●									●	●	
KARTE 13: SPIELEN WIE DIE RÖMER: RUNDMÜHLE			●				●					●	●	
KARTE 14: METHODEN DER ARCHÄOLOGIE		●	●		●							●		
KARTE 15: WAS BLEIBT VON UNS?		●	●		●	●						●		
KARTE 16: AUS DER AR- BEITSWELT DER ARCHÄO- LOGEN – AUSGRABUNG			●		●	●						●	●	
KARTE 17: SPUREN IN DER LANDSCHAFT		●	●		●	●						●	●	



FRAGEN RUND UM DIE ARCHÄOLOGIE

Die Kinder und Jugendlichen setzen sich mit Fragen rund um die Archäologie auseinander. Welche Arten von archäologischen Stätten gibt es? Was sind die Besonderheiten? Wie können wir Funde datieren und wie arbeiten Archäologen überhaupt? Mithilfe unterschiedlicher Projektbausteine können die jungen Menschen Antworten auf diese Fragen entwickeln und anschließend mit den Ergebnissen Plakate erstellen.

Mögliche Bausteine

- Diskussion: In Kleingruppen überlegen die Kinder, welche Überreste vergangener Zeiten sich im Boden finden lassen.
- Recherche und Auflistung möglicher archäologischer Stätten: Die Ergebnisse können auf Karteikarten notiert und mit Wäscheklammern an einer Leine befestigt werden.
- Recherche und Einteilung archäologischer Epochen
- Herstellung eines Lesezeichens mit archäologischen Epochen (siehe KARTE 2 „Archäologische Epochen“)
- Zeichnung eines Bodenprofils mit Überresten aus der Vergangenheit (siehe KARTE 3 „Schicht für Schicht“)
- Bewegungsspiel: Germanen und Römer (siehe KARTE 6: Spiel „Germanen und Römer“)

ZEITAUFWAND:
Projektarbeit

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
Papier, Stifte, Millimeterpapier, Lineal, Internetanschluss, Karteikarten, Leine, Wäscheklammern, Fotos von archäologischen Stätten

VORBEREITUNG:
keine

LINK:
www.ostbelgienkulturerbe.be
– Archäologie oder
LVR-Bodendenkmalpflegeamt im Rheinland:
www.bodendenkmalpflege.lvr.de



Info

Der Boden unter unseren Füßen kann eine Menge Geschichten über das Leben vergangener Zeiten erzählen. In den Bodenschichten finden sich Überreste von Gebäuden, Gräbern, Verkehrswegen und Gegenständen aus unterschiedlichsten Epochen. Auch Reste von Menschen, Pflanzen und Tieren sowie Veränderungen der Bodenstruktur geben Auskunft über frühere Lebensbedingungen, über die Wirtschafts-, Sozial- und Kulturgeschichte unserer Vorfahren.

Typische Bodendenkmäler

- Siedlungen (Häuser, Gruben, Latrinen, Öfen, Gräben, Wälle)
- Gräber und Gräberfelder; Kirchen und Kapellen
- Wasserversorgung (Wasserleitungen, Kanäle und Gräben, Brunnen, Zisternen, Aquädukte)
- Befestigungen (Stadtmauern, Lagermauern und Tore, Gräben, Wälle, Festungswerke)
- Einzelfunde oder Jagd- und Lagerplätze aus der Steinzeit
- Verkehrseinrichtungen (Landwege und Straßen, Wasserwege, Hohlwege, Pilgerwege, Handelsrouten)

Steinfund in
Lichtenbusch,
Raeren



Mauerbefund,
Ausgrabung in Raeren





ARCHÄOLOGISCHE EPOCHEN

Nach einer kurzen Einführung in den Begriff der Zeit sowie einer Recherche zur erdgeschichtlichen Entwicklung und zu einzelnen Epochen sollen die Kinder und Jugendlichen einen eigenen archäologischen Zeitstrahl gestalten.

Durchführung

- Einführungsaktion: Zeitbegriff
- Recherche archäologischer und / oder erdgeschichtlicher Epochen
- Zusammentragen der Ergebnisse und gemeinsame Erstellung eines archäologischen Zeitstrahls mit den entsprechenden Jahresangaben, evtl. Vorstellung einzelner Exponate, die für eine Epoche typisch sind.
- Gestaltung eines eigenen archäologischen Zeitstrahls; zu den einzelnen Epochen können bedeutende oder auch regionale Ereignisse ergänzt werden.

ZEITAUFWAND:
mehrere Stunden

ORT:
drinnen

MATERIAL:
Krepppapier, Gegenstände (Spielzeugdinosaurier, Spielzeugritter, Bild z. B. von der Mondlandung, Bilder oder Gegenstände aus der Lebenszeit der Kinder), Informationsmaterial zu den einzelnen Epochen, Internetanschluss, Papier, Farben, Pinsel, Stifte

VORBEREITUNG:
Zeitleiste (für die Einführungsaktion) vorbereiten



Einführungsaktion: Zeitbegriff

Auf dem Boden wird mit Krepppapier eine Leiste erstellt, auf der Zehnjahresabstände markiert sind. Den Kindern werden nun mehrere Gegenstände (s. Material) gezeigt. Diese werden bis auf den Ritter und den Dinosaurier auf der Zeitleiste gruppiert. Gemeinsam wird anschließend überlegt, wo der Ritter (irgendwo vor der Tür) und der Dino (in einer anderen Stadt) stehen müssten, wenn die Zeitleiste weiterführen würde.

Alternative

Erstellung eines Lesezeichens mit den archäologischen Epochen.

Info

Nach heutigem Wissen erstreckt sich die Entwicklung der Erde über einen Zeitraum von mehreren Milliarden Jahren. Erste Mikroorganismen, Blau- und Grünalgen tauchten schon vor etwa 3,5 Milliarden Jahren auf. Gemessen an dieser geologischen Zeitrechnung ist die Menschheitsgeschichte mit ihren 5 bis 7 Millionen Jahren zwar relativ jung. Orientiert man sich jedoch an unserer Kulturgeschichte, beginnend mit dem Aufkommen der Schriftkultur vor einigen tausend Jahren (Zeitpunkt regional unterschiedlich), gibt es den Menschen aber bereits sehr lang.



SCHICHT FÜR SCHICHT

Die Zeugnisse des menschlichen Lebens und der menschlichen Entwicklungsgeschichte sind unter der Erdoberfläche in geologische/archäologische Horizonte eingebettet. In der Regel gilt, dass jüngere Schichten auf älteren liegen. Archäologen können anhand dieses Prinzips eine relative Altersbestimmung, d. h. eine zeitliche Zuordnung einzelner Objekte und Ablagerungen vornehmen. Diese bedeutende Methode wird als Stratigraphie (Schichtenkunde) bezeichnet.

Kinder und Jugendliche beschäftigen sich mit dem stratigraphischen Prinzip, den archäologischen Schichten sowie charakteristischen Funden einzelner Epochen unserer Geschichte.

Projektverlauf

- Recherche und Information zu einzelnen Begriffen. Was verstehen Archäologen unter Stratigraphie, was ist ein Artefakt, was sind Funde, was bedeutet Befund?
- Besuch einer Ausgrabungsfläche in der Region
- Besuch eines archäologischen/historischen Museums mit Funden aus der Region (ZVS-Museum/Töpfermuseum Raeren/Stadtmuseum Eupen)
- Gestaltung von Schichtenbildern aus Sand mit archäologischen Funden

ZEITAUFWAND:
Projektarbeit

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
Zeichnungen oder Bilder von Vertikalprofilen, Abbildungen von Funden aus unterschiedlichen Epochen, Internetanschluss, Informationsmaterial

Sandbilder: verschiedenfarbiger Sand, Kleister, Schere, Pinsel, Modelliermasse, Tonpapier, verschiedene Kleinsteingegenstände wie Münzen, Scherben und Äste

VORBEREITUNG:
keine



Alternative

Die Kinder zeichnen ein Schichtenmodell mit typischen Fundobjekten von der Steinzeit bis heute.

Gestaltung des Sandbilds:

- Vorab können aus der Modelliermasse einzelne „Funde“ geknetet werden.
- Der Kleister wird angerührt.
- Etwa 3 Teelöffel Kleister werden mit zwei Esslöffeln Sand vermischt.
- Auch das Blatt wird mit Kleister angepinselt.
- Dann werden die einzelnen verschiedenfarbigen Sandschichten übereinander auf das Blatt Papier gepinselt und mit den getrockneten Funden aus der Modelliermasse und den gesammelten Kleinstgegenständen bestückt. Zusätzlich kann frischer Sand auf die einzelnen Schichten gestreut werden, diese werden dadurch dichter.

Scherbenturm aus Raeren,
Töpfereimuseum



VOM KORN ZUM BROT

Die Brotherstellung in der Steinzeit war sehr mühsam. Die Ähren wurden einzeln von Hand geschnitten und dann gedroschen. Mithilfe zweier Steine wurden die Getreidekörner schließlich zu Mehl zerrieben.

Brot herstellen wie in der Steinzeit

- Eine Steinplatte bildet den Untergrund für die Getreidekörner.
- Mit dem kleineren runden Stein werden die Körner nun so lange zerrieben, bis Mehl entsteht.
- Das Mehl wird mit etwas Wasser vermischt, bis ein Teig entsteht (nach Bedarf den Teig etwas salzen).
- Aus dem Teig können nun flache Fladen geformt werden.
- Anschließend werden die Fladen ganz „modern“ im Backofen oder in „Steinzeitatmosphäre“ am Feuer auf einem heißen Stein gebacken bzw. als Stockbrotteig genutzt.

ZEITAUFWAND:
2 Stunden

ORT:
draußen

MATERIAL:
Getreidekörner, Wasser,
evtl. Salz, Schüssel,
Steinplatte, runder Stein,
Feuerstelle, Brennholz,
evtl. Ähren verschiedener
Getreidepflanzen,

für den Stockbrotteig:
Mehl, Wasser, Salz,
Frischhefe

VORBEREITUNG:
keine

**Info**

Die Wissenschaft geht davon aus, dass die Menschen schon in der Steinzeit Wildgetreide gegessen haben. Die ersten Getreidesorten, die der Mensch nach der Sesshaftwerdung angebaut hat, waren Emmer, Einkorn und Gerste. Lange Zeit wurden die Getreidekörner als Brei gegessen. Schließlich lernten die Menschen mithilfe des Feuers die Zubereitung von Fladenbrot. Dieses konnte transportiert, gelagert und sogar wieder zu Brei eingeweicht werden.



Stockbrot

Modernere Rezeptvariante

ZUTATEN:

500 Gramm Mehl
ca. 1/4 Liter Wasser, warm
1 TL Salz
1 Würfel Frischhefe
(bzw. 1 Päckchen Trockenhefe)

Mengenangaben reichen
für 10 Kinder

ZUBEREITUNG:

Die Frischhefe in etwas warmen Wasser auflösen, dann mit den übrigen Zutaten zu einem glatten Teig verarbeiten. Der Teig sollte sich gut vom Schüsselrand ablösen lassen. Danach den Teig an einem warmen Ort 20 Minuten ziehen lassen. Vor dem Gebrauch noch einmal durchkneten. Für Stockbrot wird der Teig dünn auf ein vorher gesäubertes Stockende gewickelt und über die Glut eines Lagerfeuers gehalten.



BRONZEGIESSER UND EISENSCHMELZER

Die Kinder und Jugendlichen beschäftigen sich mit den veränderten Lebensformen und der Entstehung neuer Berufe in der Bronze- und Eisenzeit und stellen einen Vergleich zur heutigen Zeit her.

Projektverlauf

- Zeitliche Einordnung und Einführung in die Bronze- und Eisenzeit:
Wie lebten die Menschen damals? Wie wurden die Metalle hergestellt?
Woher kam das Rohmaterial? Welches sind die
- Unterschiede? Warum entwickelte sich ein reger Handel in Europa?
Welche Berufe sind neu entstanden? Gibt es die Arbeitstätigkeiten auch heute noch?
- In Kleingruppen werden die einzelnen Berufe näher beschrieben. Dazu erstellt jede Gruppe ein Plakat.
- Zwischendurch kann das Spiel Berufe-Puzzle durchgeführt werden.

Doppelkopf aus Bronze,
Fund aus einem Hügelgrab
in Neundorf, St. Vith



ZEITAUFWAND:

Projektarbeit, Beruf-
Puzzle: 20 Minuten

ORT:

drinnen

MATERIAL:

Bilder von Funden aus den
Metallzeiten, Projektor, für
die Bilder: Berufe, Schere,
Papier

VORBEREITUNG:

Berufe-Puzzle herstellen

LINK:

www.ostbelgienkulturerbe.be
- Kelten in der Eifel



Berufe-Puzzle

Bei diesem Ratespiel ist eine gute Reaktion wichtig. Die Kinder raten und erkennen, welcher Beruf auf einem Bild dargestellt ist. Charakteristische Bilder und Fotos auch aus der heutigen Berufswelt (DIN A4) werden an die Wand projiziert. Ein DIN A4-Blatt, in einzelne Puzzleteile zerschnitten, wird so auf das Bild gelegt, dass nur ein kleiner Teil frei bleibt. Nach jeder Runde wird ein weiteres Puzzleteil aufgedeckt. Welches Kind errät als Erstes, was auf dem Bild zu erkennen ist? Bei dem Spiel können mehrere Gruppen gegeneinander antreten.

Info

Schon am Ende der Steinzeit entdeckten die Menschen die Metallgewinnung und entwickelten erste Geräte aus Kupfer. Die Bronzezeit begann in Mitteleuropa vor 2200 Jahren. Die Menschen hatten herausgefunden, dass durch die Mischung von Kupfer und Zinn ein härterer Werkstoff, die Bronze, entsteht. Bronze wurde zum wichtigsten Werkstoff für Waffen, Geräte und Schmuck. Im letzten Jahrtausend v. Chr. wiederum wurde das Eisen entdeckt, welches die Bronze bei der Herstellung von Werkstoffen und Waffen nach und nach verdrängte.

Durch die Verwendung der Metalle änderte sich die Struktur der Gesellschaft. Die Arbeit wurde mehr und mehr aufgeteilt und es entstanden zahlreiche neue Berufe: Bergleute, Bronze gießer, Schmiede, Metallhandwerker und Händler. Während der Metallzeiten erlebten auch die Handelsströme in Europa ihren ersten Höhepunkt, da beispielsweise Zinn nur an wenigen Erzlagerstätten wie in Cornwall, Spanien oder auf den griechischen Inseln vorkommt.



SPIEL „GERMANEN UND RÖMER“

Das Bewegungsspiel „Germanen und Römer“ eignet sich gut, um Erlerntes zu überprüfen und die Stimmung zu lockern. Es werden zwei Gruppen gebildet, die Germanen und die Römer, die sich an einer Linie in einem Abstand von ungefähr drei Metern gegenüberstehen. Etwa zehn Meter hinter jeder Gruppe befindet sich eine Außenlinie. Die Spielleitung stellt sich zwischen die beiden Gruppen an die Mittellinie und stellt eine Behauptung auf. Ist diese Behauptung wahr, müssen die „Römer“ so schnell wie möglich versuchen zu ihrer Außenlinie zu laufen, während die „Germanen“ die Aufgabe haben, die anderen zu fangen. Sobald ein Kind die Außenlinie erreicht hat, kann es nicht mehr gefangen werden. Ist die Aussage jedoch falsch, geht die Jagd genau andersrum. Die „Römer“ fangen die „Germanen“. Kinder, die gefangen sind, wechseln die Gruppen.

Anmerkung

Das Spiel ist sehr turbulent, aber auch lustig. Es empfiehlt sich mit einfachen Fragen zu beginnen. Bei schwierigen Fragen laufen die Kinder oftmals quer durcheinander. Von daher sollte auf einen ungefährlichen Untergrund geachtet werden. Eine Rasenfläche eignet sich besonders gut.

ZEITAUFWAND:
15 Minuten

ORT:
draußen

MATERIAL:
keins, evt. Stöcke oder Kreide zur Markierung der Spielfeldlinien

VORBEREITUNG:
Fragen zum Thema überlegen



Mögliche Behauptungen

wahr

- Die Archäologen beschäftigen sich mit der Erforschung vergangener Kulturen.
- Gräber können zum Bodendenkmal erklärt werden.
- Das Bestimmen des Alters von Fundstücken heißt „Datieren“.
- Die Methode, mit der das Alter von Knochen relativ genau bestimmt werden kann, wird als Radiocarbonmethode (14C-Methode) bezeichnet.
- Die Menschen der Altsteinzeit lebten als Jäger und Sammler.
- Toga bezeichnet ein römisches Kleidungsstück.
- Ein Äquadukt bezeichnet eine Wasserstraße.
- Die Schriftzeichen der Germanen hießen Runen.
- Die Germanen waren ein Bauern- und Kriegervolk.

falsch

- Archäologie bedeutet „die Kunde von der Errichtung neuer Gebäude“.
- Das Handwerkszeug für Archäologen zum Freilegen von Funden ist die Säge.
- Die St. Nikolaus Kirche in Eupen ist in seiner Gesamtheit ein Bodendenkmal.
- Bevor ein archäologisches Fundstück ins Museum kommt, wird es zum Auslüften an die Luft gehängt.
- Die Menschen der Altsteinzeit kannten kein Feuer.
- Die Steinzeit endete vor 10.000 Jahren.
- Schweden gehörte zum Römischen Reich.
- Es gab eine Schulpflicht für römische Kinder.
- Caesar war Kaiser der Germanen.
- Die Germanen hatten nur einen Gott.





MARKT DER MÖGLICHKEITEN

Das Mittelalter umfasst zehn Jahrhunderte von der Völkerwanderung ab dem 4. Jahrhundert bis zum Jahr 1500. Es gibt viele Spuren und Hinterlassenschaften von den Menschen aus diesen tausend Jahren. Dazu zählen Alltagsgegenstände wie Werkzeuge, Geräte, Waffen, Tracht und Schmuckgegenstände, am häufigsten die Keramik. Daneben sind die Reste von Siedlungen, Wallburgen, Pfalzanlagen und Kirchen erhalten. Diese mittelalterlichen Funde ergänzen die aus dieser Zeit schon vorhandenen schriftlichen Quellen und sind für unser Wissen zum damaligen Leben und Alltag von großer Bedeutung.

Im Rahmen von Mittelalterprojekten lassen sich viele Spiele und Aktionen durchführen. Thema der folgenden Spielvorschläge ist das Treiben auf mittelalterlichen Märkten.

Ich hab da etwas ganz Besonderes ...

Bei diesem Spiel geht es um das Finden und die kreative Interpretation von besonderen Funden (Gegenstände aus der Natur) sowie um das Handeln und Tauschen auf einem „mittelalterlichen Markt“ in freier Natur.

ZEITAUFWAND:
45 Minuten

ORT:
draußen

MATERIAL:
keins

VORBEREITUNG:
keine



Scherbe eines Kruges
aus Raerener Steinzeug

Weiter geht's auf der Rückseite >>>



Jedes Kind sucht sich in der Natur einen Gegenstand, der etwas ganz Besonderes darstellt (hier ist die Kreativität gefragt, es sollen phantasievolle Dinge angepriesen werden). Mit diesem Gegenstand zieht es auf den Markt, um die Ware anzupreisen und etwas dafür einzutauschen.

Treffen viele „Händler zusammen“ beginnt ein buntes und lautes Treiben. Und plötzlich wollen vielleicht mehrere Kinder nur das eine besondere Stück. Wer hat Erfolg?

Variante 1: Einige Kinder bekommen Geldstücke (kleine Steinchen), deren Wert vorher festgelegt wurde. Wie verläuft der Handel jetzt?

Variante 2: Die Leitung verteilt einige Rollen und achtet darauf, dass nur die betreffende Person ihre Rolle kennt (Beispiel: Bäuerin: beschuldigt Händler X schlechte Ware anzubieten; Marktaufseher: möchte den Streit schlichten; vornehmer Mann: mischt sich ein und schimpft über das Gesindel; Händler Y: verlangt, dass Händler X bestraft wird, denkt laut über den Pranger nach).

Völkerwanderung





WERKZEUGE DER STEINZEIT

Die Steinzeit dauerte in Europa etwa von 2.400.000 bis 5.500 v. Chr. und stellt damit den größten Teil der Menschheitsgeschichte dar. Die meisten damals verwendeten Werkzeuge waren aus Stein, im Laufe der Zeit wurden aber auch Geräte aus Knochen, Geweihen und Holz hergestellt. Steine mit abgeschlagenen scharfen Kanten dienten als erste Arbeitsgeräte zu Beginn der Altsteinzeit.

Feuerstein ist ein sedimentäres Gestein, welches durch große Härte, eine gut berechenbare Spaltbarkeit und scharfe Schlagkanten gekennzeichnet ist. Durch diese Eigenschaften war es in der Steinzeit ein beliebtes Rohmaterial für Werkzeuge und Waffen.

Feuerstein, Lesefund
aus Mürringen



ZEITAUFWAND:
60 Minuten

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
Feuersteinklinge, alternativ: scharfkantige Steine aus der Umgebung, Rinden- oder Holzstück, Kleber (Heißpistole), Bilder und Zeichnungen von Steinzeitwerkzeugen, bei Bedarf Modelliermasse, Ytongsteine und kleine Löffel

VORBEREITUNG:
Feuersteinklingen herstellen

LINK:
Die Grotte von Spiennes:
www.silexs.mons.be



Herstellung eines Feuersteinmessers

- Das Holz wird mit dem Stein so bearbeitet, dass ein handlicher Griff entsteht.
- In den Griff wird mit der Feuersteinklinge ein Schlitz eingesägt, so dass die Klinge gut hineinpasst.
- Mithilfe der Heißpistole wird die Klinge in den Griff geklebt.

Alternative

Gerade auch mit jüngeren Kindern können Steinzeitwerkzeuge mit Modelliermasse nachgeformt werden. Auch aus Ytongsteinen lassen sich Nachbildungen von Werkzeugen herstellen.

Info

Ab der mittleren Steinzeit setzten die Menschen Werkzeuge aus verschiedenen Materialien zusammen. Als Klebstoff wurde oftmals Birkenpech verwendet. Auch der Gletschermann Ötzi trug ein Feuersteinmesser bei sich.



HÖHLENMALEREI – MIT ERDFARBEN MALEN

Kinder und Jugendliche beschäftigen sich mit steinzeitlicher Kunst und erstellen mithilfe selbst hergestellter Erdfarben, Kreiden und Kohlestiften ein „Höhlenbild“.

Projektverlauf

Den Kindern werden Bilder und / oder ein Film von altsteinzeitlichen Höhlenzeichnungen gezeigt und Möglichkeiten für deren Bedeutung angesprochen. Die Kinder diskutieren, was und mit welchen Farben die Menschen damals gemalt haben könnten und womit die Farbe aufgetragen wurde (s. Höhlenmalerei – Farben und Techniken). In Kleingruppen werden die Erdfarben hergestellt.

Anschließend kann mit der „Höhlenmalerei“ begonnen werden. Jede Kleingruppe erstellt ein eigenes „Höhlenbild“, entweder direkt an einer Wand oder auf Tapeten, die an den Wänden befestigt und später wieder entfernt werden können. Abschließend findet eine gemeinsame Ausstellung statt, bei der jede Gruppe ihr Bild vorstellt.

ZEITAUFWAND:

min. 3 Stunden, kann Bestandteil eines Steinzeitprojekts sein

ORT:

drinnen und draußen

MATERIAL:

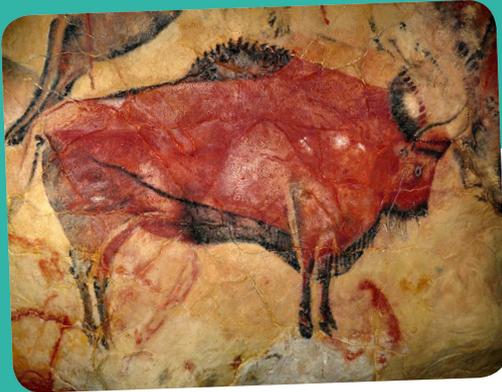
Bilder (oder ein Film) und Infomaterial zu Höhlenmalereien, Tapeten und / oder Papier, Kreide, Kohlestifte, Erdfarben, evtl. Pinsel, für die Erdfarben: verschiedenfarbige Erden, Schüssel und festen Stock, Wasser, Tapetenkleister, Gläser mit Schraubdeckeln

VORBEREITUNG:

Kinder und Jugendliche sammeln verschiedenfarbige Erden

LINK:

Grotte von Lascaux: <http://archeologie.culture.fr/lascaux/fr>



Erdfarben

- In der Schüssel wird die Erde mit dem Stock klein zerdrückt.
- Unter die Erde wird etwas Wasser gemischt, bis ein dicker Brei entsteht.
- Als Bindemittel wird etwas angerührter Kleister unter den Brei gemischt.
- Mit zerriebener Kreide können einzelne Farbtöne aufgehellt werden.
- Die Farben werden in die Gläser mit Schraubdeckel gefüllt.
Sie halten sich einige Wochen.

Alternative

Jedes Kind / jeder Jugendliche erstellt ein eigenes Bild auf einem DIN-A2-Blatt. Bei der Erstellung des Höhlenbilds erfolgt ein Transfer der Bedeutung auf die heutige Erlebniswelt der Kinder und Jugendlichen.

Info

Die Höhlenmalerei vermittelt uns ein sehr eindrucksvolles Bild der künstlerischen Kreativität der Steinzeitmenschen. Sie entwickelte sich über einen sehr langen Zeitraum (40.000 – 10.000 Jahre vor heute), wobei die meisten Funde in Europa aus dem späten Jungpaläolithikum, also der jüngsten Phase der Altsteinzeit stammen, mit Ausgang der letzten Eiszeit. Die Felsbilder und -zeichnungen zeigen zum Großteil Tiere. Lange Zeit bestand die Annahme, dass es sich bei den Zeichnungen um einen religiösen Jagdzauber handelte. Gerade aber das Rentier, eines der häufigsten Beutetiere, findet sich eher selten. Häufig wurden Pferde und Bisons dargestellt, oft ergänzt durch geometrische Zeichen und Linien. Nach heutiger Auffassung lässt sich keine allgemeingültige Erklärung für die Kunst der Eiszeitmenschen geben.



HÖHLENMALEREI – FARBEN UND TECHNIKEN

Die Steinzeitmenschen benutzten die Farben Rot, Schwarz, Weiß, Braun und Gelb. Die roten, braunen und gelben Farben wurden aus Gesteinen und eisenoxidhaltigen Erden hergestellt. Schwarzer Ruß diente als Material für schwarze Farben. Zum Aufhellen verwendeten die Menschen Kreide. Als Bindemittel kamen Kalk, Wasser, Tierfett und Blut zum Einsatz.

Die Höhlenabbildungen entstanden durch das direkte Auftragen von Farben mithilfe von Tier- und Pflanzenpinseln, Kohlestiften oder Fingern, durch das Einritzen mit einem spitzen Werkzeug aus Knochen oder Stein sowie durch das Aufsprühen von Farbpigmenten mit dem Mund oder mithilfe von Knochenröhrchen. Mit der Versprühtechnik entstanden auch Handnegative. Dabei hielt der Künstler vor dem Sprühen eine Hand als Schablone auf die Fläche.

ZEITAUFWAND:

2 Stunden, kann Bestandteil eines Steinzeitprojekts sein

ORT:

dinnen

MATERIAL:

Informationsmaterial zur Höhlenmalerei, Pinsel: Kleber, Schere, verschiedenste Naturmaterialien, z. B. Äste, Fellreste, Federn, Handnegative: Wasserfarben, Papier, Teesieb, Zahnbürste, Tierabbildungen auf Stein: Schieferplatten, dicke Nägel, Farben, z. B. Kohlestifte oder Kreide, Tierabbildungen auf Gips: Gips, Pappschachteln, Eimer, dicke Nägel

VORBEREITUNG:

keine



Pinsel herstellen

Die Kinder überlegen, woraus die Steinzeitmenschen Pinsel hergestellt haben könnten. Danach experimentieren sie selber und stellen aus den verschiedensten Naturmaterialien (Felle, Tier haare, Federn und Stöcke) eigene Pinsel her.

Handnegative

Jeweils zwei Kinder arbeiten zusammen. Ein Kind legt seine Hand auf ein Blatt Papier. Mithilfe eines Spritzsiebs und einer alten Zahnbürste spritzt der Partner/die Partnerin mit Wasserfarbe über das Blatt.

Auf Stein malen oder ritzen

Steinzeittiere werden auf Steine, z. B. Schieferplatten gemalt oder mit einem dicken Nagel eingeritzt. Auch eine selbst hergestellte Gipsplatte kann als Untergrund dienen. Dazu wird der angerührte Gips in eine Schachtel gegossen. Nach der Trocknung kann die Schachtel entfernt werden.





KLEIDER MACHEN RÖMER

Im antiken Rom waren Gewänder typisch, die um den Körper gewickelt und in Falten gelegt wurden. Kinder und Jugendliche können (mithilfe eines Erwachsenen) solche Gewänder selbst herstellen.

Die Tunica

Die Tunica kann als Grundkleidungsstück bezeichnet werden. Sie bestand aus zwei rechteckigen Woll- oder Leinentüchern, die an den Schultern und zum Teil unter den Ärmeln miteinander verbunden waren. Die Länge der Tunica war unterschiedlich und reichte bei den Frauen bis zu den Knöcheln, bei den Männern oft nur bis zum Knie. Die Weite und die Länge der Stoffbahnen richten sich nach der Person, die die Tunica tragen soll.

Toga

Die Toga wurde aus einem bis zu sieben Meter langen Stoff gewickelt und über der Tunica getragen. Es war ein Kleidungsstück der freien männlichen Bürger. Jungen bis zum 16. Lebensjahr trugen farbige Togen, während die Farbe bei Erwachsenen weiß war. Je nach Ansehen eines Bürgers waren die Kleidungsstücke mit farbigen Bordüren bestückt.

ZEITAUFWAND:
mehrere Stunden

ORT:
drinnen

MATERIAL:
Stoff (z. B. Bettlaken, runde Tischdecken, Vorhänge), T-Shirts, Schere, Nadel, Faden, Nähmaschine, Perlen, bunte Bänder, Knöpfe, evtl. gewebte Musterbänder

VORBEREITUNG:
Stoffbahnen zur richtigen Größe zusammennähen



Für die Herstellung einer Toga wird ein großes ovales Tuch benötigt. Dabei sollte der Durchmesser in der Länge etwa 2,5-mal und in der Breite zweimal so groß sein wie der Träger der Toga. Das Tuch wird in der Mitte gefaltet, sodass ein Halbkreis entsteht. Das Drapieren einer Toga erfolgt immer nach der gleichen Methode: Das Tuch wird über die linke Schulter gelegt, sodass ein Ende bis vorn auf die Füße reicht, das andere Ende wird über den Rücken unter dem rechten Arm hindurchgeführt und wieder über die linke Schulter zurückgeworfen.

Alternative

Die Tunica und auch die Stola lassen sich hervorragend aus einem alten übergroßen T-Shirt herstellen. Für die Tunica können die Ärmel einfach abgeschnitten werden.

Anmerkung

Weitere Kleidungsstücke bei den Römern waren die Stola (ein Kleidungsstück der Frauen), die Palla (ein Mantel für Frauen), die Lacerna (ein Umhang für Männer) und das Paludamentum (Mantel der Soldaten). Die Stola ähnelte einer Tunica, war nur aufwendiger gefertigt, oft aus verschiedenen farbigen Stoffen, mit Ärmelansätzen und zum Teil kunstvoll mit Bändern und Fäden versehen.



SPIELEN WIE DIE RÖMER: NUSSSPIELE

Jegliche Art von Spielen war bei den Römern sehr beliebt. Die Erwachsenen, insbesondere auch die Soldaten in den Militärlagern, vergnügten sich gerne bei Würfelspielen, bei denen oft um Geld gespielt wurde. Da dabei aber viele Menschen ihr gesamtes Hab und Gut verloren, war der Einsatz von Geld während der römischen Kaiserzeit nur zu bestimmten Anlässen erlaubt. Die römischen Kinder spielten gerne allerlei Geschicklichkeitsspiele mit Nüssen. Die Redensart „nuces relinquere“ (die Nüsse zurücklassen) bedeutete in der Antike so viel wie „erwachsen werden“ und bezeichnete somit das Ende der Kindheit.

Nusstürme

An diesem Spiel können zwei oder mehr Kinder teil nehmen. Aus jeweils vier Walnüssen werden mehrere kleine Türme gebaut (auf drei beieinander liegende Nüsse wird eine vierte Nuss gelegt). Von einer vorab festgelegten Startlinie aus versuchen die Kinder nun reihum die Türme zum Einsturz zu bringen. Erst wenn alle Türme getroffen sind, werden sie wieder aufgebaut. Es gewinnt das Kind, welches nach fünf Runden die meisten Türme abgeworfen hat.

ZEITAUFWAND:

20 Minuten und mehr

ORT:

drinnen und draußen

MATERIAL:

Walnüsse, Haselnüsse,
ein Brett, Kreide,
Tongefäß (alternativ:
Becher oder Blumentopf
aus Plastik)

VORBEREITUNG:

keine



Nüssekullern

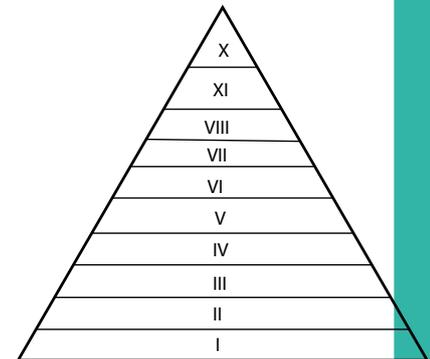
An diesem Spiel können zwei oder mehr Kinder teilnehmen. Vorab muss mit dem Brett eine schiefe Ebene gebaut werden. Nun erhält jeder Mitspieler fünf Walnüsse. Reihum lässt jedes Kind eine Nuss über das Brett (die schiefe Ebene) hinabkullern. Wird dabei die Nuss eines anderen Spielers getroffen, darf das Kind beide Nüsse behalten. Trifft die Nuss nicht, bleibt sie liegen. Sieger ist, wer als letzter noch Nüsse auf der Hand hat.

Orca-Spiel

Jeder Mitspieler erhält fünf Haselnüsse. Nacheinander versucht nun jedes Kind, die Nüsse aus einer Entfernung von etwa zwei Metern in ein Tongefäß (die Orca) zu werfen. Wem die meisten Treffer gelingen, gewinnt das Spiel. Es können mehrere Runden gespielt werden, bevor die Wertung erfolgt.

Deltaspiel

Mit Kreide wird das Spielfeld aufgemalt und entsprechend der Zeichnung durchnummeriert. Nun versucht jeder Mitspieler von einer vorab festgelegten Startlinie aus die Nüsse in die Felder zu werfen. Die römischen Zahlen zeigen dabei an, wie viele Punkte pro Feld erreicht werden können. Wer nach fünf Runden die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.





SPIELEN WIE DIE RÖMER: RUNDMÜHLE

Bei den Römern waren auch Brettspiele wie z. B. das heute noch bekannte „Mühle-Spiel“ oder das „Duodecim Scriptorum“ (12-Felder-Spiel), ein Vorläufer-spiel des heutigen Backgammons, sehr beliebt. Unser Wissen über die Spiele und die Spielregeln beruht neben schriftlichen Quellen auch auf archäologischen Funden von Spielbrettern, die in Ziegel und Steinplatten eingeritzt sind, und Spielsteinen aus Knochen, Glas, Geweih und Ton. So findet man z. B. auch heute noch eingeritzte Spielfelder auf Straßen und Plätzen in Rom.

Rundmühle

An dem Spiel können zwei Kinder teilnehmen. Das Spielbrett wird auf Papier oder mit Kreide auf den Boden aufgemalt. Jedes Kind erhält drei Steine einer Farbe (oder verschiedene Nüsse oder Münzen). Abwechselnd werden die Steine nun auf das Spielbrett gesetzt, danach wird gezogen. Es gewinnt das Kind, welches als erstes mit seinen Steinen eine Linie quer durch den Kreis belegt hat. Höchstwahrscheinlich wird also der erste Spieler einen Stein in die Mitte setzen. Aufgabe des zweiten Spielers ist es dann, die Steine dieses Mitspielers so festzusetzen, dass die Mitte aufgegeben werden muss.

ZEITAUFWAND:
60 Minuten

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
pro Kind ein weiches Lederstück, ca. 25 x 25 cm,
pro Kind ein Lederband oder eine Schnur, ca. 40 cm lang, Schere, evtl. Lochzange, Filzstifte, Papier

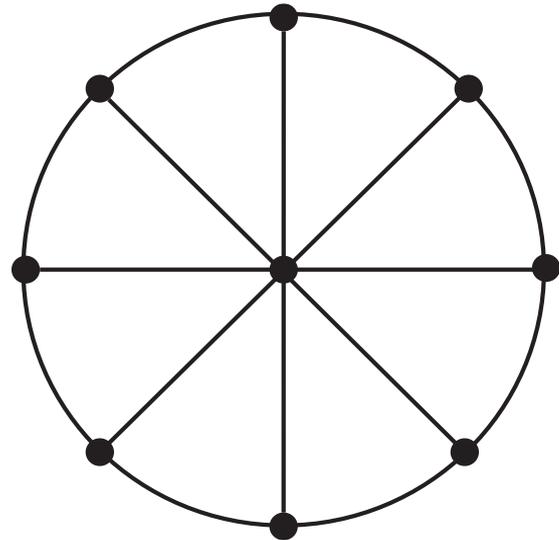
VORBEREITUNG:
evt. ein Muster aus Leder herstellen





Bau eines Rundmühlen-Spiels aus Leder

- Jedes Kind schneidet sich aus einem Lederrest ein rundes Stück mit einem Durchmesser von ungefähr 25 – 30 cm aus.
- Auf diesem Kreis wird mit einem Filzstift und mithilfe der Vorlage das Spielbrett aufgemalt.
- Am Rand werden nun mit der Lochzange oder einer spitzen Schere kleine Löcher (ungerade Zahl) gestochen bzw. geschnitten. Dabei sollte ein Abstand vom Rand von mindestens 1,5 cm eingehalten werden. Der Abstand zwischen den Löchern kann auch ca. 1,5 cm betragen.
- Danach kann eine Schnur oder ein Lederband immer abwechselnd durch die Löcher gefädelt werden.
- Jetzt müssen noch die Spielsteine hergestellt werden. Es eignen sich z. B. verschiedenfarbige Steine, Nüsse, Münzen oder Steine aus Modelliermasse.





METHODEN DER ARCHÄOLOGIE

Die Jugendlichen beschäftigen sich mit den Arbeitsweisen der Archäologie. Die Archäologen erforschen auf verschiedenste Weise Alltag und Kultur der Menschen aus früheren Epochen. Doch woher kommt all das Wissen über Kleidung, Nahrung und Lebensweisen früherer Kulturen? Wie werden die Spuren der Vergangenheit entdeckt und entschlüsselt, vor allem, wenn keine Schriftquellen zur Verfügung stehen?

Die Archäologen nutzen die verschiedensten Methoden. Selbst kleinste Spuren werden untersucht und sind von Bedeutung. Die archäologische Ausgrabung ist dabei nur ein Teil bei der Rekonstruktion der Vergangenheit. Es ist das Ziel der archäologischen Denkmalpflege, alle Spuren vergangener Zeiten, so auch archäologische Fundstellen, zu bewahren und zu schützen. Ausgrabungen werden meist nur dann vorgenommen, wenn die Fundstelle z. B. durch Bautätigkeiten der Zerstörung ausgesetzt ist.

ZEITAUFWAND:
Projektarbeit

ORT:
drinnen

MATERIAL:
Internetanschluss,
Literatur zum Thema,
Tonpapier, Karteikarten,
Stifte, Schere, Kleber
weiteres Bastelmaterial
nach Belieben

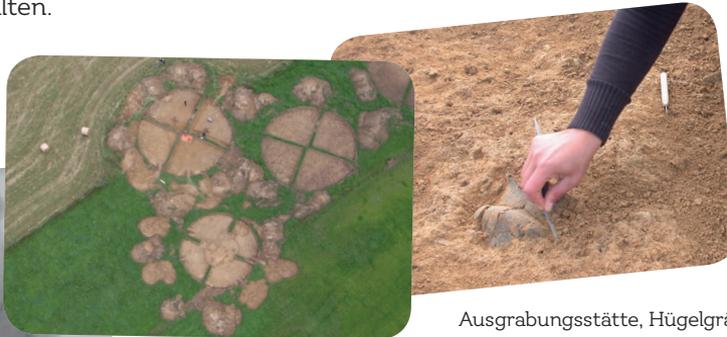
VORBEREITUNG:
Informationsmaterial
und Literaturliste
zusammenstellen

LINKS:
www.ostbelgienkulturerbe.be
Archäologie



Projektverlauf

- In Kleingruppen werden die verschiedenen Methoden bearbeitet. Dabei sollten die Jugendlichen die Möglichkeit bekommen, einzelne Methoden in der Praxis kennen zu lernen und mit Fachleuten aus der Archäologie in Kontakt zu treten.
- Jede Kleingruppe erstellt ein Plakat zu ihrem Themenkomplex.
- Jede Kleingruppe erarbeitet einzelne Quizfragen zu ihrem Themenbereich. Diese werden auf Karteikarten notiert und den anderen Gruppen zur Verfügung gestellt.
- Die Quizfragen können die Grundlage für ein archäologisches Spiel sein, welches die Kinder in Kleingruppen erarbeiten und gestalten.



Ausgrabungsstätte, Hügelgräber in Grüfflingen und eisenzeitlicher Keramikfund

Einige Methoden der Archäologie

- Archiv- und Kartenstudium
- Ackerbegehung (Prospektion)
- Luftbildarchäologie
- Geophysik
- Archäologische Ausgrabung
- Restaurierung der Funde
- Dendrochronologie
- Experimentelle Archäologie
- Unterwasserarchäologie
- Archäobotanik
- Archäozoologie
- Archäometallurgie





WAS BLEIBT VON UNS?

Die Menschen haben sich schon immer für ihre Vorfahren und ihre eigene Geschichte interessiert und Reste tierischen und menschlichen Lebens im Boden gefunden. Auch zukünftige Generationen werden ihre Vergangenheit und damit auch unsere Zeit durchleuchten wollen.

Aufgabe der Kinder und Jugendlichen ist es, einen Blick aus der fernen Zukunft in unsere Gegenwart zu werfen und über die Arbeit künftiger Archäologen zu diskutieren. Wird die Arbeit einfacher? Welche sichtbaren und unsichtbaren Spuren bleiben in 1000 Jahren von uns? Wird es schwierig sein, mit unserem Müll umzugehen? Wird es mehr Schriftquellen geben oder müssen wir befürchten, dass die Dokumente keine Jahrhunderte überstehen? Und können wir zur Erleichterung der zukünftigen Archäologen etwas beitragen?

Nach einer Recherche und anschließenden Diskussion führen die Kinder Interviews mit Fachleuten und schreiben einen Presstext über einen Sensationsfund z. B. aus dem Jahr 2921.

ZEITAUFWAND:
Projektarbeit

ORT:
drinnen

MATERIAL:
Informationsmaterial,
Internetanschluss, Papier,
Stifte

VORBEREITUNG:
Kontakte zu Fachleuten



Aufgabenstellung:

Stellt euch einmal vor, wie die Welt und die zukünftige Zivilisation in ungefähr 1000 Jahren aussehen wird. Vielleicht sind die Menschen fasziniert von einer verrosteten Fahrradklingel, die sie bei Ausgrabungen finden werden und die für sie so bedeutend ist wie für uns eine Zahnbürste aus dem Mittelalter oder eine römische Vase. Schreibt einen Presstext über einen Sensationsfund aus dem Jahr in etwa 1000 Jahren.

Alternative

Die Kinder und Jugendlichen arbeiten in Kleingruppen und erstellen eine archäologische Zeitung, in der neben dem Presstext über den Fund z. B. auch „wissenschaftliche“ Beschreibungen der Funde und Protokolle zu Ausgrabungen enthalten sind.



Napoleons Zahnbürste



Knopf einer Uniform



Schmuckstück



AUS DER ARBEITSWELT DER ARCHÄOLOGEN – AUSGRABUNG

Mittels künstlich vorbereiteter Fundstellen lernen Kinder und Jugendliche die Vorgehensweise bei archäologischen Ausgrabungen kennen. Die Aufgabe besteht darin, die Funde schichtweise auszugraben, Profile anzulegen, die Fundlage zu vermessen und Skizzen anzufertigen. Die Kinder sollen erfassen, dass Archäologen exakt und planvoll arbeiten und Geduld aufbringen müssen.

Projektverlauf

- Anhand von Bildern lernen die Kinder die einzelnen Arbeitsschritte und Methoden einer Grabung kennen.
- Begriffe wie Stratengrabung, Schichtengrabung, Fundstelle, Planum, Profil und Befund werden notiert und besprochen, anschließend die Bedeutung von archäologischen Ausgrabungen diskutiert.
- Das Ausgrabungsprotokoll wird durchgesprochen.
- In Kleingruppen kann mit der Ausgrabung begonnen werden, vorab verteilen die Kinder die Aufgabenfelder wie Ausgraben, Vermessen und Protokollieren untereinander, wobei diese zwischendurch getauscht werden sollten.

ZEITAUFWAND:

2 – 3 Stunden

ORT:

drinnen und draußen

MATERIAL:

Bilder von Ausgrabungen, je einen Tonblumentopf für 4 – 5 Kinder; Ausgrabungsprotokolle, Millimeterpapier, Stifte, evtl. Fotoapparat, Ausgrabungswerkzeug (Eimer, Kelle, Pinsel, Löffel, Schaufel, Sieb, Maßband, Wasser)

VORBEREITUNG:

Fundstelle vorbereiten

LINKS:

Pädagogische Aktivitäten zu diesem Thema bietet auch das Töpfermuseum Raeren an: www.toepfermuseum.org



Fundstelle vorbereiten

Für jede Gruppe wird ein Tontopf zerschlagen (die Scherben dürfen nicht zu klein sein). Evtl. mit einigen anderen Materialien werden die Scherben in unterschiedlichen Tiefen in einem abgesteckten Bereich (ca. 1 m x 1 m) vergraben. Dabei erhält jede Gruppe ein eigenes „Grabungsfeld“. Dieses kann sich direkt im Boden befinden, z. B. im Garten.

Durchführung der Ausgrabung

An einem neutralen Ausgrabungsfeld wird in die Technik des Ausgrabens eingeführt. Danach bekommt jede Gruppe ihr Grabungsfeld zugewiesen. Die Erde wird nun Schicht für Schicht abgetragen. Die Oberfläche jeder Schicht wird gezeichnet und nach den natürlichen Farben koloriert. Sobald ein Objekt gefunden wird, wird es vor der Herausnahme vermessen und in der Zeichnung dokumentiert. Vorsichtig werden die Funde dann entnommen, mit dem Pinsel von Erde befreit und in einen bereitgestellten Karton gelagert. Die Kartons werden mit Fundstellen- und Schichtnummer beschriftet. Einzelne Stücke werden gezeichnet. Nach der Grabung werden die Fundstücke sortiert und beschriftet. Jede Gruppe kann versuchen, ihr „Tongefäß“ zusammenzukleben.



SPUREN IN DER LANDSCHAFT

Es gibt zahlreiche sichtbare und unsichtbare Spuren vergangenen Lebens in der Landschaft. So z. B. Landwehren oder Wallanlagen und religiöse Stätten wie z. B. Hügelgräber. Diese ortsfesten Bodendenkmäler können nicht einfach im Museum ausgestellt werden. Sie sind zum Teil durch Zerstörung und Verfall bedroht, oft einfach nur aus Unkenntnis innerhalb der Bevölkerung, oft aufgrund von Bauprojekten.

Die Jugendlichen können sich mit den historischen Orten Ostbelgiens auseinandersetzen und so für die Thematik sensibilisiert werden. Ohne genaue Kenntnisse über einen historischen Ort kann ein Verständnis für die Erhaltung von Denkmälern von jungen Leuten nicht vorausgesetzt und erwartet werden. Gerade Burgwälle und Landwehren, heute oftmals bewaldet, stellen beliebte Orte für Mountainbiker, Motocrossfahrer und andere sportliche Aktivitäten dar.

ZEITAUFWAND:
Projektarbeit

ORT:
drinnen und draußen

MATERIAL:
Internetanschluss

VORBEREITUNG:
Kontakt zum Ministerium,
Kulturerbe

LINKS:
www.ostbelgienkulturerbe.be
– Archäologie
– Archäologische Stätten



Erdwall
in Neidingen



Projektverlauf

Vorab erstellen die Jugendlichen eine Übersicht über historische Orte in ihrer Umgebung. Bei welchen handelt es sich um Bodendenkmäler? Aus welcher Zeit stammen sie und welche Funde könnten mit ihnen verbunden werden? Die Jugendlichen entscheiden sich dann für einzelne Orte und besuchen diese. Wird vor Ort über das Denkmal informiert? Wodurch könnten einzelne Bodendenkmäler gefährdet sein?

Es ergeben sich verschiedene Möglichkeiten der Beteiligung für die Jugendlichen:

- Sie erstellen eine Dokumentation zu den Bodendenkmälern ihrer Region.
- Sie beteiligen sich an der Erstellung von Informationstafeln, die vor Ort aufgestellt werden.
- Sie beteiligen sich an der Erstellung von Informationsmaterial, welches der Bevölkerung zugänglich gemacht wird.
- Sie drehen einen Film, der anderen Schulklassen zur Verfügung gestellt wird.
- Das Bodendenkmal kann fest in den Unterricht einer Schule verankert sein, so z. B. im Rahmen des Geschichtsunterrichts eines bestimmten Jahrgangs. So könnte die Schule Pate für das Denkmal werden und jeder Schüler / jede Schülerin das Denkmal vor Ort kennen lernen.

Römisches Hügelgrab
in Thommen



Römerwall in Holzheim