



ab

8

## Ferienfreizeit Industriekultur

Ferienfreizeiten und Stadtranderholungen werden von vielen kommunalen Einrichtungen, Vereinen, Familienbildungsstätten, Gemeinden etc. angeboten. Warum also nicht einmal eine Freizeit unter den Themenbereich Industriekultur stellen? Die Kinder und Jugendlichen erhalten so die Gelegenheit, sich der eigenen Kultur mit Spaß und Leichtigkeit von verschiedensten Seiten aus zu nähern. Geschichtliche und soziale Aspekte können ebenso eine Rolle spielen wie natur- und erlebnisorientierte Ansätze.

Im Folgenden werden mögliche Module einer einwöchigen Freizeit für Kinder von 9 – 13 Jahren skizziert. Dieses Szenario sieht als Ort ein Industriedenkmal vor, das heutzutage auch touristisch genutzt wird. Übernachtungsmöglichkeiten sollten in der Nähe des Geländes geschaffen werden, entweder wird eine Zeltstadt auf einer Freifläche aufgebaut oder es existieren geeignete Räumlichkeiten. Lagerfeuer, Stockbrot, Schnitzeljagd, Schatzsuche und Schwimmen runden als Standardbestandteile einer Freizeit das Programm ab.

### 1. Tag **Erkundung des Geländes und des Gebäudes**

Nach der Ankunft und den ersten Kennenlern- und Aufwärmspielen steht an diesem Tag eine „Schatzsuche nach der goldenen Kohle“ an. Nur mit Mut, Ausdauer, Wissen und Teamgeist können die Rätsel und Aufgaben gelöst werden, die zum Ziel führen. Am Ende wartet eine kohlige Überraschung auf alle.

**Wahl eines Spezialthemas:** Es gibt die „Filmmäuse“, die „Fotoechsen“ und die „Malkäfer“. Jedes Kind überlegt sich, an welchem der Projekte es über die Woche hinweg schwerpunktmäßig beteiligt sein möchte. Die Filmmäuse drehen einen Film über die Entwicklung und heutige Nutzung des Industriegeländes, die Echsen dokumentieren Anlage und Umfeld mithilfe eines Fotoapparates. Die Käfer nähern sich dem Thema von der künstlerischen Seite an und zeichnen, malen und gestalten.

### Zeitaufwand

eine Woche

### Ort

drinnen und draußen

### Material

programmabhängig

### Vorbereitung

Planung der Freizeit

### Anmerkung

Die Route Industriekultur mit den Ankerpunkten bietet Anregungen für einen möglichen Standort. So gibt es auf dem Gelände des Landschaftsparks Duisburg-Nord eine Jugendherberge, die als Ort für eine Ferienfreizeit geeignet wäre.

[www.route-industriekultur.ruhr/ankerpunkte.html](http://www.route-industriekultur.ruhr/ankerpunkte.html)

## 2. Tag **Einen Tag lang Bergmann oder Stahlarbeiter sein**

Gemeinsam erfahren die Kinder im Spiel und bei Führungen, wie der Alltag der Arbeiter/innen aussah. Die Kinder verkleiden sich, erkunden die historische Anlage und hören Geschichten.

## 3. Tag **Pflanzen und Tiere auf dem Gelände**

Was krecht und fleucht auf einem stillgelegten Industriestandort? Ausgestattet mit Becherlupen und Keschern wird die Pflanzen- und Tierwelt untersucht und erkundet. Naturerlebnisspiele runden das Thema ab.

## 4. Tag **Radtour zu Industriestandorten der Umgebung**

Im Ruhrgebiet gibt es eine Vielzahl an ehemaligen industriellen Anlagen, die an diesem Tag erkundet werden können. Bei Sommerwetter sollte eine Bademöglichkeit auf der Strecke liegen.

## 5. Tag **Fledermaus, Kohlenstaub und mehr – Industriekultur bei Nacht**

Nach einem etwas geruhsameren Tagesablauf, bei dem die Kinder sich verstärkt ihrem Spezialthema widmen können, wird in dieser Nacht das Gelände erkundet. Aber Vorsicht, dass dabei nicht das Grubengespenst geweckt wird.

## 6. Tag **Tag des Handwerks**

An verschiedenen Stationen lernen die Kinder unterschiedliche Handwerkstechniken kennen. So kann getischlert und getöpft werden und es besteht die Möglichkeit, Papier zu schöpfen oder Eisen zu bearbeiten.

## 7. Tag **Tag der Spezialthemen und des Abschieds**

Es erfolgt die Reflexion sowie die Zusammenfassung und eine erste Präsentation der Ergebnisse der Filmmäuse, Fotoechsen und der Malkäfer.

## Abfahrt



Kinder erkunden das Gelände der Zeche Zollverein



Das Erlernen von verschiedenen Handwerkstechniken: Töpfern an der Drehscheibe oder Weben