

**SCHLIEMANN
MUSEUM
ANKERSHAGEN**

MUSEUMSPÄDAGOGISCHES
BEGLEITPROGRAMM

ANGEBOTE FÜR BESUCHERGRUPPEN, SCHUL- UND VORSCHULKLASSEN



INHALT

Schliemann-Museum Ankershagen	4
Angebote für Besuchergruppen	6
Museumpädagogische Arbeit	8
Angebote für Schulklassen	10

SCHLIEMANN MUSEUM ANKERSHAGEN

4

„Schliemanns Welt entdecken“ – unter diesem Credo führt das Schliemann-Museum im mecklenburgischen Ankershagen seit Juni 2019 mit einer neuen Ausstellung durch das facettenreiche Leben Heinrich Schliemanns.





Unser Museum befindet sich in dem Pfarrhaus aus dem 18. Jahrhundert, in dem Heinrich Schliemann seine prägenden Kindheitsjahre verbrachte. Persönliche Dokumente, Fotos und Tagebucheintragungen, Zitate, etliche Originalfunde und goldene Nachbildungen zeigen in zehn Themenräumen den Menschen Heinrich Schliemann, den Multimillionär, fortschrittlichen Wissenschaftler und Archäologen, Autodidakten und Kosmopoliten. Interaktive Medienstationen liefern zusätzlich spannende Informationen zum jeweiligen Lebensabschnitt.

Das Obergeschoss des Museums präsentiert wechselnde Sonderausstellungen. Ein Museumspfad, Wissensstationen sowie museumspädagogische Elemente in Schliemanns ehemaligem Kinderzimmer im Dachgeschoss machen die Ausstellung für Kinder erlebbar.

Im weitläufigen Museumspark mit dem sagenumwobenen „Silberschälchen“, dem archäologischen Spielplatz und dem beeindruckenden – 6 Meter hohen und 10 Meter langen – Nachbau des „Trojanischen Pferdes“, lässt es sich bei einem Imbiss aus dem Museumsbistro wunderbar entspannen.

Auf dem Friedhof der benachbarten Feldsteinkirche aus dem 13. Jahrhundert, mit beeindruckenden mittelalterlichen Fresken, befindet sich das Grabmal der Mutter Schliemanns.

Das Schliemann-Museum ist Ausgangspunkt für den Wanderweg „Auf Schliemanns Spuren“, der bis zur nahe gelegenen Havelquelle führt.



Die Ausstellung zeigt in zehn Themenräumen die wichtigsten Stationen im Leben Heinrich Schliemanns:

SCHLIEMANN'S LEBENSWEG

- 1 Kindheit und Jugend in Mecklenburg
- 2 Der Traum von Amerika – Schiffbruch und Kaufmann in Amsterdam
- 3 Kaufmannskarriere in Russland und Bankier in Amerika
- 4 Schliemann: Sprachgenie und Weltbürger
- 5 Lebensmittelpunkt Athen und die griechische Familie, Tod in Neapel

SCHLIEMANN, DER ARCHÄOLOGE

- 6 Vom Kaufmann zum Wissenschaftler
- 7 | 8 Schliemann entdeckt die Mykenische Kultur
- 9 Tiryns, Orchomenos und andere Kleingrabungen
- 10 Schliemann, der Troja-Ausgräber

ANGEBOTE FÜR BESUCHER- GRUPPEN



Unser museumspädagogisches Angebot ist auf verschiedene Besuchergruppen abgestimmt. Dieses kann gezielt und maßgeschneidert, nach Absprache, auf Ihre Bedürfnisse ausgerichtet werden.

Sie sind herzlich eingeladen mit Ihrer Schulklasse, Ihrer Arbeitsgruppe, Ihrem Freundeskreis oder mit Ihrer Familie unser Museum zu besuchen und zu entdecken.

Wir bitten um rechtzeitige Voranmeldung und Abstimmung.



AUSSTELLUNGSEINFÜHRUNG

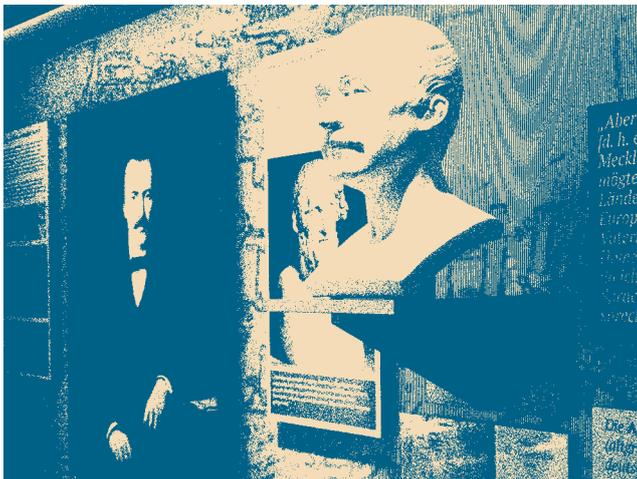
Gewinnen Sie einen ersten Einblick zur Geschichte des Hauses und zur Ausstellung. Dieses Angebot wird im Veranstaltungsraum des Museums durchgeführt. Nach der dort stattfindenden Präsentation können Sie das Museum im Anschluss selbst erkunden. Dieses Angebot eignet sich besonders für größere Besuchergruppen (mehr als 30 Personen).

- 🕒 30 Minuten
- € 25 €/Gruppe + Museumseintritt
- 👤 bis zu 45 Personen
- 📅 Anmeldung erforderlich

FÜHRUNG DURCH DIE AUSSTELLUNG

Mit einer Führung erhalten Sie einen exklusiven und umfangreichen Einblick in die Ausstellungsräume des Museums. An ausgewählten Museumsobjekten werden die Höhepunkte zum Leben und Wirken des einstigen Troja-Entdeckers Heinrich Schliemann gezeigt.

- 🕒 1 Stunde
- € 50 €/Gruppe + Museumseintritt
10 €/Schulklasse + 3,50 € Eintritt für Schüler
- 👤 bis zu 30 Personen
- 📅 Anmeldung erforderlich



SCHLIEMANN-SPEZIAL

Einmal im Monat bietet das Museum eine öffentliche Führung durch die Ausstellung. Anschließend haben Sie bei Kaffee und Kuchen die Möglichkeit mit einem Museumsmitarbeiter ins Gespräch zu kommen, Fragen zu stellen und die eine oder andere kleine Episode aus Schliemanns Leben zu hören.

Termine finden Sie dazu stets aktuell auf unserer Website.

- 🕒 1 Stunde
- € 11,00 € (kostenlose Führung, Kaffee und ein Stück Kuchen inklusive)
- 👤 mindestens 10 Personen
- 📅 Anmeldung erforderlich

MUSEUMSPFAD FÜR KIDS

Ein besonderes Highlight der Ausstellung des Schliemann-Museums ist der Museumspfad. Die Pfadkarte ist kostenlos für Kinder und Jugendliche an der Kasse beim Eintritt in das Museum erhältlich und führt die jungen Besucher mit Fragen durch die einzelnen Ausstellungsräume. Wer alles richtig löst, wird mit einem kleinen Geschenk belohnt.



MUSEUMS- PÄDAGOGISCHE ARBEIT

8

Das Schliemann-Museum in Ankershagen kann eine lange Tradition der Museumsarbeit vorweisen. Seit Juni 2019 präsentiert sich in den Ausstellungsräumen, dem ehemaligen Elternhaus des Troja-Forschers Heinrich Schliemann, nun eine neue Dauerausstellung. Eindrucksvoll zeigt sie in zehn anschaulich gestalteten Ausstellungsräumen das facettenreiche Leben Schliemanns sowie sein archäologisches Wirken.

Das große Museumsareal umfasst das Pfarrhaus – heute Museum –, ein Veranstaltungsgebäude mit Bistro, das prächtige 6 m hohe „Trojanische Pferd“ als Rutsche – alles eingebettet in einer idyllischen Parkanlage. Diese bietet sich für das Durchführen von größeren Projekten, Wandertagen und Großveranstaltungen an. Gegenüber befindet sich eine der ältesten Feldsteinkirchen mit mittelalterlichen Fresken in der Schliemanns Vater predigte.

Unsere museumspädagogische Arbeit zielt nicht nur auf das Leben und Wirken Schliemanns, sondern arbeitet auch die Person im Kontext seiner Zeit kind- und jugendgerecht auf. Neben dem üblichen Ausstellungsrundgang wird dies durch verschiedenste Projekte praktisch vermittelt. Das Schliemann-Museum bietet einen attraktiven außerschulischen Lernort und unser museumspädagogisches Angebot fügt sich optimal in die schulischen Lehrpläne ein. Bei Kindern und Jugendlichen kann somit nicht nur das Interesse an der Person Schliemann geweckt und vertieft werden, darüber hinaus werden auch Kenntnisse der europäischen Kulturgeschichte veranschaulicht. Neben didaktischen Ausführungen bieten wir jeweils auch einen kreativen Teil an, um Gehörtes zu vertiefen.

Die folgenden Angebote der museumspädagogischen Arbeit richten sich an Kinder und Jugendliche unterschiedlicher Altersgruppen, an Klassen, Jugendclubs, Vereine, Verbände und viele mehr.

Wir freuen uns über Ihren Besuch.





PROJEKTE

Das Schliemann-Museum bietet für Schüler und Schülerinnen aller Altersgruppen verschiedene Themen-Projekte, in Verbindung mit einem Ausstellungsrundgang, an.

Auf Wunsch erarbeiten wir gemeinsam mit Ihnen auch gern ein individuelles Programm.

ANGEBOTE FÜR SCHULKLASSEN

10

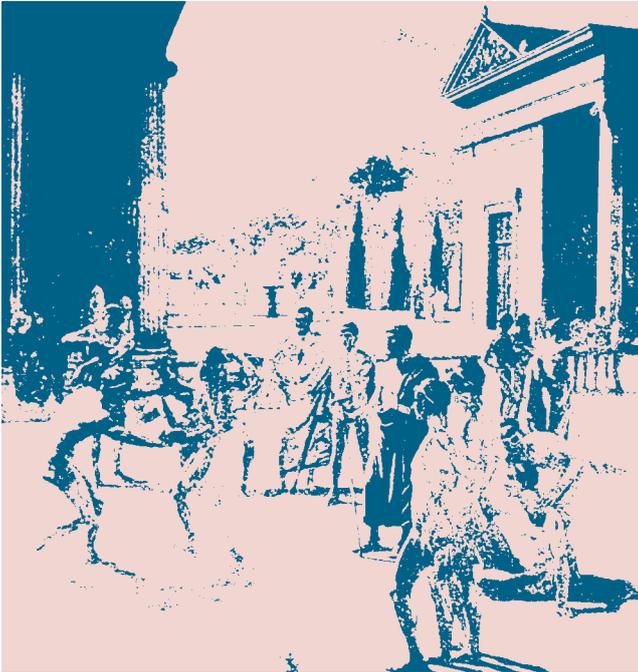


1. VON ATHENE BIS ZEUS – SPRECHSTUNDE IM GÖTTERHIMMEL!

Der Götterhimmel der alten Griechen kann ganz schön kompliziert sein! Das Projekt bietet eine kleine Exkursion ins Reich der antiken Götter. Hier werden die 12 olympischen Hauptgottheiten vorgestellt. Woher stammen sie und welche Symbole kennzeichnen sie? Der Götterberg im Obergeschoss unseres Museums bietet hierfür interessante Entdeckungen mit spannenden Geschichten.

Ergänzend können im kreativen Teil unterschiedliche Arbeiten gefertigt werden: zum Beispiel kleine Gipsfriese von der Lieblingsgottheit, Bechergötter oder diverse Töpferarbeiten.

🕒 2 Stunden
€ 2,00 €/Schüler



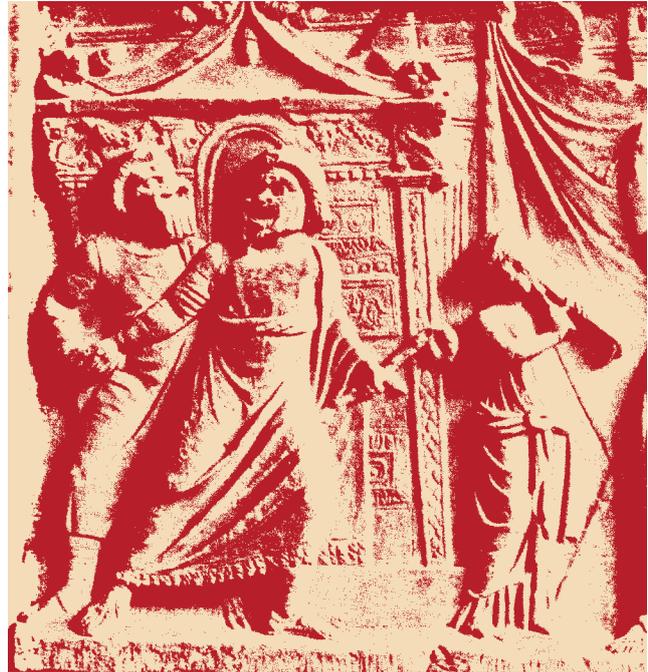
2. HÖHER, SCHNELLER, WEITER! DIE OLYMPISCHEN SPIELE DER ANTIKE.

Olympia – was verbinden wir alles mit diesem Ort? Es ist nicht nur eine Sport- und Kultstätte, sondern auch der zentrale Treffpunkt des antiken Griechenlands. Dieses Projekt gibt zunächst einen kurzen Einblick in die Anfänge der Olympischen Spiele 776 v.Chr. und deren Zusammenhänge als Kultstätte.

Gemeinsam stellen wir Vergleiche zu den heute stattfindenden olympischen Wettkämpfen her. Wer darf heute bei den Spielen antreten? Welche damaligen Sportarten werden heute noch bei Olympiaden betrieben? Welche Wettkampfsarten kamen dazu?

Im praktischen Teil bestreiten die Schüler selbst eine kleine Olympiade.

🕒 2 Stunden
€ 2,00 €/Schüler



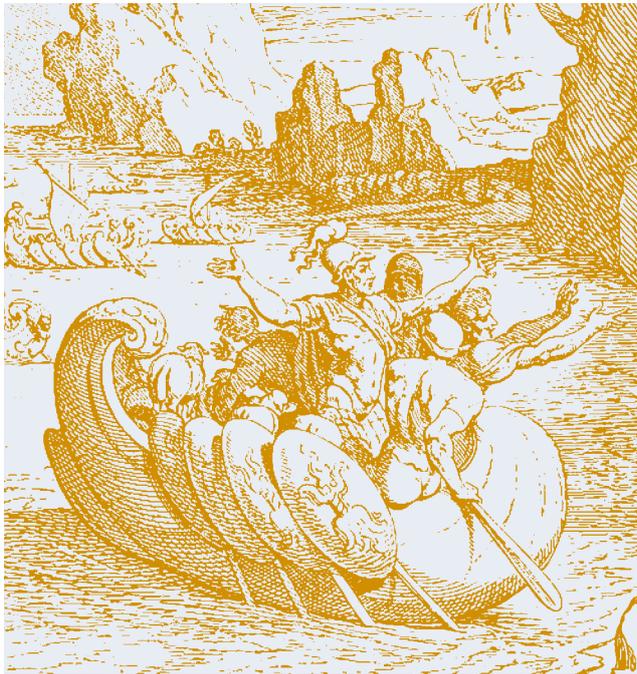
3. WAS FÜR EIN SCHAUSPIEL! ZUR GESCHICHTE DES ANTIKEN THEATERS.

Der Ursprung des heutigen Theaters liegt im antiken Griechenland. Gemeinsam geht es auf die Reise zu den Anfängen der europäischen Kultur. Beleuchtet werden antike Dichter und Schauspieler, sowie die Besonderheiten der Dramen und Komödien. Wie sahen die Kulturstätten in antiker Zeit aus und wie verhält es sich mit der Einstellung von Staat und Bevölkerung zur Kultur? All diesen Fragen gilt es in diesem Projekt auf den Grund zu gehen.

Im Anschluss können verschiedene altersgerechte Projekte durchgeführt werden, wie bspw. das Gestalten einer Theatermaske. Dazu kann ein Rollenspiel einstudiert und mit passenden Requisiten aufgeführt werden.

Dieses Projekt kann auch an zwei Tagen stattfinden.

🕒 2 bis 3 Stunden
€ 2,00 €/Schüler



4. IRRWEGE – AUF DEN SPUREN ODYSSEUS.

Der vielleicht schlaueste Sagenheld der griechischen Mythologie erlebt eine Heimfahrt mit großen, abenteuerlichen Hindernissen: singende Sirenen, eine bezirzende Zauberin und ein Sack voll Wind stellen sich ihm in den Weg. Anhand dieses Projektes erfahren die Schüler vieles über Homers Epos „Odyssee“. Die Reiseroute sowie die abenteuerlichen Erlebnisse werden anschaulich erläutert.

Im kreativen Teil (n. A.) gestalten die Schüler anhand von Vasenbildern einzelne Geschichten grafisch als Schatten-spiel. Im Anschluss kann auch ein gemeinsames Theaterstück präsentiert werden.

Dieses Projekt kann auch an zwei Tagen stattfinden.

🕒 30 Minuten Vortrag + 2 Stunden Praxis
€ 2,00 €/Schüler

5. HERAKLES – DER SUPERHELD DER ANTIKE.

Griechische und römische Sagen haben immer wieder Künstler angeregt. Sehr beliebt waren schon früh die Taten und Abenteuer des kraftstrotzenden Herakles. Überraschend ist das nicht, bietet er doch reichlich Stoff für spannende Geschichten, eben ein wahrer Superheld der Antike.

Gemeinsam gehen wir dem Helden und seinen glorreichen Taten auf den Grund. Schauen uns dazu seine Geschichte an und durchleuchten den wahren Herakles-Kult, der bis in die heutige Zeit, ins 21. Jahrhundert reicht.

🕒 30 Minuten Vortrag + 1–3 Stunden Praxis
€ 2,00 €/Schüler



6. ARCHÄOLOGIE SEIN UND IN DER VERGANGENHEIT GRABEN.

Wer wollte nicht schon immer mal nach Schätzen graben, wie einst Heinrich Schliemann, der weltberühmte Archäologe?

Was bedeutet überhaupt Archäologie? Dieser und anderen Fragen gehen wir nach. Unsere Grabungskiste hält allerlei typisches Archäologen-Werkzeug bereit. Mit Forscherbogen ausgestattet, geht es hinaus in den Museumsgarten. Mit Spaten, Stift und Pinsel kann in unserem archäologischen Sandkasten selbst nach Schätzen gegraben werden. Mit etwas Geduld und detektivischem Spürsinn kommen besondere Fundstücke zum Vorschein.

Im Obergeschoss unseres Museums gibt es zudem viele interaktive Stationen, an denen wir die Arbeitsweise eines Archäologen zeigen.

🕒 1,5 Stunden

€ 2,50 Euro/Schüler



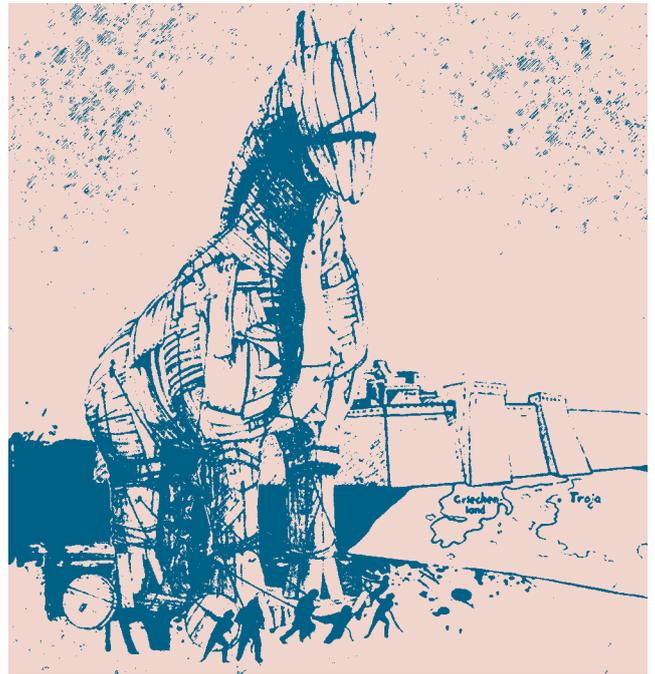


7. SAGENHAFTES ANKERSHAGEN!

Sagen sind an Orte, Ereignisse und Personen gebunden – anders als Märchen. Das kleine mecklenburgische Dorf Ankershagen hat davon reichlich zu bieten. Von der Räuberburg des Henning Bradenkirl bis hin zur mystischen Jungfrau.

Gemeinsam machen wir uns auf die Suche nach den sagenhaften Orten in Ankershagen. Es gibt viel Spannendes zu den Geschichten, die einst auch die Phantasie des jungen Heinrich Schliemann anregten, zu erfahren.

🕒 1,5 Stunden
€ 2,50 €/Schüler



8. REISE NACH TROJA.

Was hat eigentlich das große hölzerne Pferd vor unserer Museumstür mit Troja zu tun? Wir lauschen der Sage vom Trojanischen Krieg und erfahren Spannendes über griechische Götter, Könige sowie listige Krieger.

Im Anschluss sehen wir uns das Modell vom Trojanischen Krieg an und erobern das Pferd im Museumspark.

Dazu bietet der praktische Projektteil unterschiedliche Bastelmöglichkeiten: wie z. B. das Anfertigen eines Pferdemobiles, das Formen eines Pferdes aus Ton, u.v.m.

🕒 1,5 Stunden
€ 2,50 €/Schüler



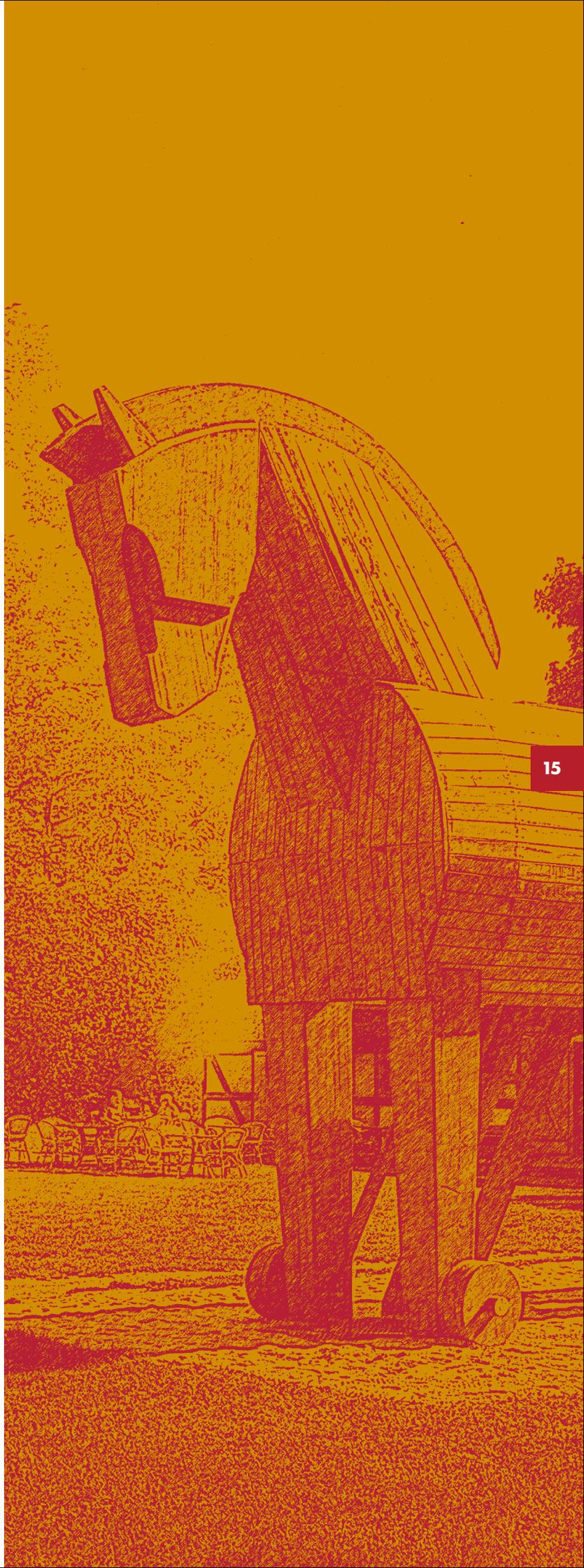
9. LASST UNS SPIELEN! ANTIKE KINDERSPIELE GESTERN UND HEUTE.

Immer und überall wurde im antiken Griechenland und Rom gespielt. Doch mit welchen Spielen haben sich Jung und Alt damals die Zeit vertrieben? Was für Spielzeug hatten die Kinder und welche davon sind auch heute noch aktuell? All diese Fragen sollen gemeinsam geklärt werden. Dazu erfahren die Schüler Wissenswertes über das Leben der Kinder vor fast 2.000 Jahren.

Im Anschluss werden einige Spiele ausprobiert: Würfel-Nüsse-Spiel, verschiedene Ballspiele, Orca-Spiel, Nüsse kullern oder Blinde Kuh. Oder wir gestalten gemeinsam eigene Spielzeuge, wie Puppen und Kreisel.

🕒 1,5 Stunden

€ 2,50 €/Schüler





KONTAKT

SCHLIEMANN-MUSEUM ANKERSHAGEN

Lindenallee 1
17219 Ankershagen

Telefon: 039921 3252
museumspaedagogik@schliemann-museum.de
info@schliemann-museum.de
www.schliemann-museum.de



Öffnungszeiten und Eintrittspreise
finden Sie stets aktuell auf unserer Webseite.

