

**Kindergeburtstage: –Der Ablauf ist bei jeder Buchung gleich:**

1. Führung zum gebuchten Thema durch die entsprechenden Abteilungen des Bomann-Museums
2. Verzehr mitgebrachter Speisen und Getränke an der von uns festlich gedeckten Geburtstagstafel in der MPW. Wir stellen Geschirr, Becher und Besteck.
3. Praktischer Teil zum gebuchten Thema in der MPW

**Folgende Themen gibt es:**

**Töpfern:**

**Führung:** Rundgang in der Ur-und Frühgeschichte, Bauernhaus.

**MPW:** Einführung in das Thema Töpfern; Töpfern von kleinen Schälchen und/oder Figuren.

**Hinweis:** *Die getöpfernten Kunstwerke bleiben ca. 14 Tage zum Trocknen und anschließendem Brennen in der MPW. Wir rufen an, wenn die Sachen fertig und zum Abholen bereit sind! Dringende Bitte: Dann zeitnah abholen, keine Lagerfläche!*

**Wie kommt die Milch in die Kuh?**

**Führung:** Rundgang Bauernhaus, Abt. Heide-Honig-Hightech, Entwicklung der Landwirtschaft, Milchzentrifuge anschauen.

**MPW:** Sahne wird zu Butter geschlagen und gemeinsam auf Knäckebrötchen probiert oder mit nach Hause genommen.

**Feuer&Wasser:**

**Führung:** Verschiedene Stationen im Bomann-Museum, die mit dem Thema Feuer und Wasser zu tun haben, bspw. Ur-und Frühgeschichte, Feuerstelle im Bauernhaus, Brunnen im Hof, Hofen von Celle, Wasserrohr u.v.m.

**MPW:** Wahlweise kann eine Laterne oder ein Holz Boot gebastelt werden.

**Können Schafe fusseln?**

**Führung:** Heidezimmer, Betrachten der Heidschnucken und Heidelandschaft, verschiedene Wollproben fühlen, wie funktioniert die Schafschur etc., Bauernhaus.

**MPW:** Nassfilzen (Ball) oder Trockenfilzen, je nach Alter der Kinder, da beim Trockenfilzen (kleine Filzanhänger) eine Filznadel zum Einsatz kommt: Mindestalter 7J.

**Erfinderwerkstatt oder: Wie knacke ich die Nuss?**

**Führung:** Stationen mit Erfindungen a. a. Celle, die das Leben und die Arbeit verbessert haben. Steinzeit-Nussknacker, Dreschflegel, Zwiebackschneidemaschine, Wasserfilter.

**MPW:** Eine eigene „Erfindung“ überlegen und bauen aus ganz unterschiedlichen Materialien.

**Steinzeit in Celle**

**Führung:** Erkundung der Ur- und Frühgeschichte, Bauernhaus (Vom nomadischen Jäger& Sammler zum sesshaften Bauern)

**MPW:** Im Praxisteil werden gemeinsam, wie es Archäologen tun „Funde“ untersucht. Wie Menschen in der Steinzeit ihr Brot herstellten und wie es möglicherweise geschmeckt hat, wird sich die Geburtstagsgesellschaft danach eigenhändig erarbeiten, indem Korn selber gemahlen und Steinzeitbrot aus dem Mehl, Wasser und etwas Salz gebacken wird.

**Alte Kinderspiele**

**Führung:** Ur-und Frühgeschichte, Bauernhaus, Städtisches Leben, wie haben die Kinder in der jeweiligen Zeit ihre Kindheit verbracht, was gab es zum Spielen?

**MPW:** Ausprobieren verschiedener alter Kinderspiele (Dosen werfen, Ringe werfen, Murmeln, Knopfschnurre, Eierlauf uvm.), Basteln und mitnehmen eines Fangbechers.

### **Wie kommt der Apfel ins Glas? Vom Konservieren und Haltbarmachen**

**Führung:** Bauernhaus, Speisekammer, Vorratshaltung, Haltbarmachen von Lebensmitteln vor über 100 Jahren.

**MPW:** Gemeinsam Apfelmus kochen, jeder Teilnehmer nimmt ein kl. Glas mit nach Hause.

### **Die Kartoffellampe**

**Führung:** Bauernhaus, Wasserkraftwerk – Industriegeschichte, Kartoffelernte

**MPW:** Mit drei Kartoffeln wird eine LED zum Leuchten gebracht.

**Hinweis:** *Bitte pro Teilnehmer 3 Kartoffeln mitbringen! Die Kartoffeln sind nach dem Batteriebetrieb nicht mehr zum Verzehr geeignet!*

### **Lego®WeDo**

**Führung:** Bauernhaus, Städtisches Leben, Spielzeug vor über 100 Jahren

**MPW:** 10 Laptop-Arbeitsplätze mit dem dazugehörigem Lego®WeDo Programm und den Lego® Bausätzen stehen den Kindern zur Verfügung, um ein Legomodell zu bauen, (bspw. den trommelnden Affen), und dieses durch einfaches Programmieren „zum Leben zu erwecken“.

**Hinweis:** *Das Programm Lego® WeDo kann nur ausprobiert werden, bei einer Buchung von 2,5 Stunden kann noch ein Fangbecher gebastelt und mitgenommen werden.*

### **Märchenhaftes Museum**

**Führung:** Auf Märchenspuren suche durchs Museum: Bauernhaus (Kiepe an der Herdstelle), Standuhr und Spinnrad in der Dönz, Bett in der Schlafkammer und im Altenteiler-Zimmer, Biedermeierhof (Brunnen), Biedermeierküche (Herd), wo können im Bomann-Museum Spuren von Märchen entdeckt werden, und welche sind das wohl?

**MPW:** Basteln und mitnehmen eines Märchen-Memorys.

### **Mit allen Sinnen durchs Museum**

**Führung:** Bei dem Rundgang an verschiedenen Stationen entlang, setzen wir unsere Sinne (Sehen, Hören, Schmecken, Riechen, Fühlen) ein. Die verschiedenen Abteilungen des Museums halten so einige sinnvolle und besinnliche Überraschungen bereit.

**MPW:** Es wird ein „*sinnvolles Brett*“ aus unterschiedlichen Materialien zum Tasten, Fühlen, Sehen und Hören gebastelt und gemeinsam ein Geräuschememory gespielt.

### **Yum-Yum-Tour ( Yum-Yum = engl. für LECKER)**

**Führung:** Eine Bilder-Such-Rallye durch folgende Bereiche: Ur- und Frühgeschichte (Trockenfleisch/Gebissfragment) Heide-Honig-Hightech( Bodenproben/Ackerland) Heidezimmer, Bauernhaus, Vorratskammer.

**MPW:** Korn mahlen und Brot backen, evtl. Butter schlagen, oder Apfelmus kochen.

### **Klang- und Krachwerkstatt**

**Führung:** Ein „musikalischer Rundgang“ durch das Bomann-Museum, welche Instrumente und Klangerzeuger, bzw. Krachmacher lassen sich entdecken?

**MPW:** Basteln von einfachen Klangkörpern, wie z.B. Kronkorken-Rasseln, Minitrommel.

### **Projekt Wohnen – Fachwerkbau in Celle**

**Führung:** Der Rundgang führt von der Ur- und Frühgeschichte zum Bauernhaus, welches genauer unter die Lupe genommen wird, wie kam es ins Museum und wie wurde es auf- und abgebaut?

**MPW:** Aus unterschiedlichen Materialien eine eigene Model-Behausung entwerfen, eine Eckblattverbindung aussägen und eine Fachwerkwand ab- und wieder aufbauen.