



Medienzentrum der Stadt Nürnberg
Fürther Straße 80 a, 90429 Nürnberg

Mo, Di, Do
Mi, Fr

8:30 - 15:30 Uhr
8:30 - 12:30 Uhr



Pädagogisches Institut
und Schulpsychologie

Tel. 0911 231-9047 Fax 0911 231-4146 mz.nuernberg@t-online.de www.mz-nuernberg.de

Geschichte

Medienauswahl für die Grundschule

Stand: 12. Oktober 2011

Die kommunalen Medienzentren (Stadt- und Kreisbildstellen) bieten für die Arbeit im Unterricht aller Schularten eine Fülle größtenteils neuer Medien an. Diese sind erworben worden mit dem Recht zur nichtgewerblichen öffentlichen Vorführung, d. h., die Medien dürfen 1. privat, 2. im Unterricht („nicht öffentlich“) und 3. öffentlich in der Jugend- und Erwachsenenbildung eingesetzt werden. Die genannten Bestellnummern in der folgenden Medienauswahlliste gelten grundsätzlich bayernweit. Unsere kostenlose Ausleihe selbst erfolgt aus Lizenzgründen nur an Lehrkräfte an staatlichen und städtischen Schulen in Nürnberg, Kindergartenpersonal an Nürnberger Einrichtungen sowie an Lehramtsstudent(inn)en an Nürnberger Departments der FAU.

Die **Medienkennziffern** bedeuten:

24 Audio-CD
42 Video (VHS)
46 DVD-Video
49 Online-Schulfernsehen (zum Download)
50 Medienpaket
55 Online-Lernobjekt (zum Download)
57 Online-DVD (zum Download)

Die **Adressaten** geben eine Empfehlung an:

E(5-6) Elementarbereich, Vorschule,
Kindergarten (5 - 6 Jahre)
A(8-13) Allg. bildende Schule (8. - 13. Klasse)
J(12-16) Jugendarbeit (12 - 16 Jahre)
T Lehrerbildung
Q Erwachsenenbildung

* **24 40033** Jason und Medea

61 min

A(1-6);

2001

N

1. Griechische Götter vergessen nie; 2. Der Grund für Heras Zorn; 3. Pelias lädt weitere Schuld auf sich; 4. Besuch bei Kirke; 5. Auf der Insel der Phäaken; 6. Das Festmahl wird gestört; 7. Medea und Jason heiraten; 8. Der Mann aus Bronze; 9. Endlich zurück in Thessalien; 10. Heras Rache; 11. Medea wird Göttin; 12. Medeas Rache

* **24 40036** Der Schatz der Nibelungen

51 min

A(1-6);

1998

N

Bei ihrer Tour mit einem Ausflugsdampfer auf dem Rhein besuchen Pit und Paula den Drachenfels und die Nibelungenhalle. Angesichts des langweiligen Gipsdrachens, den sie dort vorfinden, sind sie zunächst enttäuscht. Aber plötzlich taucht ein merkwürdiges Wesen neben ihnen auf und behauptet, ein Götterbote zu sein. Loki, so nennt sich die kleine Gestalt mit Flügelhelm, verkündet obendrein kühn, er sei der beste Freund Siegfrieds gewesen. Siegfried, der heldenhafte Hühne und

Drachentöter aus der Nibelungensage? Bevor Pit und Paula überhaupt anfangen können an diesen Angaben zu zweifeln, befinden sie sich schon in einer abenteuerlichen und vergnüglichen Geschichte und erfahren, was es wirklich mit dem Schatz der Nibelungen auf sich hatte.

- * **24 40038** Die Katze lässt das Mäusen nicht 2 CDs 57/54
 A(1-6); 2000 N
 CD 1: 1. Im Hause des Krösus; 2. Die Katze lässt das Mäusen nicht; 3. In der Höhle des Löwen; 4. Die Schildkröte und der Adler; 5. Die Maus und die Schnecke; 6. Ein Fisch, eine Amsel, ein Krebs und ein Geldbeutel; 7. Der Frosch und die Maus; 8. Der Rabe und der Fuchs; 9. Die Fabel von den klugen Krähen; 10. Der Bauer und seine faulen Söhne; 11. Der Löwe und die Maus; 12. Der Fuchs und die Weintrauben; 13. Die Einladung; 14. Der Löwenanteil an der Beute; 15. Das Schilfrohr und der Olivenbaum; 16. Der Fuchs und der Hahn; 17. Der Hase und die Schildkröte
 CD 2: 1. Der Fuchs und der Bock; 2. Der Geizkragen; 3. Der Habicht und der Spatz; 4. Die Henne, die goldene Eier legte; 5. Die Ameise und die Taube; 6. Der Sprung von Rhodos; 7. Die Fischer; 8. Das Reh und der Weinstock; 9. Der Wahrsager; 10. Der Hund und der Hahn; 11. Der Bär und der Löwe; 12. Die Nixe und der Holzfäller; 13. Der Eber und der Fuchs; 14. Der Schäfer und das Meer; 15. Die jungen Männer und der Wirt; 16. Die Grille und die Ameise; 17. Der Wolf und der Storch; 18. Die beiden Wanderer; 19. Die Hasen und die Frösche; 20. Das Böcklein und der Wolf; 21. Der Bauer und die gestohlene Kuh; 22. Der Adler, der Hase und der Mistkäfer; 23. Der Löwe und die Mücke; 24. Der Wolf und der Fuchs; 25. Der Wolf und der Löwe; 26. Der sterbende Wolf
- * **24 40039** Griechische Sagen 1 2 CDs 44/42
 A(1-6); 1990 N
 CD 1: Die Bestrafung des Halbgottes Prometheus; Die Büchse der Pandora; Die Entführung Europas Prinzessin Io, die schöne Kuh; Apollon und Daphne; Phaeton und der Sonnenwagen
 CD 2: Die unendliche Arbeit des Sisyphos; Orpheus in der Unterwelt; Die Bestrafung des Tantalos Medusa, die Frau mit den Schlangen auf dem Kopf
- * **24 40040** Griechische Sagen 2 2 CDs 43/37
 A(1-6); 1999 N
 CD 1: 1. Prolog; 2. Die Zeit der Urgötter; 3. Der Kampf der Giganten; 4. Zeus und die Bestrafung der Urmenschen; 5. Demeter, Hades und Persephone; 6. Die Belohnung des Philemon und seiner Frau Baukis; 7. Kadmos; 8. Narkissos - der Jüngling, der sich in sein eigenes Spiegelbild verliebte
 CD 2: 1. Atalante; 2. Das goldene Vlies; 3. König Midas oder Gold kann man nicht essen; 4. Aktaion oder Wie aus einem Prinzen ein Hirsch wird; 5. Die Ferse des Achilleus
- * **24 40041** Die Heldentaten des Herkules 2 CDs 49/47
 A(1-6); 1997 N
 CD 1: 1. Herkules, der stärkste Mann der Welt; 2. Der Kampf mit dem nemeischen Löwen; 3. Die Hydra; 4. Die Hirschkuh mit dem goldenen Geweih; 5. Der Fang des furchtbaren Ebers; 6. Der Augiasstall; 7. Die Raubvögel mit den eisernen Klauen; 8. Der Stier von Kreta
 CD 2: 1. Die wilden Stuten; 2. Der Gürtel der Amazonenkönigin; 3. Die goldenen Rinder; 4. Die Äpfel der Hesperiden; 5. Herkules in der Unterwelt; 6. Der Tod des Herkules
- * **24 40042** Die Abenteuer des Odysseus 2 CDs 56/41
 A(1-6); 1997 N
 CD 1: 1. Vorrede; 2. Der Zankapfel; 3. Das Trojanische Pferd; 4. Hekabe, die Frau, die zu einer Hündin wurde; 5. Der menschenfressende Riese, der Zyklop Polyphemos; 6. Poseidons Rache
 CD 2: 1. Die Fahrt zur Insel der Laistrygonen und zu Kirke; 2. Im Reich der Toten; 3. Die Insel der Sirenen; 4. Die Rinder des Helios und Helios' Rache; 5. Der Rat der Götter; 6. Das Floß des Odysseus
- * **24 40043** Der Zug der Argonauten 51 min
 A(1-6); 2000 N
 1. Das Goldene Vlies; 2. Ein Sohn des Gottes Poseidon macht einen Staatsstreich; 3. Der Fremde, der nur eine Sandale hatte; 4. Viele Helden bauen ein Schiff; 5. Auf der Insel Lemnos; 6. Herakles verlässt die Argonauten und der Faustkampf; 7. Die Vertreibung der Harpyien und die tückische Meeresenge; 8. Besuch bei König Äetes; 9. Liebe auf den ersten Blick; 10. Die Prüfung

Alltag im Mittelalter

- * **46 10284** Auf einer Burg 14 min f
 A(4-7); 1993 N
 In einer Spielhandlung wird der Alltag auf einer mittelalterlichen Burg dargestellt. Laudine, die Tochter einer Meiers, bringt Abgaben zur Burg, wo der Ritter von einem Feldzug zurückerwartet wird. Dabei gewinnt sie einen Einblick in die äußere und innere Anlage der Burg, in die Wirtschaftsführung und in die Erziehung zu ritterlichen Verhaltensweisen.

Willis VIPs

- * **46 59198** **Wer schlug die Thesen an die Tür? - Martin Luther und die Reformation** 27 min f

A(3-5); SO; 2006 N

-Sola fide, sola gratia, sola scriptura!- Nur durch den Glauben, nur durch die Gnade Gottes, nur durch das Wort der Heiligen Schrift kann der Einzelne seinen Sinn und seine Erlösung finden. Das gilt wunderbarerweise für alle. Jeder Mensch ist Gott so nah oder so fern wie seinem Nächsten. Die Geistlichkeit steht dem Herrn nicht näher als der einfache Gläubige egal welche prächtige Gewänder sie trägt oder wie fließend sie Latein spricht. Das ist der Kern der lutherischen Reformation, das Herz der evangelischen Kirche. Nicht gerade einfach zu verstehen, schon gar nicht für Kinder.

Kindheit früher Teil 1

- * **46 66134** **Als Urgroßmutter ein Mädchen war** 17 min

A(1-7); J(6-14); T; Q; 2011 N

Die DVD versetzt Kinder in die Zeit ihrer Urgroßmutter. Wir erfahren, wie das Leben der Menschen, insbesondere der Kinder, damals ausgesehen hat. In kurzen Filmclips sehen wir, dass die Straße früher ein großer Spielplatz gewesen ist: Stelzenlaufen, Seilspringen, Ballspiele, Hickelhäuschen, Murnelspiel ... Wir beobachten die Kinder eines Dorfes an einem heißen Sommertag beim Baden im Fluss, erleben sie beim Schlitten- und Skifahren. Wir erfahren, wie Kinder die langen Winterabende ohne Fernsehen und Computer verbracht haben. Ein Blick in Urgroßmutter's Fotoalbum zeigt uns, mit welchem Spielzeug Mädchen und Jungen früher gespielt haben. Interaktives Unterrichtsmaterial vervollständigt diese außergewöhnliche DVD: Interaktive Arbeitsblätter; 9 Arbeitsblätter mit Lösungen (pdf); Linkliste Kindermuseen; Sprechertext

Kindheit früher - Teil 2

- * **46 66135** **Als Urgroßmutter ein Mädchen war** 18 min

A(1-7); J(6-16); T; Q; 2011 N

Die DVD versetzt Kinder in die Zeit ihrer Urgroßmutter. Wir erfahren, wie das Leben der Menschen, insbesondere der Kinder, damals ausgesehen hat. In kurzen Filmclips erleben wir, wie Urgroßmutter zur Schule geht und erfahren etwas über Erziehung damals. Wir lernen die unterschiedliche Arbeitswelt von Jungen und Mädchen kennen, begleiten zwei Kinder beim Einkaufen in einem alten Tante-Emma-Laden, verreisen mit der Dampfeisenbahn und sehen, welche Bedeutung das Auto früher hatte. Bei einem Blick in Urgroßmutter's Fotoalbum zeigen uns Originalbilder den Alltag der Menschen in den 1950er Jahren. Interaktives Unterrichtsmaterial vervollständigt diese für Kinder und Erwachsene interessante DVD: Interaktive Arbeitsblätter, 10 Arbeitsblätter mit Lösungen (PDF), Linkliste Kindheitsmuseen, Sprechertext deutsch (PDF)

Willi will's wissen

- * **46 10461** **Wie kam der Ritter in die Rüstung?** 25 min f

A(1-4); J(6-10); 2004 N

Heute begibt sich Willi zurück in die Vergangenheit, in die Zeit der Burgen und Ritter. Die Ritter hatten es nicht nur mit ihrer Rüstung schwer. Das Leben auf einer Burg war alles andere als bequem, ein Burgenfachmann berichtet Willi darüber. Eine richtig gut erhaltene Burg ist die 800 Jahre alte Churburg in Südtirol. Mit dem Kastellan untersucht Willi das mächtige Burgtor, das Verlies und den Bergfried, in den sich die Burgbewohner bei einem Angriff als letzte Zuflucht zurückzogen. Und auch den Burgherrn, Johannes Graf Trapp, lernt Willi kennen. Im Lager einer Gruppe von "Ritterfans" bekommt Willi eine Ahnung davon, wie heftig es zuging, wenn die Ritter Ernst machten. In voller Ausrüstung inklusive Kanone spielen die Männer aus dem Ritterlager einen Angriff auf Burg Ehrenberg. Und Willi ist mittendrin dabei.

Löwenzahn

- * **46 32538** **Peter gräbt nach Sauriern** 30 min

A(1-4); J(6-10); 1987 N

Peter Lustig findet in seinem Garten einen ungewöhnlichen Knochen. Aufgrund seiner besonderen Größe vermutet Peter, dass der Knochen einst einem Dinosaurier gehörte. Peter beschließt, in einem naturhistorischen Museum Genaus über die Geschichte des Urzeittieres zu erfahren. Hier beginnt für ihn eine aufregende Entdeckungsreise in die Vorzeit ...

Löwenzahn

- * **46 32545** **Peters Reise in die Steinzeit** 25 min f

A(1-4); SO; J(6-10); 1994 N

Angestachelt durch eine Wette mit dem Nachbarn versucht Peter, drei Tage lang so zu leben wie ein Steinzeitmensch. Als er sich in einer Höhle im Wald einrichtet, fragt er sich voller Bewunderung für seine Vorfahren, wie sie es wohl schafften, Feuer zu machen, Werkzeuge herzustellen und die richtige Nahrung zu finden.

- * **46 51905** **Getreideernte früher und heute - Grain harvest then and now** 76 min f

A(4); SO; 2004 N
 Neben den Filmen "Getreideernte zu Urgroßvater Zeiten" - auch als Arbeitsvideos - "Getreideernte heute", "Futtermais: Ernte und Fütterung" enthält die DVD 21 Videoclips zu den Themenbereichen: Getreideernte im Wandel der Zeiten; Geräte und Maschinen im Wandel der Zeiten; Männer, Frauen und Kinder bei der Getreideernte früher; Getreide, das Gold der Erde; Pferde in der Landwirtschaft. Zusatzmaterial: Dreiteiliges interaktives Quiz; Arbeitblätter und Unterrichtsmaterialien.

Albert auf Entdeckungstour 1 - 5

* **46 52292** In der Vor- und Urzeit 1 60 min f

A(5-10); 2003 N

1. Der Knall im All: Die Erde entsteht; 2. Das Leben erobert das Land: Die ersten Lebewesen an Land; 3. Das Reich der Dinosaurier: Die Dinosaurier beherrschen die Erde; 4. Das Ende der Dinosaurier: Die Dinosaurier sterben aus; 5. Ein Hoch auf den Daumen: Mit dem Daumen einen großen Sprung nach vorn.

Was ist was TV

* **46 56479** Ritter und Burgen 25 min f

A(3-4); SO; J(6-10); 2006 N

Ein Ausflug ins Mittelalter: Gezeigt wird, wie Ritter damals auf ihren Burgen gelebt haben, wie sie an Ritterturnieren teilnahmen und auf Kreuzzüge gingen. Folgende Fragen werden in den Episoden behandelt: Wie sah die Rüstung eines Ritters aus? Was machten Ritter? Wer konnte Ritter werden? Warum kratzten sich die Ritter? Wie feierten die Ritter? Was gab es zum Essen im Mittelalter? Warum entstanden Burgen? Was waren Anlässe für ein großes Fest? Warum lag Heu in den Zimmern der Burg? Was ist ein Turnier? Was ist ein Bergfried? Welche Burgtypen gab es?

Was ist was TV

* **46 56480** Das alte Rom 25 min f

A(3-4); SO; J(6-10); 2006 N

Die Folge -Das alte Rom- nimmt die Zuschauer mit auf eine spannende Zeitreise ins alte Rom! Es werden Fragen behandelt wie: Wie kleideten sich die Römer? Was lernten römische Kinder in der Schule? Wie groß war das Römerreich? Wer war Julius Caesar? Was war ein Gladiator? Warum ging das römische Reich unter? Welche Errungenschaften haben wir den alten Römern zu verdanken?

Was ist was TV

* **46 56481** Dinosaurier 25 min f

A(3-4); SO; J(6-10); 2006 N

Erklärt wird, wann die Dinosaurier lebten und wie sie die Erde eroberten. Folgende Fragen werden beantwortet: Wann haben Dinosaurier gelebt? Wie sah die Erde damals aus? Was haben Dinosaurier gefressen? Welches war der größte Dinosaurier? Was ist ein Triceratops? Woher wissen wir heute, wie die Dinosaurier aussahen? Warum starben die Dinosaurier aus? Leben heute noch Nachfahren der Dinosaurier? Was ist ein Fossil? Was macht ein Paläontologe?

Was ist was TV

* **46 56487** Indianer und Wilder Westen 25 min f

A(3-4); SO; J(6-10); 2006 N

Erzählt wird, wie die Indianer in Nordamerika vor der Ankunft des weißen Mannes lebten und was geschah, als die Einwanderer aus Europa unaufhaltsam in den Wilden Westen vordrangen. Folgende Fragen werden behandelt: Welche berühmten Indianerstämme gab es? Woher kamen die Indianer ursprünglich? Was ist ein Tipi? Wie wuchsen Indianerkinder auf? Wann war die Zeit des Goldrausches? Wie jagten Indianer? Wie lebten die Indianer in ihrer Freizeit? Was bedeuteten die Büffel für die Indianer? Wie wurde Amerika von den Weißen besiedelt? Was waren die Aufgaben eines Häuptlings? Was macht ein Medizinmann?

Was ist was TV

* **46 56489** Mumien 25 min f

A(3-4); SO; J(6-10); 2006 N

Eine Reise ins alte Ägypten entführt in die geheimnisvolle Welt der Mumien. Die Sendung erklärt, warum die Ägypter ihre Toten einbalsamiert und sie in Pyramiden begraben haben. Folgende Fragen werden behandelt: Woher stammt der Name Mumie? Was ist eine Mumie? Wie entstehen Mumien? Welche berühmten Mumien gibt es? Wo überall hat man Mumien gefunden? Wer war Tutanchamun? Warum mumifizierten die Ägypter ihre Toten? Was bedeuten Grabzeichnungen? Was sind Moorleichen?

DVD komplett

* **46 65565** Vom Adler zum ICE 3 - Rund um die Bahn 27 min f

A(3-7); 2009 N

Am 7. Dezember 1835 begann die Geschichte der Eisenbahn in Deutschland. Über eine rund siebeneinhalb Kilometer lange Schienenstrecke dampfte der "Adler" erstmals von Nürnberg nach Fürth. Dieses Ereignis bildet den Ausgangspunkt dieses Mediums. Drei Sachgeschichten aus der "Sendung mit der Maus" veranschaulichen Teile des Bahnbetriebs, welche den Reisenden sonst verschlossen bleiben: Was passiert, wenn ein Zug in den Bahnhof einfährt? Wie werden Züge gereinigt? Und wie schaut es mit der Wartung aus? Zusatzmaterial: Bildergalerie; Arbeitsblätter; Unterrichtsentwurf "Bahnhofsmission"; "Eisenbahn-ABC"; Medientipps.

* **46 02280** Die Römer nördlich der Alpen 105 min f
A(5-7); Q; 2003 N

Historische Dokumentarfilme und Bilder von römischen Monumenten und Überresten im Boden, Alltagsgegenständen und Werkzeugen, rekonstruierten Kastellen und Wohnbauten führen ein in das römische Leben entlang von Donau, Limes und Rhein. Spielfilmszenen veranschaulichen, wie sich der römische Alltag nördlich der Alpen abgespielt haben könnte.

FSK: ab 0

* **46 31005** Der Ötztal-Mann und seine Welt 115 min f
A(5-13); Q; T; 2002 N

Schwer verletzt und erschöpft kauert der Steinzeitmann unter einem Felsvorsprung in den Ötztaler Alpen. Vor dem Tod im Eis träumt er Bilder seines letzten Lebensjahres - und der Zuschauer ist mitten im Geschehen. So könnte es gewesen sein, vor 5300 Jahren, als der Mann lebte, dessen Eismumie 1991 gefunden wurde und als "Ötzi" mehr als 60 Expertenteams beschäftigte. Der international renommierte österreichische Naturfilmer Kurt Mündl (40) hat in seiner Spielfilm-Dokumentation "Der Ötztal-Mann und seine Welt" den steinzeitlichen Existenzkampf rekonstruiert. "Ötzi" und seine Sippe waren ständig bedroht von wilden Tieren und Naturgewalten. Es sind wissenschaftlich fundierte, aufregende Bilder der Jungsteinzeit. Das ist so spannend wie lehrreich.

FSK: ab 6

* **46 32365** Das Wunder von Bern 118 min f
A(5-13); J(10-18); 2003 N

"Das Wunder von Bern" erzählt vom sagenhaften Sieg der deutschen Mannschaft bei der Fußball-WM 1954 und schildert zugleich die schwierige Gefühlslage Deutschlands in der Nachkriegszeit. Der Regisseur verknüpft das historische Ereignis mit einem Familiendrama und zieht dabei alle Register: Das Ergebnis ist hochprofessionell und sehr emotional. Sommer 1954: In einer kleinen Bergarbeitersiedlung in Essen sieht der elfjährige Matthias Lubanski mit seiner Mutter und seinen Geschwistern in einer Mischung aus Hoffnung und Sorge der Rückkehr seines Vaters aus sowjetischer Kriegsgefangenschaft entgegen. Christa Lubanski hat sich und ihre Kinder unter großen Entbehrungen durch Krieg und Nachkriegsjahre gebracht. Längst hat der fußballbegeisterte Matthias in seinem Idol, dem Essener Stürmer-Star und Nationalspieler Helmut Rahn, eine Art Ersatzvater gefunden. Als Taschenträger vom "Boss" verdient sich Matthias ein paar Groschen dazu, und Rahn bestätigt ihm, dass er nur dann gewinnen kann, wenn Matthias als sein Maskottchen bei den Spielen dabei ist. In der Schweiz erwartet man zu gleicher Zeit das Aufeinandertreffen der besten Fußballmannschaften der Welt. Während Sepp Herberger und seine Elf zur WM fahren, steht in Essen die Familie Lubanski vor einer Zerreißprobe: Vater Richard bleibt nach seiner Rückkehr verschlossen und aggressiv. Als die deutsche Mannschaft überraschend ins Finale einzieht, hat sich in der Familie Lubanski soviel verändert, dass man von einem (privaten) "Wunder vom Ruhrpott" sprechen könnte.

Es war einmal... der Mensch (2)

* **46 40188** Die ersten Weltreiche / Das Zeitalter des Perikles / Pax Romana / Der Islam 100 min f
A(5-10); 2003 N

DIE ERSTEN WELTREICHE Hamurabi vereinigt die Königreiche in Mesopotamien; Assyrer, Meder und Babylonier kämpfen um die Vorherrschaft; Zarathustra predigt in Babylon; die Perser-Könige Cyrus, Darius und Xerxes erobern viele Königreiche; Alexander der Große verwirklicht seinen Traum: er vereinigt Griechenland mit Persien.

DAS ZEITALTER DES PERIKLES Die lebenslustige Kultur auf Kreta. In Griechenland verkündet Perikles die Idee eines demokratischen Staates; große Männer bestimmen das Bild: Hypokrates, Sokrates, Sophokles, Aristoteles; die Jugend misst ihre Kräfte in Olympia; dann beginnen die Kämpfe zwischen den verfeindeten Stadtstaaten Athen und Sparta. Perikles stirbt. Griechenland wird durch den Krieg verwüstet.

PAX ROMANA Stellvertretend für das römische Weltreich wird die Zeit von Julius Cäsar gezeigt; der Kampf gegen Vercingetorix, dem Häuptling der Gallier; Cäsar überquert mit seinen Legionen den Rubicon; in Rom und überall im Reich entstehen Amphitheater und Thermen. Straßen werden gebaut. Cäsar stirbt unter den Messern seiner Feinde. Christus wird geboren. Seine Lehre begründet eine neue Weltreligion.

DER ISLAM Kaiser Konstantin tritt zum christlichen Glauben über und gründet die Stadt Konstantinopel. Die persischen Kriege beginnen. Die Sassaniden im Kampf gegen Byzanz. Der Prophet Mohammed verkündet seine Lehre, deren Regeln im Koran niedergeschrieben werden. Islamische Heere erobern im "Heiligen Krieg" Länder von Indien bis zum Atlantik.

Es war einmal... der Mensch (3)

- * **46 40189** Die Karolinger / Die Wikinger / Die Kathedralen-Baumeister / Die Reise des Marco Polo 100 min f

A(5-10); 2003 N

DIE KAROLINGER Aus den Steppen Asiens brechen die Reiterhorden der Hunnen unter Attila hervor. Das Heer der Franken stoppt die arabische Invasion. Im 8. Jahrhundert übernimmt das Geschlecht der Karolinger die Zentralgewalt über das gesamte Frankenreich. Nach dem Tode von Charlemagne zerfällt das Reich. Die Wikinger stehen vor der Tür.

DIE WIKINGER Dieses Volk der wagemutigen Seefahrer und wilden Krieger lebt im Norden Europas. Wir lernen ihre Sitten, Gebräuche und Stammeskämpfe kennen. Mit ihren Schiffen fahren sie die Flüsse hinauf oder starten ihre abenteuerlichen Expeditionen über das Meer. Sie dringen vor bis nach Sizilien, Byzanz, Irland, Grönland und dem amerikanischen Kontinent.

DIE KATHEDRALEN-BAUMEISTER Das Reich von Charlemagne ist zerfallen. Aus den Trümmern entsteht eine willkürliche Feudalherrschaft. Trotzdem geht das Leben weiter. Christliches Sendungsbewusstsein bringt die Kreuzfahrer nach Palästina und in Europa entstehen die ersten Kathedralen; der Bogen des gotischen Gotteshauses triumphiert über die Schwerkraft.

DIE REISE DES MARCO POLO Die Mongolen herrschen in weiten Teilen Asiens. Ihr Führer ist Dschingis Khan. Er stirbt 1227. Sein Nachfolger ist Kublai Khan. Reiche venezianische Kaufleute brechen zu einer Reise in den Osten auf. Unter ihnen ist der 17-jährige Marco Polo. Der Weg führt durch die Türkei, den Persischen Golf, die Täler von Pamir und durch die Wüste Gobi. Marco Polo wird an den Hof des Kublai Khan eingeladen. Weiter bereist er China. Nach 24 Jahren ist er zurück in Venedig.

- * **46 40217** Jäger der Steinzeit um 3.000 v. Chr. 15 min f

A(5-13); Q; T; 2002 N

Die Menschen der Jungsteinzeit waren nicht nur Ackerbauern und Viehzüchter, sie waren - vor allem in den Bergregionen - auch immer noch Jäger und Sammler wie ihre Vorfahren. Spielfilmszenen zeigen nicht nur die Herstellung eines gefiederten Pfeilschaftes mit einer Spitze aus Feuerstein und den komplizierten Guss einer Beilklinge aus Kupfer, sondern auch die erfolgreiche Jagd jungsteinzeitlicher Jäger auf Groß- und Kleinwild. Ausgangspunkt für diese Filmszenen war der sensationelle Leichenfund in den Ötztaler Alpen - im Volksmund Ötzi genannt - mit zahlreichen Waffen und Geräten.

- * **46 52885** Der Pharao und sein Volk 16 min f

A(5-10); 2005 N

Am Beispiel Ramses II. vermittelt der Film ein lebendiges Bild vom Pharao als gottgleichen Herrscher, als Bauherrn und als Oberbefehlshaber. Real- und Spielfilmszenen zeigen die Bedeutung und Funktion des Hohen Priesters und seiner vielen Tempelwächter, die große Zahl von Arbeitern und Handwerkern beim Bau von Tempeln sowie Bauern bei ihrer schweren Feldarbeit. Ein kluges Bewässerungssystem, eine zuverlässige Informationspolitik mit Hilfe der Schreiber und eine hierarchisch gegliederte Gesellschaft - in einer Animation einprägsam dargestellt - veranschaulichen die Voraussetzungen eines staatlichen Gebildes. Zusatzmaterial: Zusatzmaterial: DVD-ROM-Teil: didaktisch aufbereitete Materialien.

- * **46 56446** Leben auf einer mittelalterlichen Burg

A(5-10); Q; 2007 N

Wie sah der Alltag der Mägde und Knechte auf einer größeren Burg im ausgehenden Mittelalter aus? Rekonstruierte Spielfilmszenen vermitteln einen Eindruck von den Lebensbedingungen und den täglichen Arbeitsvorgängen auf Schloss Burgk in Thüringen. Zu den grundlegenden Aufgaben gehörte die Tierhaltung, denn tierische Produkte versorgten die Burgbewohner mit dem Lebensnotwendigsten. Hinzu kamen die vielfältigen Arbeiten in der Küche, im Burgarten, das Reinigen der Wäsche und der herrschaftlichen Kammern sowie der nächtliche Wachdienst. Zusatzmaterial im DVD-ROM-Teil: Filmsequenzen; Schaubilder; Texte; Fotos; Gemälde; Arbeitsblätter.

DVD-Kompakt

- * **46 58287** Pompeji, eine verschüttete Stadt berichtet 15 min f

A(5-10); SO; 2000 N

Wie sah der Alltag der Pompejaner vor ca. 2000 Jahren aus? Wie kam es im Jahre 79 n.Chr. zu der überraschenden und völligen Vernichtung Pompejis? Realaufnahmen, Bilddokumente und Spielszenen vermitteln einen lebendigen Eindruck von der Naturkatastrophe und ihren verheerenden Auswirkungen. Der Film zeigt das Leben und Treiben in den Gassen, Tavernen und Geschäften, auf dem Markt, in den Wohnungen reicher Römer, im Theater und in der Arena (Deutschland, 2000).

- * **46 62272** Marco Polo - Kaufmann und Entdecker 1 15 min f

A(5-10); 2009 N

Durch einen glücklichen Umstand ist die abenteuerliche Reise des venetianischen Kaufmanns Marco Polo nach China gegen Ende des 13. Jahrhunderts überliefert worden: Nach seiner Rückkehr diktierte Marco in einem Gefängnis in Genua seinem Zellennachbarn Rusticello seine Erlebnisse. Dramatische Spielszenen zeigen, wie der Vater Nicolo Polo dem Rat von Venedig die Vorzüge einer Handelsverbindung mit China schildert, sie zeigen die gefährliche Begegnung mit Kreuzrittern und Muselmanen (Deutschland, 2001).

* **46 62273** Marco Polo - Kaufmann und Entdecker 2 15 min f
 A(5-10); 2009 N

Von 1271 bis 1274 begleitete Marco Polo seinen Vater und seinen Onkel auf einer Reise von Venedig nach China. Damals wurde das riesige Reich von dem Mongolen Kublai Khan regiert. Spielfilmszenen, Realaufnahmen und Bilddokumente geben zunächst einen kurzen Einblick in den Alltag dieses Reitervolkes. Der Kontrast zwischen dem Nomadenvolk in der Steppe und dem urbanisierten Leben der Mongolen in China unter dem Khan war gravierend: Marco lernt die technische und kulturelle Überlegenheit kennen (Deutschland, 2001).

* **46 65002** Nürnberg - Kirchen, Museen, Sehenswürdigkeiten 60 min f
 A(5-13); J(10-18); Q; 2003 N

Besuchen Sie unsere Stadt auf eine völlig neue Art. Genießen Sie Nürnberg von A wie "Albrecht Dürer" bis Z wie "Zinnfigur". 35 kurzweilig gestaltete Filme zeigen Museen, Kirchen und Sehenswertes von gestern und heute. Eine unterhaltsame und lehrreiche Reise durch Nürnberg. Museen: Albrecht Dürer Haus, DB Museum, Dokumentationszentrum, Germanisches Nationalmuseum, Kaiserburg Museum, Museum für Kommunikation, Museum Industriekultur, Museum Tucherschloss mit Hirsvogelsaal, Neues Museum, Noricama, Stadtmuseum Fembohaus, Spielzeugmuseum der Stadt Nürnberg; Tourist Info: Christkindlesmarkt, Tiergarten, Nürnberg Info, Verein Nürnberger Gastführer, Nachtwächterin; Gastronomie: Barfüßer, Hausbrauerei Altstadtthof, Heilig-Geist-Spital; Historische Gebäude und Kirchen: Handwerkerhof, Das Unterirdische Nürnberg, Kaiserburg, Rathaus & Lochgefängnisse, Schwurgerichtssaal 600, St.-Johannis-Friedhof, Frauenkirche, Lorenzkirche, St. Egidienkirche, St. Sebald

Frieden war für mich ein Stück Schokolade: Geschichten

* **49 81105** Rosemaries Puppe 15 min f
 A(3-5) 2004 O

Als die Amerikaner kamen, wurde Rosemarie neun. Sie hatte immer Angst vor Soldaten gehabt, träumte von ihnen. Doch diese hier waren freundlich. Als sie abzogen, hinterließen sie auf dem Küchentisch einen Berg aus dem Schlaraffenland. Kekse, Kaffee, Kaugummi, Dosen mit Wurst und Saft lagen da. Und Schokolade. Zum ersten Mal aß Rosemarie mit Bewusstsein Schokolade. So begann für sie die Nachkriegszeit. -Frieden war für mich in Stück Schokolade-, sagt sie heute. Doch diese Zeit hatte nicht nur Schokoladenseiten. Alles war knapp. Irgendwann beschlossen die Eltern, Rosemaries Lieblingspuppe gegen ein Stück Speck einzutauschen. Erst als die Großmutter aus Dresden ihr eine neue Puppe schickte, war Rosemaries Welt wieder in Ordnung. Sie hütet die Ersatzpuppe bis heute wie einen Schatz.

Zurück in die Steinzeit

* **49 81501** Harter Alltag 15 min f
 A(4-13); Q; 2007 O

-Wie haben die das damals wohl gemacht?-, fragen sich alle. Der Steinzeitexperte Harm Paulsen kommt als Retter in der Not ins Steinzeitdorf. Er lehrt die Sippe das Feuer machen, Brot backen und Fischen - alles ohne moderne Hilfsmittel, versteht sich. Harm Paulsen erkennt auch gleich das Grundproblem: -Es sind die Menschen von heute, sie haben nicht die Erfahrung der Menschen von damals.

Zurück in die Steinzeit

* **49 81502** Kinderalltag 15 min f
 A(4-13); Q; 2007 O

-Ich will zurück in die heutige Zeit-, jammert der kleine Taliesin im Steinzeitdorf. In der Tat: Die Steinzeit zeigt sich, gleich nach Beginn der Zeitreise, von ihrer härtesten Seite. Es gießt wie aus Kübeln, der Boden weicht auf, das Essen ist karg und Taliesin ist übel. Es gibt keine Spielsachen und Fernseher und Kühlschränke sind natürlich auch noch nicht erfunden. Abenteuer oder Horrorcamp - was werden die nächsten Wochen bringen?

Zurück in die Steinzeit

* **49 81503** Hauptsache satt 15 min f
 A(4-13); Q; 2007 O

-Essen, essen, essen, es geht um nichts anderes!-, stellt Mutter Britta bald nach Beginn des Steinzeitexperiments fest. Die ganze Sippe ist hungrig. Ein Leben ohne Supermarkt, Kühlschrank und Bäckerei. Wald, Feld und See müssen acht Wochen lang den Einkaufsladen ersetzen. Die Nahrungssuche ist schwierig. Die Fische wollen an dem großen Steinzeithaken nicht anbeißen, und Beeren und Pilze wachsen dieses Jahr nur spärlich. Das Getreide steht noch auf dem Feld und muss in mühsamer Handarbeit geerntet und mit dem Reibstein gemahlen werden. Es dauert ganze Tage bis Brot und Brei für die Sippe zubereitet sind.

Zurück in die Steinzeit

* **49 81504** Über die Alpen 15 min f
 A(4-13); Q; 2006 O

Ein Toter liegt im Schnee. Seine Haut ist lederartig. Teile seiner Kleidung und Ausrüstungsgegenstände finden sich. Es ist eine Gletschermumie, ein Mann aus der Steinzeit. Seit 5000 Jahren liegt er in den Ötztaler Alpen. Schon nach wenigen Tagen

bekommt der Steinzeitmensch von den Medien den Namen Ötzi verpasst. Archäologen rekonstruieren akribisch seine gut erhaltene Wanderausstattung, Kleider, Waffen und Taschen. Ingo und Henning sind bereit, den Spuren des Ötzi zu folgen. Vom Bodensee aus werden sie die Alpen überqueren. Über uralte Transitwege und steinzeitliche Jägerlager wollen sie bis zum Similaun, wo der Ötzi lag. Zu Fuß und in der gleichen Ausrüstung, die der Mann aus dem Eis trug. Aber ist das machbar? In Steinzeitkleidern über schneebedeckte Dreitausender?

Unser Land Bayern

- * **49 83116** **Nürnberger Tand - Spielzeug von Gestern und Heute** 30 min f
A(4-6); SO 2010 O

Nürnberg war seit dem Mittelalter eine Stadt, in der verschiedene Gewerbe und Handwerker ansässig waren, und egal, ob sie mit Holz oder Metall gearbeitet haben, fast immer haben sie Spielzeug im Nebenberuf hergestellt. Für den Vertrieb dieses in Nürnberg hergestellten Spielzeugs brauchte man Kaufleute mit internationalen Beziehungen, und Nürnberg galt am Ende des Mittelalters nicht nur als Zentrum des Handwerks, sondern auch des Handels und war dafür bekannt, Waren in alle Welt zu -verhandeln-.

Geschichten aus der Geschichte

- * **49 83226** **Die Neandertaler** 15 min f
A(4-6) 2000 O

Der erste Film stellt die Urmenschen aus dem Neandertal vor, berichtet über Kleidung, Behausung, Jagd und Ernährung. Rekonstruktionen des Neanderthal-Museums bei Mettmann zeigen, wie Neandertaler-Männer, Frauen und Kinder vermutlich aussahen.

Geschichten aus der Geschichte

- * **49 83233** **Das Geheimnis der Maske - Die Varusschlacht** 15 min f
A(4-6) 2000 O

Die Folge handelt von der Varus-Schlacht, die wohl nicht im Teutoburger Wald, sondern wahrscheinlich bei Kalkriese im benachbarten Niedersachsen stattgefunden hat. Die Maske eines dort zu Tode gekommenen römischen Legionärs bildet den Ausgangspunkt der Erzählung und der Nachforschungen.

Unterwegs im Mittelalter

- * **49 81730** **Die Reisenden: Händler, Pilger, Ehrenleute** 15 min f
A(3-4); SO 2007 O

Mit Bündel und Wanderstab reisten die Pilger an und erbaten sich am Hahnenort im Westen Kölns Einlass. Im Mittelalter kamen auch zahlreiche Händler zu Besuch in die größte Stadt nördlich der Alpen. Die Kölner selbst sind dagegen nur wenig gereist. Die Wasserstraße nach Köln war ein beliebter Reiseweg. Der Rhein bot ideale Verkehrsbedingungen nach Nord und Süd, denn die meisten großen Städte lagen an großen Flüssen. Wasser war gerade für Güter der schnellste Verkehrsweg. Der Film zeigt auch das häufigste Ziel in Köln: den großen Marktplatz. Hier boten Händler ihre Waren an, zum Beispiel Stoffe, ebenso wie Bauern ihr Getreide oder ihre Hühner verkaufen.

Unterwegs im Mittelalter

- * **49 81731** **Über Straßen und Wege, über Brücken und Stege** 15 min f
A(3-4); SO 2007 O

In Köln gab es schon im 4. Jahrhundert die erste Rheinbrücke, erbaut von den Römern. Die hielt allerdings nicht lange und so gehörte der feste Rheinübergang schnell wieder der Vergangenheit an. Fähren hatten deshalb im Mittelalter eine umso größere Bedeutung. Vorsicht vor den Fährmännern war allerdings geboten: Es hieß, in diesem Gewerbe hätten sich besonders viele Betrüger herumgetrieben. Manche verlangten zum Beispiel zweimal Fährgeld, wenn sie in der Mitte des Stroms waren. Außerdem zeigt der Film, mit welchen Gefahren die Reisenden im Mittelalter rechnen mussten, wie sie sich gegen Straßenräuber wehrten und wie sich entlang viel befahrener Strecken zahlreiche Herbergen und Gasthäuser ansiedelten.

Wie's früher war

- * **49 82851** **Weihnachtszeit auf dem Land** 30 min f
A(2-4) 1992 O

Der Film versucht, in eine Zeit zurückzusetzen, in der die Menschen auf dem Land im Winter noch weitgehend isoliert lebten. Ihre Tätigkeiten, ihr Glaube, aber auch ihre Ängste werden so besser verständlich: Ende November wurde Holz geschlagen, wurden Lebensmittel haltbar gemacht und Futtermittel angelegt. Die frühe Dunkelheit und die ersten Schneestürme brachten mit der Furcht die Gebetsanrufungen an die Heiligen wie den Aberglauben; als Beispiele dienen die Namensfeste der heiligen Barbara, Luzia und des heiligen Nikolaus. Der Advent wird auch als die Zeit der Heischebräuche dargestellt, wie Klöpflgehen oder Glöcklsingen. Ein Besuch in Oberndorf an der Salzach führt an den Entstehungsort des Liedes -Stille Nacht, heilige Nacht-. Wie früher der Weihnachtsabend gefeiert wurde, erlebt der Zuschauer im Berchtesgadener Land: das Christkindlanschießen, den Mettengang, die Weihnachtsgaben. Viele

Bräuche haben sich bis heute erhalten oder sind wieder aufgenommen worden, so die Rauhnacht in Niederbayern, das Neujahrsschießen oder das Sternsingen.

Wie's früher war

- * **49 83114** Ländliche Feste 30 min f
A(2-5); SO 1993 O

Die Sendung geht auf Feste und Bräuche in Bayern von Februar bis Martini ein. Gezeigt wird, wie der Ablauf der Jahreszeiten und des Kirchenjahres mehr oder wenig sinnfällig zur Strukturierung des Alltags beigetragen hat.

- * **49 83115** Stadtgeschichten 30 min f
A(3-4) 1993 O

Verschiedenste Stadtfeste werden näher dargestellt: Gautschfeier in München, Memminger Fischertag, Salzsäumerfest in Grafenau, Landsberger Ruethenfest, Landshuter Fürstenhochzeit, Further Drachenstich usw.

Geschichten aus der Geschichte

- * **49 83226** Die Neandertaler 15 min f
A(4-6) 2000 O

Der erste Film stellt die Urmenschen aus dem Neandertal vor, berichtet über Kleidung, Behausung, Jagd und Ernährung. Rekonstruktionen des Neanderthal-Museums bei Mettmann zeigen, wie Neandertaler-Männer, Frauen und Kinder vermutlich aussahen.

Geschichten aus der Geschichte

- * **49 83233** Das Geheimnis der Maske - Die Varusschlacht 15 min f
A(4-6) 2000 O

Die Folge handelt von der Varus-Schlacht, die wohl nicht im Teutoburger Wald, sondern wahrscheinlich bei Kalkriese im benachbarten Niedersachsen stattgefunden hat. Die Maske eines dort zu Tode gekommenen römischen Legionärs bildet den Ausgangspunkt der Erzählung und der Nachforschungen.

Kindheit früher Teil 1

- * **57 58385** Als Urgroßmutter ein Mädchen war 17 min f
A(1-7); J(6-14); T; Q; SO 2011 O

Die DVD versetzt Kinder in die Zeit ihrer Urgroßmutter. Wir erfahren, wie das Leben der Menschen, insbesondere der Kinder, damals ausgesehen hat. In kurzen Filmclips sehen wir, dass die Straße früher ein großer Spielplatz gewesen ist: Stelzenlaufen, Seilspringen, Ballspiele, Hinkelhäuschen, Murnelspiel ... Wir beobachten die Kinder eines Dorfes an einem heißen Sommertag beim Baden im Fluss, erleben sie beim Schlitten- und Skifahren. Wir erfahren, wie Kinder die langen Winterabende ohne Fernsehen und Computer verbracht haben. Ein Blick in Urgroßmutter's Fotoalbum zeigt uns, mit welchem Spielzeug Mädchen und Jungen früher gespielt haben. Interaktives Unterrichtsmaterial vervollständigt diese außergewöhnliche Online-DVD: Interaktive Arbeitsblätter; 9 Arbeitsblätter mit Lösungen (pdf); Linkliste Kindermuseen; Sprechertext

Kindheit früher - Teil 2

- * **57 58386** Als Urgroßmutter ein Mädchen war 18 min f
A(1-7); J(6-16); T; Q; SO; 2011 O

Die Filme versetzen Kinder in die Zeit ihrer Urgroßmutter. Erfahren wird, wie das Leben der Menschen, insbesondere der Kinder, damals ausgesehen hat. Beobachtet wird, wie die langen Winterabende ohne Fernsehen verbracht wurden. Auch beschäftigen sich die Beiträge mit der unterschiedlichen Arbeitswelt von Jungen und Mädchen kennen, begleiten zwei Kinder beim Einkaufen in einem alten Tante-Emma-Laden, zeigen, wie Urgroßmutter zur Schule ging und wie mit der Dampfeisenbahn und mit dem Auto verreist wurde. Originalbilder veranschaulichen, wie die Menschen zu Urgroßmutter's Zeiten gelebt haben. Zusatzmaterial: Interaktives Unterrichtsmaterial (Arbeitsblätter, Sprechertext; Urgroßmutter's Fotoalbum).