

# Bildung und Vermittlung

Das Flensburger Schifffahrtsmuseum als außerschulischer Lernort



IHRE ANSPRECHPARTNERIN VOR ORT:

Frauke Ahrens  
Museumslotsin  
ahrens.frauke@flensburg.de

Flensburger Schifffahrtsmuseum  
Schiffbrücke 39  
24939 Flensburg  
Tel. 0461 - 85 29 70

[schifffahrtsmuseum@flensburg.de](mailto:schifffahrtsmuseum@flensburg.de)  
[www.schifffahrtsmuseum.flensburg.de](http://www.schifffahrtsmuseum.flensburg.de)  
[www.facebook.com/schifffahrtsmuseum.flensburg](https://www.facebook.com/schifffahrtsmuseum.flensburg)

Öffnungszeiten:  
Di-So: 10 - 17 Uhr

FLENSBURGER SCHIFFFAHRTSMUSEUM

# HORIZONTERWEITERUNG

## Führungen im Flensburger Schiffmuseum



Das Museum hat sich längst als außerschulischer Lernort etabliert. Kein Wunder, denn an welchem Ort kann man sonst so eindrucksvoll Geschichte mit allen Sinnen erleben?

### Ganzheitliche Erfahrung

Man lernt leichter, wenn man sich selbst etwas erarbeitet oder es mit allen Sinnen erfährt. Deshalb setzt das Flensburger Schiffmuseum auf interaktive Stationen und qualifizierte Museumslotsen, die die Schulklassen fachkundig begleiten und das Interesse der Kinder wecken.

### Nachhaltiges Lernen

Der direkte Umgang mit authentischen historischen Objekten erleichtert das Verstehen und Begreifen und sorgt ganz nebenbei für eine Festigung des vermittelten Inhaltes. Zudem regt die Auseinandersetzung zur Reflexion und Selbstwahrnehmung an.

## AUSWAHL AN FÜHRUNGSANGEBOTEN



### WER, WIE, WAS, WIESO, WESHALB, WARUM? WAS IST EIGENTLICH EIN MUSEUM?

In dieser Führung werden die Aufgaben eines Museums (Sammeln, Forschen, Bewahren, Vermitteln und Ausstellen) erläutert und ganz nebenbei, durch das Sammeln von Gegenständen, ein Bezug zur Wirklichkeit der Kinder geschaffen. Dabei liegt ein besonderer Fokus auf den Geschichten, die von den verschiedenen Exponaten ausgehen und wie diese möglichst anschaulich vermittelt und präsentiert werden können. Die Führung eignet sich besonders als Einstieg für eine Klassenausstellung.



1. bis 4. Klasse



ca. 60 Minuten



3 EUR/Schüler\*in



### WAL, DA BLÄST ER: STADT- UND WALGESCHICHTEN

Ab 1722 fuhren Schiffe aus Flensburg nach Grönland und Spitzbergen, um Wale und Robben zu jagen. Aus dem Speck der Wale wurde Tran gewonnen, der als Lampenöl benutzt wurde. Was die Seeleute auf der langen Fahrt an Bord gemacht haben und welche Gefahren auf See drohten, sind weitere Themen, die im Dialog mit der Schulklasse erläutert werden. Als krönender Abschluss wird gemeinsam ein Klassentau auf einer alten Reepschlag-Maschine geschlagen.



3. bis 4. Klasse



ca. 60 Minuten



3 EUR/Schüler\*in



### SCHÖNE NEUE WELT? FLENSBURG UND DIE WESTINDIENFAHRT

Was hat Flensburg mit der Karibik und dem transatlantischen Dreieckshandel zu tun? Eine Menge! Als Flensburg noch Teil des dänischen Gesamtstaates war, hielten Flensburger Schiffe regelmäßig Kurs auf Dänisch-Westindien. Es geht in der Führung aber nicht nur um den Handel mit den sogenannten Kolonialwaren, sondern vielmehr um den damit verbundenden Menschenraub und den Arbeitsbedingungen auf den Plantagen. Am Ende der Führung wird der Blick noch einmal in die Gegenwart gelenkt.



6. bis 13. Klasse



ca. 60 Minuten



3 EUR/Schüler\*in



### MASSGESCHNEIDERT: INDIVIDUELLE FÜHRUNGEN

08/15? Von wegen! Bei uns gibt's Vermittlung nicht von der Stange! Schließlich soll der Museumsbesuch zu einem schönen und gleichzeitig nachhaltigen Erlebnis für Kinder und Jugendliche werden. Deshalb passen wir unsere Angebote selbstverständlich an die verschiedenen Alters und Lernstufen an und arbeiten auch gerne individuelle Schwerpunkte heraus, die perfekt in Ihren Unterricht integriert werden können.



jede Altersstufe



ca. 60 Minuten



3 EUR/Schüler\*in

# DAS GEWISSE EXTRA

## Aktiv das Flensburger Schiffahrtsmuseum erleben



### AUSWAHL AN FÜHRUNGEN MIT ERHÖHTEM PRAXISANTEIL



#### WO SIND WIR? WER SPRICHT DA? WORKSHOP NAVIGATION & KOMMUNIKATION

Im diesem Workshop können Schüler und Schülerinnen eine Menge über Flensburgs Stadtgeschichte, die Grönlandfahrt und das Leben an Bord erfahren und darüberhinaus in praktischen Einheiten selbst aktiv werden. So wird in Kleingruppen beispielsweise ein nasser Kompass gebaut und ein kleiner Wettstreit im Morsen veranstaltet. Und natürlich darf auch das obligatorische Klassentau nicht fehlen, das gemeinsam an der Reepschlag-Maschine gefertigt und im Anschluss an den Workshop der Klasse mitgegeben wird.



3. bis 4. Klasse



ca. 120 Minuten



5 EUR/Schüler\*in



#### VON DITS UND DAHS – UND ZAHLENSCHLÜSSERN: MORSEN LERNEN

Aufgeteilt in Kleingruppen lernen die Kinder auf einer spielerischen Art und Weise das Morsealphabet kennen, wie der Morsebaum funktioniert und wie sehr die Morsetelegrafie die Welt der Seefahrer revolutionierte. Nachrichten werden entschlüsselt und eine schlichte Morseanlage zusammengesetzt, mit der sich die Gruppen gegenseitig Wörter zu morsen können. Der Clou: Aufgabenbögen müssen gesucht und Zahlenschlösser geknackt werden, bevor es jeweils zwischen den Schritten weitergehen kann.



6. bis 8. Klasse



ca. 90 Minuten



3 EUR/Schüler\*in



#### SELBST ERFORSCHEN: GRUPPENARBEIT I (ZUCKER.RUM.SKLAVEREI.)

Ausgerüstet mit Stiften und Fragebögen erkundet die Schulklasse die Ausstellung *Zucker.Rum.Sklaverei*. Dabei wird die Klasse in Kleingruppen aufgeteilt, die sich jeweils mit einem anderen Unterthema beschäftigen und später ihre Ergebnisse der gesamten Klasse vorstellen. Auf diese Weise führen die Schüler und Schülerinnen sozusagen selbst durch die Ausstellung, wobei der Museumslotse die Moderation übernimmt und Ergänzungen anfügt.



5. bis 7. Klasse



ca. 60 Minuten



3 EUR/Schüler\*in



#### KRITISCH HINTERFRAGT: GRUPPENARBEIT II (ZUCKER.RUM.SKLAVEREI.)

Anders als die Gruppenarbeit, die sich an Klasse 5-7 richtet, sind die Aufgaben für Klasse 8-10 offener formuliert, sodass mehr Raum für eigene Perspektiven und Diskussionen entsteht. Gleich ist hingegen, dass die Klasse in Kleingruppen aufgeteilt wird und am Ende der Einheit die Ergebnisse in kleinen Referaten präsentiert werden.



8. bis 10. Klasse



ca. 60 Minuten



3 EUR/Schüler\*in

### ANGEBOTE RUND UM DEN BESUCH



#### BESTENS VORBEREITET: LOGBUCH FÜR DEN MUSEUMSBESUCH

Dank des Einsatzes von unterschiedlichen Methoden werden die Schüler und Schülerinnen mit dem Logbuch spielerisch auf den Besuch eingestimmt und erhalten dabei einen spannenden Einblick in die Aufgaben eines Museums. Das Heft ist autodidaktisch konzipiert worden, sodass die Kinder eigenständig mit diesem arbeiten können. Trotzdem eignen sich die Aufgaben auch als Gesprächsanlass im Klassenverbund. Das Logbuch gibt's als Download auf der Homepage (*Vermittlung*>Materialien-Download).



3. bis 4. Klasse



individuell



kostenlos



#### SPIELERISCH ENTDECKEN: UNSERE ESCAPE-SPIELE

In den Escape-Spielen für Anfänger und Fortgeschrittene müssen verschiedene Rätsel rund um das Flensburger Schiffahrtsmuseum geknackt werden. Am meisten Spaß macht es, wenn die Aufgaben gemeinsam im Team gelöst werden. Die Knobelspiele können aber auch alleine gespielt werden. Alles was man braucht: einen Drucker, ein wenig Büromaterial und unsere Internetseite. Die Escape-Spiele eignen sich auch als Appetizer für den Museumsbesuch. [www.schiffahrtsmuseum-flensburg.de/de/escape-spiele.html](http://www.schiffahrtsmuseum-flensburg.de/de/escape-spiele.html)



6. bis 13. Klasse



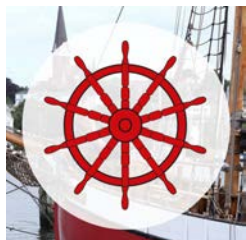
ca. 90 Minuten



kostenlos

# AB NACH DRAUSSEN

## Stadtführungen für Schulklassen



### MARITIMES FLENSBURG: DER KAPITÄNSWEG

Wenn im 19. Jahrhundert ein Segelschiff in den Flensburger Hafen einlief, waren für den Kapitän vielfältige Aufgaben zu erledigen. Er musste die Ware verzollen und die Entladung vorbereiten. Notwendige Reparaturen am Schiffsrumpf oder an den Masten wurden bei den Handwerkern besprochen und neue Steuerleute oder Matrosen angeheuert. Der Kapitänsweg folgt einem Flensburger Kapitän auf seinem Rundgang.



ab Klasse 3



ca. 90 Minuten



5 EUR/Schüler\*in



### BEWEGENDE VERGANGENHEIT: DIE RUM & ZUCKER MEILE

Der Handel mit den Kolonien in Dänisch-Westindien bescherte Flensburg im 18. und 19. Jahrhundert eine wirtschaftliche Blütezeit. Noch heute zeugen viele prächtige Kontorhäuser und Kaufmannshöfe in der historischen Altstadt von dem Reichtum, den Flensburger Reeder und Kaufleute im Überseehandel erwirtschaftet haben. Die Stadtführung zeigt, welche Spuren die Westindienfahrt im Flensburger Stadtbild hinterlassen hat. Perfekt als Ergänzung zu einer Führung durch die Ausstellung *Zucker.Rum.Sklaverei*.



ab Klasse 6



ca. 90 Minuten



5 EUR/Schüler\*in



### INDIVIDUELL ZUGESCHNITTEN: STADTFÜHRUNGEN ZU ANDEREN THEMEN

Selbstverständlich können in unseren Stadtführungen auch individuelle Schwerpunkte gesetzt werden. Und Themen hat die Flensburger Stadtgeschichte reichlich: Einst als kleine Fischersiedlung gegründet mauserte sich der Ort zu einer blühenden Handelsmetropole. Es folgten wirtschaftliche Auf- und Abschwünge sowie Wechsel in der nationalen Zugehörigkeit. Heute zeichnet sich Flensburg in erster Linie als Grenzstadt aus, die sowohl von deutscher als auch dänischer Kultur geprägt ist.



jede Altersstufe



ca. 90 Minuten



5 EUR/Schüler\*in



Schon gewusst?

### MUSEUMSFUNK: NEWSLETTER FÜR LEHRENDE

In unserem Newsletter „Museumsfunk“ berichten wir regelmäßig über neue Projekte und stellen unsere museums-pädagogischen Angebote vor. Anmeldung unter [www.schiffahrtsmuseum-flensburg.de/de/newsletter.html](http://www.schiffahrtsmuseum-flensburg.de/de/newsletter.html)

**Museums**funk

# FAMILIENZEIT

im und mit dem Flensburger Schifffahrtsmuseum



IHRE ANSPRECHPARTNERIN VOR ORT:

Frauke Ahrens  
Museumslotsin  
[ahrens.frauke@flensburg.de](mailto:ahrens.frauke@flensburg.de)

Flensburger Schifffahrtsmuseum  
Schiffbrücke 39  
24939 Flensburg  
Tel. 0461 - 85 29 70

[schifffahrtsmuseum@flensburg.de](mailto:schifffahrtsmuseum@flensburg.de)  
[www.schifffahrtsmuseum.flensburg.de](http://www.schifffahrtsmuseum.flensburg.de)  
[www.facebook.com/schifffahrtsmuseum.flensburg](https://www.facebook.com/schifffahrtsmuseum.flensburg)

Öffnungszeiten:  
Di-So: 10 - 17 Uhr

FLENSBURGER SCHIFFFAHRTSMUSEUM

# SPIELEND LERNEN

## Familienangebote im Flensburger Schiffahrtsmuseum



### AUSWAHL AN VOR-ORT-ANGEBOTEN



#### FINDE DIE FEHLER: DAS SUCHBILD

Ausgerüstet mit einem Stift und dem ausgedruckten Fehlerbild gehts ins Flensburger Schiffahrtsmuseum. Nun heißt es: Augen auf! Als erstes muss das Schiffsmodell aus dem Fehlerbild gefunden werden und dann wirds knifflig. Wer kann alle fünf Fehler auf dem Fehlerbild finden? Als Download auf der Homepage unter *Vermittlung > Materialdownload*.



ab 6 Jahren



individuell



kostenlos



#### FESTGEHALTEN: DAS EIGENE LOGBUCH

Dank des Einsatzes von unterschiedlichen Methoden werden Kinder mit dem Logbuch spielerisch auf den Besuch eingestimmt und erhalten dabei einen spannenden Einblick in die Aufgaben eines Museums. Das Heft ist autodidaktisch konzipiert worden, sodass die Kinder – je nach Entwicklung und Lernniveau – eigenständig mit dem Logbuch arbeiten können. Trotzdem eignen sich die Aufgaben auch prima als Gesprächsanlass mit der ganzen Familie. Als Download unter *Vermittlung > Materialdownload*.



ab 8 Jahren



individuell



kostenlos



#### AUF ENTDECKUNGSTOUR: DIE FLENSBURGER HANDELSROUTE

In der Museumsrallye wird Familie Dethleffsen vorgestellt – eine alteingesessene Handelsfamilie aus Flensburg. 11 Stationen erzählen von ihrem Leben, dem Handel und der Schifffahrt. Unterschiedliche Aufgaben, die es zu lösen gilt, führen die Museumsgäste auf einen spannenden Rundgang durch das gesamte Museum. Das Heft ist an der Museumskasse erhältlich.



ab 8 Jahren



individuell



2 EUR



#### FÜR ALLE: GEBUCHTE FAMILIENFÜHRUNG

In einer an die verschiedenen Alterstufen abgestimmten Führung werden die gewünschten Inhalte auf einer leicht verständlichen Art und Weise vermittelt. Sämtliche Themen sind denkbar. Die Führung muss allerdings rechtzeitig im Vorfeld im Flensburger Schiffahrtsmuseum angefragt werden.



jede Altersstufe



ca. 60 Minuten



50 EUR + Eintritt

# SPASS FÜR ZUHAUSE

## Familienangebote des Flensburger Schifffahrtsmuseums



### AUSWAHL AN ANGEBOTEN FÜR ZUHAUSE



#### **DIE WÜRFEL FALLEN: MUSEUMS-HOPPING**

Das Würfelspiel Museums-Hopping verspricht Spielspaß pur. Auf dem Spielfeld sind die drei Städtischen Museen und viele weitere Flensburger Sehenswürdigkeiten eingezeichnet. Wer schafft es als Erster ins Ziel? Und auch hier heißt es: Umwege erweitern die Ortskenntnis. Als Download auf der Homepage unter *Vermittlung > Materialdownload*.



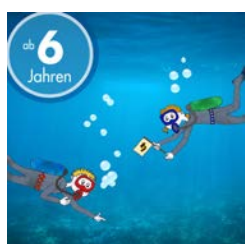
ab 6 Jahren



individuell



kostenlos



#### **SCHIFFE VERSENKEN MAL ANDERS: SCHATZTAUCHER**

Das Spiel Schatztaucher ist dem Klassiker Schiffe versenken nachempfunden. Doch hierbei geht es darum, versunkene Schätze aus der Flensburger Förde zu bergen. Als Download auf der Homepage unter *Vermittlung > Materialdownload*.



ab 6 Jahren



individuell



kostenlos



#### **ZAHLENWIRRWARR: RECHENBILD**

Wer die Rechenaufgaben lösen kann, wird mit einem schönen farbigen Bild belohnt. Als Download auf der Homepage unter *Vermittlung > Materialdownload*.



ab 9 Jahren



individuell



kostenlos



#### **FÜR ANFÄNGER UND FORTGESCHRITTENE: ESCAPE-SPIELE**

Etwas Mystisches ist im Flensburger Schifffahrtsmuseum geschehen. Was genau, wird an dieser Stelle nicht verraten. Nur so viel: Verschiedene Rätsel müssen gelöst werden und stellen die gesamte Familie vor eine richtige Herausforderung. Als Download auf der Homepage unter *Vermittlung > Materialdownload*.



ab 11 Jahren



ca. 90 Minuten



kostenlos