



Angebote für Schulen 2026/27

**Dith
mar
scher**
Landes
museum



Meldorf

Ankommen. Mitmachen.

Das Dithmarscher Landesmuseum lädt Schulklassen ein, Geschichte aktiv zu erkunden –

neugierig, ohne Berührungsangst und mit den eigenen Erfahrungen und Fragen als Ausgangspunkt. Viele unserer Programme sind spielerisch angelegt: Die Schüler:innen untersuchen Objekte, stellen Vermutungen an, schlüpfen in Rollen oder erproben historische Alltagspraktiken. Dabei erhalten sie historische Kontexte, zentrale Begriffe und Einblicke in Zusammenhänge – und lernen das Museum als Ort kennen, der mit ihrer eigenen Geschichte und Gegenwart in Verbindung steht.

Die Programme verknüpfen die Inhalte lebendig mit verschiedenen Schulfächern. Sie sind auf bestimmte Klassenstufen zugeschnitten, eignen sich aber oft auch für höhere Jahrgänge. Durch museumspädagogische Begleitung und flexible Gestaltungsmöglichkeiten können die Programme den Wissensständen, Fähigkeiten und Bedürfnissen Ihrer Gruppe angepasst werden – etwa durch inklusive Formate oder einfache Sprache. Gerne beraten wir individuell.

Unsere Museumspädagoginnen



Katja Thode



Anna Christiansen

Übersicht

Programme ab 1. bis 4. Klasse.....	Seite 3
Programme ab 5. bis 7. Klasse.....	Seite 5
Programme ab 8. bis 10. Klasse.....	Seite 8
Programme ab 11. bis 13. Klasse.....	Seite 12
Selbstgeführte Programme & Rallyes.....	Seite 12
Allgemeine Hinweise.....	Seite 15

Programme ab 1. bis 4. Klasse

Forschen, Stöbern und Spielen

Mit der 1. Klasse ins Museum

Zu Beginn begeben sich die Schüler:innen in der „Wunderkammer“ des Museums auf die Suche nach historischen Gegenständen zu heutigen Alltagsgegenständen: Wie sahen die Vorgänger von Taschenlampen, Bügeleisen oder Feuerwehrautos aus? Und wie funktionierten sie?

Anschließend erkundet die Gruppe gemeinsam die Ausstellung und stöbert in Ruhe, was es dort zu entdecken gibt. Zum Abschluss wird es praktisch: Historische Spielzeuge wie Murmeln, Holzschiffe oder Gummitwist laden zum Ausprobieren ein.

Klassenstufe: ab 1. Klasse **Dauer:** ca. 2 ½ Stunden



Kino, Kneipe, Kolonialwarenladen und Co.

Eine interaktive Entdeckungsreise in die Kindheit der (Ur-)Großeltern

Die Schüler:innen tauchen in die Welt von früher ein und entdecken originalgetreu eingerichtete Räume. Dabei wird Geschichte über mehrere Sinne erlebbar: Twist tanzen in der Kneipe, im historischen Kinosaal ein Daumenkino ausprobieren, Düfte erraten im Kolonialwarenladen, Mütze und Kopftuch ausprobieren im Friseursalon.

Klassenstufe: ab 1. Klasse **Dauer:** ca. 1 Stunde

Zwischen Feld, Stall und guter Stube

Alltagsleben auf einem Dithmarscher Bauernhof vor 200 Jahren

In diesem Programm erkunden die Schüler:innen das bäuerliche Leben im 18. und 19. Jahrhundert: Anhand eines Bauernhofmodells, der historischen Stuben und einem Bewegungsspiel entdecken sie den Alltag von damals.

Durch Anfassen, Ausprobieren und Mitmachen wird Geschichte lebendig – von der Feldarbeit bis zum gemütlichen Abend in der guten Stube.

Klassenstufe: ab 1. Klasse **Dauer:** ca. 1 Stunde

Schiefertafel, Abakus und Kreidestaub

Schulunterricht wie früher erleben

In einer historisch eingerichteten Schulklasse erleben die Schüler:innen eine Unterrichtsstunde wie vor über 100 Jahren. Sie lernen damalige Klassenregeln kennen, schreiben erste Buchstaben in Sütterlinschrift mit dem Griffel auf Schiefertafeln, rechnen am Abakus und bekommen einen Einblick in den damaligen Schulalltag.

Klassenstufe: ab 3. Klasse **Dauer:** ca. 1 Stunde

Ein König, fünf Gelehrte und 1001 Geschichten

Auf den Spuren von Carsten Niebuhrs Arabischer Reise (1761–1767)

Im Jahr 1761 bricht der Kartograf Carsten Niebuhr mit vier anderen Wissenschaftlern im Auftrag des dänischen Königs zu einer der ersten großen Forschungsreisen auf. Ihr Ziel: der Jemen am östlichen Rand der arabischen Halbinsel.

Die Schüler:innen begleiten Niebuhr bei seinen abenteuerlichen Erlebnissen von Begegnungen mit mächtigen Herrschern bis zu Konflikten und Freundschaften in der Gruppe. Sie tauchen in die Welt des 18. Jahrhunderts ein und erleben, wie auf dieser Reise Wissenschaft und Abenteuer verschmelzen.

Klassenstufe: ab 4. Klasse **Dauer:** ca. 1 Stunde

Programme ab 5. bis 7. Klasse

Wir gehen ins Museum!

Erster Kontakt mit Museen

Was machen Museen eigentlich? Wie kommen die Gegenstände ins Museum? Und woher weiß man, wofür sie mal benutzt wurden?

Bei der Erforschung von drei rätselhaften Objekten aus der Sammlung des Museums lernen die Schüler:innen die unterschiedlichen Quellengattungen (schriftliche, bildliche und gegenständliche Quellen) und ihre jeweilige Aussagekraft kennen. Im Anschluss wird mithilfe einer Rallye der Ausstellungsbereich zur Alltagsgeschichte der letzten 100 Jahre auf eigene Faust erkundet.

Klassenstufe: ab 5. Klasse **Dauer:** ca. 1 ½ Stunden



Detektivarbeit im Museum

Gegenstände beschreiben und wiederfinden

Wie beschreibt man einen Gegenstand so präzise, dass andere ihn eindeutig identifizieren können?

In diesem Programm lernen die Schüler:innen spielerisch, welche Informationen für die Objektdokumentation im Museum entscheidend sind. Durch die Suche nach einem Gegenstand in der Ausstellung wird nachvollziehbar, auf welche Details es ankommt. Die Schüler:innen lernen, welche Daten das Museum erfasst und wie diese dokumentiert werden. Zum Abschluss erstellen sie selbst eine Objektbeschreibung, zu der die Mitschüler:innen das passende Exponat finden müssen.

Klassenstufe: ab 5. Klasse **Dauer:** ca. 1 ½ Stunden

Leben mit Wasser und Wind – früher und heute

Wasser und Wind prägen Dithmarschen seit Jahrhunderten: Sie stellen die Menschen vor Herausforderungen und eröffnen zugleich neue Möglichkeiten – damals wie heute.

In Kleingruppen erkunden die Schüler:innen die Themen Deiche, Landgewinnung, Nationalpark Wattenmeer, Sturmfluten und Windenergie. Dabei gehen sie unter anderem folgenden Fragen nach: Warum hat sich die Form der Deiche im Lauf der Jahrhunderte verändert? Warum hat man früher die Häuser in der Marsch auf Wurten gebaut? Wie lässt sich die Windstärke bestimmen? Was macht den Naturraum Wattenmeer einzigartig? Und wie entstehen eigentlich Sturmfluten?

Klassenstufe: ab 5. Klasse **Dauer:** ca. 1 ½ Stunden

Zwischen Feld, Stall und guter Stube

Alltagsleben auf einem Dithmarscher Bauernhof vor 200 Jahren

In diesem Programm erkunden die Schüler:innen das bäuerliche Leben im 18. und 19. Jahrhundert: Anhand eines Bauernhofmodells, der historischen Stuben und einem Bewegungsspiel entdecken sie den Alltag von damals. Durch Anfassen, Ausprobieren und Mitmachen wird Geschichte lebendig – von der Feldarbeit bis zum gemütlichen Abend in der guten Stube.

Klassenstufe: ab 5. Klasse **Dauer:** ca. 1 Stunde



Das Mittelalter in Dithmarschen

Auf Zeitreise im Landesmuseum

In kleinen Gruppen spüren die Schüler:innen dem mittelalterlichen Leben in Dithmarschen nach: Sie untersuchen historische Berufe, entziffern alte Schriftquellen und lüften das Geheimnis der Dithmarscher „Geschlechter“.

Zudem entdecken sie die Welt der mittelalterlichen Kirchen und folgen den archäologischen Spuren der Schlacht bei Hemmingstedt.

Klassenstufe: ab 6. Klasse **Dauer:** ca. 2 Stunden

Die Schlacht bei Hemmingstedt

Wie Bauern ein Königsheer besiegten

Die Schüler:innen tauchen in das Jahr 1500 ein und erkunden zunächst das damalige Dithmarschen und seine Bevölkerung. Spielerisch erschließen sie sich anhand von historischen Karten, Ausstellungsobjekten und dem Nachstellen taktischer Manöver, wie den Dithmarscher Bauern am 17. Februar 1500 der Sieg über das dänische Heer gelang.

Abschließend gehen sie der Frage nach, was von der Schlacht erhalten blieb, wie sie überliefert wurde und wie heute an sie erinnert wird.

Klassenstufe: ab 7. Klasse **Dauer:** ca. 2 Stunden



Glaube, Macht und Selbstjustiz

Reformation in Dithmarschen

Die Ereignisse der Reformation in Dithmarschen waren dramatisch – und hatten tödliche Konsequenzen. Die Schüler:innen schlüpfen in die Rollen der damals Beteiligten, erforschen ihre Absichten und rekonstruieren gemeinsam die Ereignisse um den Märtyrertod des Reformators Heinrich von Zütphen am 10. Dezember 1524 in Heide.

Klassenstufe: ab 7. Klasse **Dauer:** ca. 1 ½ Stunden

Programme ab 8. bis 10. Klasse

Gesellschaft im Wandel

Erziehung, Alltag und Industrialisierung im Deutschen Kaiserreich

In der historischen Schulklasse beschäftigen sich die Schüler:innen zunächst mit der Erziehung im Kaiserreich: ihren Methoden, Zielen und gesellschaftlichen Auswirkungen. Anschließend rückt der Alltag der Kaiserzeit in den Fokus. Anhand zeitgenössischer Fotografien wird deutlich, wie Industrialisierung und technischer Fortschritt das Leben der Menschen grundlegend veränderten und sie vor zahlreiche Herausforderungen und Möglichkeiten stellte.

Klassenstufe: ab 8. Klasse **Dauer:** ca. 1 ½ Stunden



Nationalismus im Deutschen Kaiserreich

Zwischen Geschichtsfaszination und Kriegsbeginn 1914
Im Jahr 1900 jährte sich die Schlacht bei Hemmingstedt zum 400. Mal. Bei der Errichtung des Landesdenkmals „Dusenddüwelswarf“ verschmolz die Erinnerung an das historische Ereignis mit dem aufkommenden Nationalismus des Kaiserreichs. Die Schüler:innen erarbeiten zunächst das historische Ereignis der Schlacht. Anschließend untersuchen sie am Beispiel einer Festrede vom 17. Februar 1900, wie dieses Ereignis politisch instrumentalisiert wurde. Anhand von Zeitungsartikeln und Briefen aus dem Jahr 1914 erschließen sie sich die Stimmung in Dithmarschen zu Kriegsbeginn.

Den Abschluss bildet die gemeinsame Betrachtung einer Kriegsnagelung, die die Schlacht von Hemmingstedt symbolisch mit dem Ersten Weltkrieg verknüpft.

Klassenstufe: ab 8. Klasse **Dauer:** ca. 1 ½ Stunden

Historische Symbole – aktuelle Verantwortung: Die Landvolkbewegung der 1920er Jahre und ihre problematische Tradition

Die Agrarkrise der späten 1920er Jahre trieb viele Landwirte in Dithmarschen in die Armut. In der Landvolkbewegung protestierten sie gegen Zwangsversteigerungen und die junge Weimarer Republik – doch die Bewegung radikalisierte sich zunehmend und stand dem aufstrebenden Nationalsozialismus nahe. Ihre Fahne wird bis heute bei Protesten verwendet, häufig ohne Kenntnis ihrer historischen Bedeutung als Wegbereiterin nationalsozialistischer Ideologie.

Im Gespräch beleuchten die Schüler:innen die Entstehung der Bewegung und setzen sich mit der Frage auseinander, wie historische Symbole wirken, warum ihre unreflektierte Nutzung problematisch ist und was aus dieser Geschichte gelernt werden kann.

Klassenstufe: ab 8. Klasse **Dauer:** ca. 1 ½ Stunden



Entdecken, verstehen, hinterfragen

Nationalsozialismus in Dithmarschen – ein Einstieg

Dieser Workshop bietet einen niedrigschwelligen Einstieg in den Themenbereich Nationalsozialismus. Mithilfe interaktiver Übungen erarbeiten sich die Schüler:innen zunächst die Grundzüge der NS-Ideologie und lernen Biografien verfolgter Dithmarscher:innen kennen.

Anschließend verknüpfen sie ihre neu gewonnenen Erkenntnisse mit Ausstellungsobjekten aus der Zeit des Nationalsozialismus. Eine abschließende Reflexionsrunde stellt den Bezug zu gegenwärtigen gesellschaftlichen Phänomenen her.

Klassenstufe: ab 8. Klasse **Dauer:** ca. 1 ½ Stunden

Ausgestoßen und verfolgt

Opfer des Nationalsozialismus in Dithmarschen

Nach einer Einführung zu den Säulen der nationalsozialistischen Ideologie erarbeiten die Schüler:innen in diesem Workshop die Biografien von Dithmarscher:innen, die unter dem Nationalsozialismus verfolgt wurden.

In Kleingruppen befassen sie sich vertiefend mit einzelnen Lebensgeschichten und präsentieren diese anschließend der Klasse. Den Abschluss bildet eine Reflexionsrunde zu den gegenwärtigen Bezügen des Themas

Klassenstufe: ab 8. Klasse (Gymnasium) **Dauer:** ca. 1 ½ Stunden, ausführlich ca. 4 Stunden



Verboten und verhaftet

Auguste Ebeling und Peter Umland

Für die Nationalsozialisten genügte bereits die Mitgliedschaft in der „falschen“ Partei, etwa der KPD oder SPD, als Grund für Überwachung, Verhaftung und Deportation. Auch in Dithmarschen wurden politische Gegner der NSDAP verfolgt.

Während des Workshops erarbeiten sich die Schüler:innen mithilfe verschiedener interaktiver Lernmethoden zunächst die Grundsätze der NS-Ideologie und die Parteienlandschaft zwischen 1933 und 1945.

In Kleingruppen lernen sie anschließend konkrete Verfolgungsgeschichten aus Dithmarschen kennen und stellen diese einander vor. Das Programm endet mit einer Reflexionsübung zum Thema Menschenverachtung und Zivilcourage.

Klassenstufe: ab 8. Klasse **Dauer:** ca. 1 ¾ Stunden

Abgestempelt und aussortiert

Heinrich Dunklau und Antje Hinrichs

Alternative Lebensentwürfe und geistige oder körperliche Einschränkungen galten den Nationalsozialisten als unvereinbar mit ihrer Vorstellung der „Volksgemeinschaft“. Betroffene Menschen wurden ausgegrenzt, verfolgt oder als „schädlich“ eingestuft.

Die Schüler:innen erarbeiten sich die Grundzüge der NS-Ideologie und lernen, Begriffe aus der NS-Rhetorik einzuordnen. In Kleingruppen beschäftigen sie sich mit konkreten Verfolgungsgeschichten aus Dithmarschen und stellen diese einander vor.

Das Programm endet mit einer Reflexionsübung, in der zeitgenössische menschenfeindliche Rhetorik mit den analysierten Begriffen aus der NS-Zeit verglichen wird.

Klassenstufe: ab 8. Klasse **Dauer:** ca. 1 ¾ Stunden



Flucht und Neuanfang in Dithmarschen am Ende des Zweiten Weltkriegs

1944/45 fanden zahlreiche Flüchtlinge aus den deutschen Ostgebieten in Dithmarschen zunächst eine Unterkunft und später eine neue Heimat. Bei einem interaktiven Einstieg entscheiden die Schüler:innen unter Zeitdruck, was sie bei einer Flucht mitnehmen würden.

Anschließend erarbeiten sie den historischen Kontext und erkunden anhand von Zeitzeugenberichten und Alltagsgegenständen aus der Museumssammlung, wie der Neuanfang in Dithmarschen aussah.

Das Programm endet mit einer Reflexion über die Spuren, die die Vertriebenen in der Region hinterlassen haben.

Klassenstufe: ab 8. Klasse **Dauer:** ca. 1 ½ Stunden

Programme ab 11. bis 13. Klasse

Der Blick auf die Schlacht bei Hemmingstedt

Rezeptionsgeschichte des 17. Februar 1500

Am 17. Februar 1500 gelingt es dem Dithmarscher Heer, das doppelt so starke Heer des dänischen Königs zu schlagen. Dieses Ereignis prägt das Selbstverständnis der Region bis heute. Im Laufe der Jahrhunderte wurde es immer wieder künstlerisch, politisch und propagandistisch aufgegriffen und dem Zeitgeist entsprechend erzählt.

Die Schüler:innen erarbeiten zunächst gemeinsam den historischen Ablauf der Schlacht. In Kleingruppen beschäftigen sie sich anschließend mit verschiedenen Epochen der Rezeptionsgeschichte und untersuchen, wie und warum das Ereignis jeweils unterschiedlich erzählt wurde.

Klassenstufe: ab 11. Klasse **Dauer:** ca. 2 ½ Stunden



Selbstgeführte Programme und Rallyes

Auf Spurensuche im Museum

Oh nein – ein Besucher hat etwas im Museum verloren! Könnt ihr helfen, es zu finden?

Im Ausstellungsbereich zu Kultur- und Alltagsleben sind überall Hinweise versteckt. Die Schüler:innen tauchen in den Alltag der letzten 100 Jahre ein und suchen gemeinsam das Lösungswort.

Klassenstufe: ab 3. Klasse **Dauer:** ca. 1 Stunde

Auf Entdeckungsreise im Museum

Eine Rallye für Jugendliche und Erwachsene

Codes knacken, Rätsel lösen, alte Schriften entziffern: Ihr möchtet das Museum auf eigene Faust erkunden und mehr zu spannenden Objekten und der Geschichte Dithmarschens herausfinden? Diese spannende Rallye führt Jugendliche und Erwachsene interaktiv durch die multimediale Dauer-ausstellung.

Klassenstufe: ab 8. Klasse **Dauer:** ca. 2 Stunden

Mehrsprachige Rallyes



What was everyday life like in Dithmarschen?

Englisch lernen im Museum

In die Geschichte Dithmarschens eintauchen und dabei Englischkenntnisse erweitern: Die Rallye führt die Schüler:innen durch die Ausstellung zu Kultur- und Alltagsleben und verbindet historische Inhalte mit niedrigschwelligen Sprachaufgaben. Die Schüler:innen lernen, Gegenstände auf Englisch zu benennen, und werden über einfache Fragen an verschiedene Themen herangeführt: Warum konnten nicht alle Kinder zur Schule gehen? Welche Funktion hatten Gaststätten früher im Dorfleben?

Klassenstufe: ab 4. Klasse **Dauer:** ca. 1 Stunde



Discovering Dithmarschen

Eine deutsch-englische Rallye



À la découverte de la Dithmarsie

Eine deutsch-französische Rallye

Die Rallye ermöglicht es Schüler:innen, die jüngere Geschichte Dithmarschens zu erkunden und gleichzeitig ihre Sprachkenntnisse zu festigen.

Mithilfe interaktiver Aufgaben erschließen sie sich eigenständig die Ausstellung zu Kultur- und Alltagsleben – wahlweise auf Deutsch oder Englisch bzw. Französisch, sodass alle Teilnehmenden in ihrer stärkeren Sprache arbeiten und gleichzeitig neue Vokabeln kennenlernen können. Dieses Programm richtet sich vor allem an Austauschgruppen.

Klassenstufe: ab 8. Klasse **Dauer:** ca. 30 Minuten

Museumskoffer „Schule vor 100 Jahren“

Was haben die Kinder früher in der Schule gelernt? Und was haben sie in den Pausen gegessen und gespielt?

Der Museumskoffer lädt Schüler:innen dazu ein, den Schulalltag vor 100 Jahren im eignen Klassenzimmer zu erkunden. Der Koffer enthält Materialien (Objekte, Bilder, Arbeits-, Informations- und Lösungsblätter) zu vier Themenblöcken:

- **Alte Schrift:**
Schreiben und Lesen von Sütterlinschrift
- **Essen und Trinken in der Pause:**
Gab es früher schon Schokoriegel und Äpfel?
- **Schulkinder vor 100 Jahren:**
Trugen Kinder früher Schuluniformen?
- **Alte Schulhofspiele:**
Was wurde in den Pausen gespielt?
Funktionieren diese Spiele heute noch?

Klassenstufe: ab 3. Klasse



Leihdauer

Der Koffer kann für eine Woche gebucht werden.

Kosten

Die Ausleihgebühr beträgt 20 Euro.

Abholung und Rückgabe

Erfolgt zu den regulären Museumsöffnungszeiten im Foyer.

Allgemeine Hinweise

Kosten

Der Eintritt beträgt 2 Euro pro Schüler:in. Lehrkräfte und Schulbegleiter:innen haben freien Eintritt. Die Programme selbst sind kostenlos. Für Kooperationsschulen entfällt der Eintritt.

Gruppengrößen

Die Programme sind für Gruppen mit bis zu 30 Personen ausgelegt. Bei größeren Gruppen wird eine Aufteilung empfohlen: Eine Hälfte führt das Programm durch, die andere erkundet das Museum z. B. mit einer Rallye – anschließend wird getauscht. Auch die Kombination zweier Programme ist möglich.

Öffnungszeiten

Di.–So., 10–17 Uhr.

Für angemeldete Gruppen sind auch Termine außerhalb der regulären Öffnungszeiten möglich.

Ideen und Inhalte

Das gesuchte Thema war nicht dabei? Wir passen unsere Angebote gerne auf gewünschte Vermittlungsschwerpunkte an oder entwickeln in Absprache mit Ihnen ein neues Programm.



Kontakt und Buchung

Sie haben Fragen zu den Programmen oder möchten einen Termin vereinbaren? Sprechen Sie uns gern an!

Katja Thode

0481 9756-11

bildung@landesmuseum-dithmarschen.de

Anna Christiansen

0481 9756-35

Dithmarscher Landesmuseum
Domstraße 3 · 25704 Meldorf
www.landeshmuseum-dithmarschen.de



Betrieben von:



Kreis Dithmarschen

Dithmarschen
Wat anners

