



Waltrop

Mitmach-Programme und Führungen

Schiffshebewerk Henrichenburg

www.lwl-industriemuseum.de

LWL

Für die Menschen.
Für Westfalen-Lippe.

entdecken, erleben, erinnern

Als Matrose anheuern, statt in der Schule Mathe büffeln, als Geburtstagskind eine Flaschenpost aus dem Wasser fischen, mit Freunden und Kollegen ein faszinierendes Industriedenkmal erkunden oder in gemütlicher Runde bei einem Kaffee an Bord eines Ausflugsdampfers die Wasserlandschaft genießen. Das sind nur einige von vielen Möglichkeiten, im LWL-Industriemuseum Schiffshebewerk Henrichenburg die Geschichte von Technik, Arbeit und Alltag am Kanal zu entdecken.

Das LWL-Industriemuseum Schiffshebewerk Henrichenburg ist ein beliebter außerschulischer Lernort. Unsere Angebote für Kindergärten und Schulen reichen von der Rätsel-Tour bis zum Experimentier-Programm, vom Beladen eines Binnenschiffs bis zur Suche nach „Wassermonstern“. Angebote zu den Themen „Technik und Arbeitswelt“ gibt es ebenso wie zu den Themen „Natur und Leben“. Eines haben alle Angebote gemeinsam: Bei uns steht das Erleben im Vordergrund. Unsere Mitmach-Programme sind dialog- und handlungsorientiert und knüpfen inhaltlich an die jeweiligen Lehrpläne an. Ausführliche Informationen für Lehrkräfte finden Sie im Internet unter www.lwl-industriemuseum.de.

Auch für andere Gruppen, vom Kindergeburtstag bis zum Betriebsausflug, bieten wir vielfältige Aktivitäten an. Gehen Sie mit uns auf Entdeckungstour.

Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

Inhaltsverzeichnis

Mitmach-Programme für die Vorschule

- MP 1:** Die abenteuerlichen Schiffsreisen
des Käpt'n Henri 4
- MP 2:** Das Rätsel der Schiffsboxen..... 5
- MP 3:** Alle Mann an Bord! (Sprachförderung). 6
- MP 4:** Im Netz der Spinne 7

Mitmach-Programme für die Primarstufe

- MP 5:** Das Geheimnis der
schwebenden Schiffe 8
- MP 6:** Schiff ahoi! – Von „Cerberus“
und „Franz-Christian“ 9
- MP 7:** Leinen los – Volldampf voraus! 10
- MP 8:** Schiffsjunge an Bord des
MS „Franz-Christian“ 11
- MP 9:** Laden und Löschen –
Mit Muskelkraft und Spucke 12
- MP 10:** Ein Tropfen geht auf Reisen 13

Mitmach-Programme für die Sekundarstufe I

- MP 11:** Schiffe schweben unterschiedlich..... 14
- MP 12:** Wassermonster gesucht! 15
- MP 13:** Wer macht das Wetter? 16

Barrierefreies Museum

- MP 14:** Schiffe zum Anfassen
(für Blinde und Sehbehinderte)..... 17
- MP 15:** Schiffe zum Erleben
(Sonderpädagogischer Förderbedarf) .. 18

Kindergeburtstage 19

Führungen 20–21

Informationen 22–27

Mitmach-Programme für die Vorschule

MP1

Die abenteuerlichen Schiffsreisen des Käpt'n Henri

Alter: 4–6 Jahre, Dauer: 1 Stunde

Teilnehmer: max. 12, Begleitpersonen: mind. 2

Auf seinen Fahrten mit dem Motorgüterschiff „Franz-Christian“ hat Käpt'n Henri schon viel erlebt. In einer Bildergeschichte erzählt er von einem Abenteuer am Unterwasser des Schiffshebwerks Henrichenburg. Auch wenn er manchmal ein wenig flunkert, gelingt es ihm doch, die Kinder spielerisch mit kleinen Experimenten in die Schiffswelt zu entführen.

An Bord des Museumsschiffs „Franz-Christian“ kommen die Kinder geheimnisvollen Gegenständen aus seinem Alltag auf die Spur.

Lerninhalte und -ziele: Zuhören und Erzählen eigener Erlebnisse, spielerisches Entdecken des Phänomens Wasser an der Experimentierstation (Wasserbecken), Übertragung des Erlebten auf authentisches Material (Binnenschiff).



MP2

Das Rätsel der Schiffskisten

Alter: 4–6 Jahre, Dauer: 1 Stunde

Teilnehmer: max. 12, Begleitpersonen: mind. 2

Der Matrose Hein steht auf dem Anlegesteg und grummelt vor sich hin: „Komm schon her, du dummes Ding; dich krieg ich doch aus dem Wasser!“ Er fischt eine Flaschenpost aus dem Kanal. Eine Flaschenpost am Schiffshebwerk? Na, wenn das kein Rätsel ist! Die Kinder kommen gerade recht, um Hein zu helfen, denn er blickt da nicht so recht durch ...

Im Verlauf der Rätselsuche wird den Kindern – ihrem Alter entsprechend – Sinn und Zweck des Hebwerks anhand von Modellen und Versuchen vermittelt.

Lerninhalte und -ziele: Spielerisches Entdecken des Schiffshebwerks anhand eines Rätsels (Flaschenpost), Übertragung von schematischen Darstellungen auf das authentische Material (Rätsel- und Schatzkarten), Vertiefung durch Fragekarten.



MP3

Alle Mann an Bord!

Frühkindliche Sprachförderung in der Zielsprache Deutsch

Alter: 4–6 Jahre, Dauer: 2 Stunden

Teilnehmer: max. 8

Begleitpersonen: mind. 2

Kann jeder ein richtiger Käpt'n werden? Na klar! Wer eine Ausbildung zum Käpt'n machen will ist am Schiffshebewerk genau richtig. In einer rasanten Rallye rund um das Museumsschiff „Franz-Christian“ müssen jedoch erst Schiffe geschrubbt, Kommandos gebrüllt und Abenteuergeschichten erzählt werden – eben alles, was ein Käpt'n wissen muss.

Authentische Materialien sowie Rollen- und Bewegungsspiele bieten zahlreiche Sprechansätze und tragen dazu bei, dass die Kinder in ihrer sprachlichen Entwicklung gefördert werden.

Ein Lernkoffer dient zur Vorbereitung für den Besuch am Schiffshebewerk und zur Festigung des Gelernten. Neben Büchern und CDs enthält der Koffer Materialien, wie z. B. die Arbeitskleidung eines Käpt'ns, die das Thema haptisch erfahrbar machen. Die Nutzung des Lernkoffers ist ein wichtiger Bestandteil des Programms.

Lerninhalte und -ziele: Anwendung von Alltags- und Arbeitssprache im Rollenspiel, Förderung der Gesprächsfähigkeit (Sprecher- und Hörerrolle), sprachliches Lernen durch Bewegung und mit verschiedenen Sinnen.

**MP4**

Im Netz der Spinne

Alter: 5–10 Jahre (Vorschule, 1.–4. Klasse)

Dauer: 1,5 Stunden

Teilnehmer: max. 15 Vorschul- oder 20 Grundschul Kinder, Begleitpersonen: mind. 2

Unter den Tieren spielen Spinnen eine besondere Rolle. Für Kinder (auch für manchen Erwachsenen) ist es eine Mutprobe, eine Spinne zu berühren. Die Viecher sind irgendwie unberechenbar und gar nicht kuschelig. Diese Haltung wird sich ändern!

Bei diesem Programm kommen die Kinder den Spinnen RICHTIG nahe. Auf dem Museumsgelände suchen wir nach Spinnen und sehen uns die Tiere ganz genau unter dem Mikroskop an. Wie ist der Körper einer Spinne aufgebaut? Wie spinnen sie Netze? Weshalb sind Spinnen so wichtig? Nach der Erkundungsphase werden die gewonnenen Erkenntnisse malerisch festgehalten. Und wir basteln Wollspinnen – wer wird sich da noch vor Spinnen ekeln?

Lerninhalte und -ziele: Erkundung und Beobachtung natürlicher Lebensräume von Spinnen (Gelände am Kanal), Anwendung von Fachsprache, Stärkung des Bewusstseins für Umwelt und biologische Vorgänge.

Mitmach-Programme für die Primarstufe

MP5 Das Geheimnis der schwebenden Schiffe

Alter: 8–11 Jahre (3.–4. Klasse)
Dauer: 1,5 Stunden, **Teilnehmer:** max. 20
Begleitpersonen: mind. 2

Auf einer abenteuerlichen Reise durch das Schiffshebewerk Henrichenburg erforschen die Schülerinnen und Schüler das Geheimnis der Kraft eines solchen Bauwerks. Dabei gilt es, einen mürrischen Käpt'n freundlich zu stimmen, schwindelfrei große Höhen zu erklettern und viele Meter hinab in die Tiefe zu steigen.

In spielerischer Form erproben die Schülerinnen und Schüler die Durchfahrt eines Güterschiffs mit Hilfe eines Modells und entdecken dabei, wie ein Hebewerk funktioniert.

Lerninhalte und -ziele: Rollenspiel, schüler- und handlungsorientiertes Erkunden des Schiffshebewerks mit authentischen Materialien, Anwendung sachgerechter Sprache, handlungsorientiertes Erkennen des archimedischen Prinzips an der Experimentierstation.

Tipp: Dieses museumspädagogische Angebot eignet sich gut als Vorbereitung für **MP 11**.



MP6 Schiff ahoi! – Von „Cerberus“ und „Franz-Christian“

Alter: 8–11 Jahre (3.–4. Klasse)
Dauer: 1,5 Stunden, **Teilnehmer:** max. 20
Begleitpersonen: mind. 2

Was unterscheidet „Cerberus“ von „Franz-Christian“? Zwei Schiffe mit verschiedenen Namen – oder gibt es noch mehr Unterschiede? Dampfschiffe – so was gibt's noch?

Spielerisch erkunden die Kinder die Unterschiede zwischen Dampfmaschine und Dieselmotor und notieren diese auf einem Arbeitsblatt. Beim Be- und Entladen der Schiffe wird der Arbeitsalltag an Bord erprobt.

Lerninhalte und -ziele: Erkunden von Schiffstypen mit unterschiedlichem Antrieb, Vergleich historischer und aktueller Arbeitswirklichkeiten auf einem Binnenschiff, Erkennen von Hierarchien in der Arbeitswelt.





MP7 Leinen los – Volldampf voraus!

Alter: 8–11 Jahre (3.–4. Klasse)

Dauer: 1,5 Stunden

Teilnehmer: max. 20, Begleitpersonen: mind. 2

„Leinen los – Volldampf voraus.“ So lauteten typische Kommandos eines Schiffsführers an den Decksmann und den Maschinisten an Bord eines Dampfschleppers. In diesem Programm erforschen die Schülerinnen und Schüler die Lebens- und Arbeitswelt einer Schiffsbesatzung vor Ort. Was musste der Heizer machen? Was hatten Schiffsführer, Maschinist und Decksmann an Bord zu tun?

Den Arbeitsplatz „Dampf“ erproben die Kinder am Dampfmaschinenmodell. Im Zusammenspiel von Feuer und Wasser erfahren sie, wie ein Schiff mit der Kraft des Dampfes angetrieben wurde. Zum Schluss bauen sie selbstständig das Kartonmodell des Dampfschleppers „Henriette“.

Lerninhalte und -ziele: Nutzen von Informationsquellen und Wiedergabe der Informationen in sachgerechter Sprache, spielerisches Entdecken von naturwissenschaftlichen Phänomenen an der Experimentierstation (Dampfkraft), Übertragung des Erlernten auf das authentische Material (Dampfmaschinenraum).



MP8 Schiffsjunge an Bord des MS „Franz-Christian“

Alter: 8–11 Jahre (3.–4. Klasse)

Dauer: 1,5 Stunden

Teilnehmer: max. 20, Begleitpersonen: mind. 2

MS „Franz-Christian“ braucht einen neuen Schiffsjungen. Anders als vor 60 Jahren werden heute natürlich auch Mädchen eingestellt. Die Schülerinnen und Schüler heuern an Bord des „Franz-Christian“ an.

Dabei lernen sie die Lebens- und Arbeitswelt auf einem Motorgüterschiff kennen und erproben die verschiedenen Arbeiten eines Schiffsjungen. Sie üben, wie man ein Tau am Poller festmacht oder wie man mit einer Pütz voll Wasser das Deck säubert. Am Ende des Programms erhalten die Schülerinnen und Schüler einen „Matrosenbrief“.

Lerninhalte und -ziele: Rollenspiel, Erkunden eines Binnenschiffs, Wiedergabe von Informationen in sachgerechter Sprache, Vergleich historischer und aktueller Arbeitswirklichkeiten auf einem Binnenschiff, Erkennen von Hierarchien in der Arbeitswelt.





MP9

Laden und Löschen – Mit Muskelkraft und Spucke

Alter: 8–11 Jahre (3.–4. Klasse)

Dauer: 1,5 Stunden

Teilnehmer: max. 20, **Begleitpersonen:** mind. 2

Jahrzehntelang fuhren Schuten (offene Wasserfahrzeuge) auf den Kanälen und transportierten unterschiedliches Ladungsgut. „Welche Ladung wurde transportiert? Und verflixt noch mal, wie kommt die Kohle an Bord?“, fragen sich die Schiffsjungen und -mädchen.

Ausgerüstet mit Tätowierung, Schuppe und Nackenschutz stellen sich die Schülerinnen und Schüler diesem Problem. Mit Ideen, Muskelkraft und besonderen Arbeitsgeräten finden sie schnell eine Lösung.

Lerninhalte und -ziele: Rollenspiel, Gruppenarbeit mit anschließender Reflexion, Umgang mit authentischem Material (Schute, Schubkarre, Schuppe, Kohle, Kies, Säcke), Vergleich historischer und aktueller Arbeitswirklichkeiten.

Tipp: Bitte an Arbeitskleidung denken.



MP10

Ein Tropfen geht auf Reisen

Alter: 8–11 Jahre (3.–4. Klasse)

Dauer: 1,5 Stunden

Teilnehmer: max. 20, **Begleitpersonen:** mind. 2

Wie wird Feuchtigkeit zu einem Regentropfen, einer Schneeflocke oder einem Hagelkorn? Wohin verschwindet der Regen nach dem Aufprall auf die Erde? Taucht das Wasser wieder auf oder bleibt es für immer verschwunden?

Spielerisch lernen die Kinder den Wasserkreislauf kennen. Gemeinsam erforschen sie die Welt der Wassertropfen und bauen eine mechanische Kläranlage.

Lerninhalte und -ziele: Spielerisches Erlernen des Wasserkreislaufs, Nutzen von Informationsquellen und Wiedergabe von Informationen in sachgerechter Sprache, Wasserreinigung durch den Bau einer mechanischen Kläranlage, Vertiefung durch Arbeitsbögen, Stärkung des Bewusstseins für das Element Wasser.

Tipp: Dieses museumspädagogische Angebot eignet sich gut als Vorbereitung für **MP 13**.



Mitmach-Programme für die Sekundarstufe I

MP11 Schiffe schweben unterschiedlich

Alter: 10–13 Jahre (5.–7. Klasse)

Dauer: 1,5 Stunden

Teilnehmer: max. 20, Begleitpersonen: mind. 2

Warum werden im Schleusenpark Waltrop die Schiffe 14 Meter gehoben oder gesenkt? Warum gibt es hier eigentlich zwei Schiffshebewerke und zwei Schleusen direkt nebeneinander? Was ist der Unterschied zwischen diesen beiden Typen von Bauwerken? Welchen Vorteil hat eine Sparschleuse gegenüber einer einfachen Schleuse?

Diese und andere Fragen zum Kanalwesen interessieren nicht nur Ingenieure. Kinder und Teens entdecken – ihrem Alter entsprechend – die Unterschiede mit lebendigen Versuchen und an Modellen.

Lerninhalte und -ziele:

Lernen an Experimentierstationen (Hebewerksmodell, Meyringsche Röhre, Lot, Schleusenmodell), Übertragung der Experimente auf das authentische Material vor Ort, Umgang mit Ressourcen (Wasser, Energie), Entwickeln von eigenen Standpunkten und Vertiefung (Vergleich Hebewerk – Schleuse).



MP12 Wassermonster gesucht!

Alter: 10–14 Jahre (5.–8. Klasse)

Dauer: 2 Stunden

Teilnehmer: max. 20, Begleitpersonen: mind. 2

Was verraten Fliegenlarven und Wasserpest über die Wasserqualität im Dortmund-Ems-Kanal? Wir laden Kinder und Jugendliche ein, den Lebensraum Wasser zu erforschen. Ausgerüstet mit Kescher, Eimer und Lupe begeben sie sich auf die Jagd nach Tieren und Pflanzen.

Die Ergebnisse der Suche werden auf Arbeitsblättern festgehalten. Unter das Mikroskop gelegt und mit einem Beamer an die Wand projiziert, wirken die Lebewesen wie schaurig-schöne „Wassermonster“. Ihre Art und ihre Anzahl geben Auskunft über Natur und Umwelt am Kanal.

Lerninhalte und -ziele: Abenteuerliche Entdeckungen (Eimer, Kescher, Becherlupe), Beobachtungen der Natur (Gewässerprotokoll), Gruppenarbeit, Wiedergabe von Informationen in sachgerechter Sprache, Stärkung des Bewusstseins für das Element Wasser.





MP 13 Wer macht das Wetter?

Alter: 10–14 Jahre (5.–8. Klasse)

Dauer: 1,5 Stunden

Teilnehmer: max. 20, Begleitpersonen: mind. 2

Wer macht das Wetter? Wie entstehen Regen, Schnee oder Hagel? Die Tropfen versickern nach dem Aufprall auf die Erde, aber wohin verschwinden sie?

Mit Arbeitsblättern lernen die Kinder und Jugendlichen den Wasserkreislauf kennen. Sie erkunden natürliche Wetterphänomene und die Methoden der Wettervorhersage. Als TV-Moderatoren präsentieren sie ihren eigenen Wetterbericht. Na, ob sie mit ihrer Prognose wohl richtig liegen?

Lerninhalte und -ziele: Rollenspiel, Anwendung sachgerechter Sprache, Arbeit an Experimentierstationen, Stärkung des Bewusstseins für Naturphänomene und deren Auswirkungen.



Barrierefreies Museum

MP 14

Schiffe zum Anfassen

Für blinde und sehbehinderte Schülerinnen und Schüler

Alter: 8–11 Jahre (3.–4. Klasse)

Dauer: 1 bzw. 1,5 Stunden

Teilnehmer: max. 20, Begleitpersonen: mind. 2

MP 14 A: Das Geheimnis der schwebenden Schiffe

MP 14 B: Schiffsjunge an Bord des MS „Franz-Christian“

Blinde und sehbehinderte Schülerinnen und Schüler können mit dem Tast- und Geruchssinn oder mit akustischen Hilfsmitteln das Schiffshebewerk und die Binnenschifffahrt erkunden. Dafür haben wir MP 5 und MP 8 entsprechend angepasst.

Die Schülerinnen und Schüler erleben die Dimensionen des Hebewerks durch den Hall an den Schwimmerschächten und in der Maschinenhalle. Das Modell des Bauwerks „begreifen“ sie mit „Fingerspitzengefühl“. Auch an Bord von „Franz-Christian“ gibt es mit den Händen viel zu entdecken.

Lerninhalte und -ziele: Rollenspiel, Erkunden des Hebewerks oder des Binnenschiffs unter Hinzuziehung authentischer Materialien, Anwendung sachgerechter Sprache, Erkennen des archimedischen Prinzips oder Vergleich historischer und aktueller Arbeitswirklichkeiten auf einem Binnenschiff.





MP 15

Schiffe zum Erleben
Für Kinder und Jugendliche mit
sonderpädagogischem Förderbedarf

Alter: 9–13 Jahre (4.–7. Klasse)

Dauer: 1,5 Stunden, Teilnehmer: max. 12

Begleitpersonen: mind. 3

MP 15 A: Wie kommen die Bananen nach
Dortmund?

MP 15 B: Entdeckungen auf dem Museumsschiff
„Franz-Christian“

Die Schülerinnen und Schüler überlegen gemeinsam mit Käpt'n Henri, wie eine Ladung Bananen über die Kanalstufe nach Dortmund gelangen kann. Zusammen mit dem Matrosen Jan erkunden sie das Museumsschiff „Franz-Christian“ und helfen ihm bei seiner Arbeit.

Der Lernstoff wird dabei in überschaubare Teilschritte gegliedert. Sinnvoll ist ein Gespräch vor dem Besuch, um die individuellen Möglichkeiten und Grenzen der Schüler zu berücksichtigen.

Lerninhalte und -ziele: Synchrone Wahrnehmung mit mehreren Sinnen, Ermöglichung emotionaler Erfahrungen durch unmittelbares Erleben.

Tipp: MP 15 A ist
rollstuhltauglich,
MP 15 B leider nicht.



Kindergeburtstage

Alle Mitmach-Programme lassen sich auch als Kindergeburtstag genießen. Es gelten dieselben Preise wie für Kindergärten und Schulen (siehe S. 22).

Sie können bei uns picknicken oder Speisen und Getränke beim Gastrobus bestellen (siehe S. 26).

Krönen Sie den Tag mit einer anschließenden Schiffstour mit der MS „Henrichenburg“ durch den Schleusenpark Waltrop (siehe S. 26).



Führungen

Überblicksführung

Geeignet für: Erwachsene

Dauer: 1,5 Stunden, Teilnehmer: max. 25

Wie funktioniert ein Schiffshebewerk? Wir probieren es aus. Wie hat eine Familie an Bord eines Motorgüterschiffs gelebt und gearbeitet? Wir begeben uns in den Laderaum des MS „Franz-Christian“. Eine spannende Führung zum Unter- und Oberwasser des Schiffshebewerks Henrichenburg erwartet die Teilnehmer.

Im Anschluss besteht die Möglichkeit zu einer Rundfahrt mit dem Fahrgastschiff „Henrichenburg“.

Familienführung

Geeignet für: Familien mit Kindern

Dauer: 1,5 Stunden, Teilnehmer: max. 25

Auf einer abenteuerlichen Reise durch das Schiffshebewerk erforschen wir das Geheimnis der Kraft, mit der die Schiffe 14 Meter hoch gehoben wurden. Ausgerüstet mit Pütz und Schrubber wird der Arbeitsalltag an Bord eines Binnenschiffs erfahrbar. Eine erlebnisreiche Führung mit vielen handlungsorientierten Anteilen.

Im Anschluss besteht die Möglichkeit zu einer Rundfahrt mit dem Fahrgastschiff „Henrichenburg“.



Schleusenparkführung

Geeignet für: Erwachsene

Dauer: 2 Stunden, Teilnehmerzahl: max. 25

Der Schleusenpark Waltrop fasst – weltweit einzigartig – vier verschiedene Abstiegsbauwerke aus über 100 Jahren Technikgeschichte zusammen. Wie unterscheiden sich Schiffshebewerke von Sparschleusen? Warum ist nicht überall einheitlich gebaut worden?

Erleben Sie vor Ort im Schiffshebewerk Henrichenburg und in der Ausstellungshalle des Wasser- und Schifffahrtsamtes den historischen und technischen Hintergrund des Schleusenparks. Eine spannende Führung mit den neuesten Informationen zum Stand der Bewerbung um den Status als UNESCO-Welterbe.

Kulinarische Abendführung

Geeignet für: Erwachsene und Kinder

Dauer: 1 Stunde mit anschließendem Essen

Teilnehmer: mind. 10, max. 25

Jeden letzten Freitag – bei Nachfrage auch an anderen Tagen außer montags – ab 19 Uhr findet eine Abendführung durch das beleuchtete Hebewerk statt. Anschließend bittet das griechische Restaurant „Papachristos“ in unmittelbarer Nachbarschaft zum Abendessen.





Informationen

Preise

Mitmach-Programme

Dauer: 1 Stunde

Kosten: 25 € zzgl. Museumseintritt

Dauer: 1,5 Stunden

Kosten: 40 € zzgl. Museumseintritt

Dauer: 2 Stunden

Kosten: 50 € zzgl. Museumseintritt

Überblicks- und Familienführung

Dauer: 1,5 Stunden

Kosten: 40 € (deutsch), 52 € (englisch/französisch),
zzgl. Museumseintritt

Schleusenparkführung

Dauer: 2 Stunden

Kosten: 50 € (deutsch), 65 € (englisch/französisch),
zzgl. Museumseintritt mit
Kombiticket

Kulinarische Abendführung

Dauer: 1 Stunde mit
anschließendem Essen

Kosten:

Erwachsene 23 €,

Kinder bis 14 Jahre

11,50 €



Museumseintritt

Erwachsene: 4,00 €

Erwachsene (in Gruppen ab 16 Personen): 3,50 €

Ermäßigungsberechtigte: 2,50 €

Bezieher/-innen von laufenden Leistungen nach
den Sozialgesetzbüchern II und XII, Studierende,
Auszubildende, Bundesfreiwilligendienst-Leis-
tende, Angehörige im freiwilligen sozialen und
ökologischen Jahr, Schwerbehinderte ab 80%
(Begleiter frei)

Kinder und Jugendliche (6–17 Jahre): 2,00 €

Kinder und Jugendliche mit MP oder Führung:
1,10 € (2 Begleiter frei)

Familientageskarte: 9,00 €

Familienjahreskarte: 19,70 €

Wir empfehlen die LWL-MuseumsCard.

Für den Besuch des LWL-Industriemuseums Schiffs-
hebewerk Henrichenburg und der Ausstellungshalle
des Wasser- und Schifffahrtsamtes im Schleusen-
park Waltrop ist ein Kombiticket erhältlich.

Öffnungszeiten

Di–So sowie an Feiertagen 10–18 Uhr

Einlass bis 17.30 Uhr

Vom 24.12.–1.1. ist das Museum geschlossen.

Anmeldung und Buchung

Wir benötigen folgende Angaben:

- Mitmach-Programm/Führung
- Datum und Uhrzeit
- Ansprechpartner (Adresse, Telefon, E-Mail)
- Schule, Institution
- Klassenstufe bzw. Alter
- Teilnehmerzahl

Bitte nehmen Sie spätestens 14 Tage vor dem geplanten Besuch Kontakt mit uns auf. Sie bekommen von uns eine schriftliche Bestätigung Ihrer Buchung. Die kostenfreie Stornierung von Buchungen ist nur bis zu 5 Tage vor dem vereinbarten Termin möglich.

Bezahlung

Die Mitmach-Programme und Führungen werden von freiberuflichen Kräften durchgeführt. Das Honorar zahlen Sie bitte vor der Veranstaltung direkt an die Besucherbegleiterin oder den Besucherbegleiter. Der Museumseintritt ist zusätzlich an der Eingangskasse zu entrichten.

Lehrerinformationen

Da die Teilnehmerzahl bei den Mitmach-Programmen begrenzt ist, können verschiedene Programme nebeneinander bzw. zeitlich versetzt laufen, um eine ganze Schulklasse versorgen zu können. Wir beraten Sie hierzu gern telefonisch. Weiterführende Informationen zur curricularen Ausrichtung der Mitmach-Programme und den dabei zu erlangenden Kompetenzen finden Sie unter www.lwl-industriemuseum.de.

Kontakt

Unsere Telefonnummer für Buchung und Information: **02363 9707-0**

Angebote für Einzelbesucher

Führungen

An Sonn- und Feiertagen findet um 11 Uhr eine kostenlose Überblicksführung für Einzelbesucher statt, für die keine Anmeldung erforderlich ist. Sie dauert 90 Minuten. Es ist nur der reguläre Museumseintritt zu entrichten.

App mit Audioguide und Kinderspiel

Bei Google Play steht für alle Android-Smartphones kostenlos die „Schiffshebewerk-App“ zum Download bereit. Für Erwachsene bietet sie Audioguides durch den Schleusenpark Waltrop auf deutsch und englisch. Für Kinder gibt es eine eigene Hörführung mit „Käpt’n Henri“, den der als Tatort-Kommissar bekannte Schauspieler Jörg Hartmann spricht. Die App enthält außerdem ein Spiel für junge Besucher zwischen 8 und 14 Jahren.

Ferienprogramm

In den Oster-, Sommer- und Herbstferien werden in der Regel jeweils zwei Ferientage zu verschiedenen Themen angeboten. Sie finden zumeist zwischen 10 und 17.30 Uhr statt. Die Kosten für einen Ferientag betragen 10 € plus Museumseintritt (1,10 € pro Kind). Die Teilnehmer benötigen wetterfeste Kleidung, ein ausreichendes Lunchpaket und Getränke. Die Eltern müssen nicht anwesend sein, allerdings für den Notfall eine Telefonnummer hinterlassen.

Veranstaltungen

Konzerte, Kabarettabende und Vorträge finden dienstags und samstags in unserer Maschinenhalle oder im Hafengebäude statt. Nähere Informationen zum Programm finden Sie unter www.lwl-industriemuseum.de

Schiffstouren

Mehrmals am Tag startet in den Sommermonaten das Fahrgastschiff „Henrichenburg“ vom Kai am unteren Vorhafen des Museums zu Touren über die Kanäle.

Abfahrtszeiten

Di–Sa: 11.30 Uhr, 12.30 Uhr, 13.30 Uhr, 14.30 Uhr, 15.30 Uhr (bei Bedarf auch 2-stündige Tour)

Sonn- und feiertags: 12.30 Uhr, 13.30 Uhr, 14.30 Uhr (1-stündige Tour), 15.30 Uhr (2-stündige Tour).

Bei den Abfahrtszeiten sind in Sonderfällen kurzfristige Änderungen möglich.

Kosten

7 € Erwachsene, 5 € Kinder (1-stündige Tour)

12 € Erwachsene, 8 € Kinder (2-stündige Tour)

Teilnehmer: mind. 10 Personen. Nur Museumsbesucher, die Eintritt gezahlt haben, können an einer Schiffstour teilnehmen.

Kontakt und Information

Claudius Kalka 0162 4582188

Gastronomie

Der „Gastrobus“, ein Londoner Doppeldecker, bietet am Unterwasser kleine Speisen, Getränke, Kaffee und Kuchen. Er ist Di–So von 11–18 Uhr geöffnet (Änderungen vorbehalten). Auf Vorbestellung ist die Bewirtung von Gruppen möglich. Außerdem ist das Café „Schatzinsel“ am Oberwasser im Sommer am Sa und So von 11–17 Uhr geöffnet.

Kontakt und Information

Birgit Langer **02363 918313** oder **0151 23334639**

Kontakt

LWL-Industriemuseum

Westfälisches Landesmuseum für Industriekultur

Schiffshebewerk Henrichenburg

Am Hebewerk 2

45731 Waltrop

Telefon 02363 9707-0

Fax 02363 9707-12

E-Mail: schiffshebewerk@lwl.org

www.lwl-industriemuseum.de

www.facebook.com/LWL.Industriemuseum

Änderungen bei den Preisen vorbehalten.

Anfahrt

Mit Bus und Bahn: Ab Recklinghausen Hbf:

Bus 231 Richtung Lünen-Brambauer bis Haltestelle Kanalstraße. Ab Dortmund Hbf: Stadtbahn U 41 bis Lünen-Brambauer Verkehrshof, dann Bus 284/231 (über Waltrop) bis Haltestelle Kanalstraße.

Ab Castrop-Rauxel-Hbf: Bus SB 22 bis Datteln, Wittener Straße, dann 10 Min. Fußweg.

Mit dem Rad: Emscher Park Radweg und Dortmund-Ems-Kanal-Route





Zeche Zollern Dortmund



Zeche Hannover Bochum



Zeche Nachtigall Witten



Henrichshütte Hattingen



Schiffshebewerk
Henrichenburg Waltrop



TextilWerk Bocholt



Ziegeleimuseum Lage

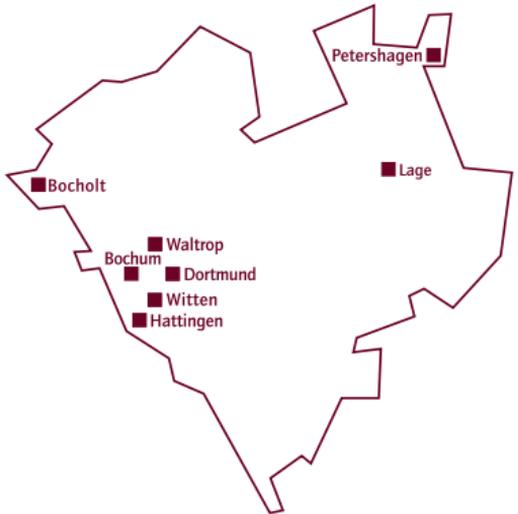


Glashütte
Gernheim Petershagen

LWL-Industriemuseum

Westfälisches Landesmuseum für Industriekultur

Das LWL-Industriemuseum ist ein Verbundmuseum an acht Orten der Industriegeschichte. 1979 vom Landschaftsverband Westfalen-Lippe (LWL) gegründet, ist es das erste und größte Industriemuseum in Deutschland. Es vermittelt, erforscht und bewahrt die Kultur des Industriezeitalters von den Anfängen bis zur Gegenwart.



Acht Orte – Ein Museum

www.lwl-industriemuseum.de



ServiceQualität
DEUTSCHLAND