




HOCHSCHULE DER MEDIEN

Konzepte für medienpädagogische Veranstaltungen mit dem Motiv „SAMMELN“

Erarbeitet von Studierenden der Hochschule der Medien, im Rahmen des Seminars von Prof. Susanne Krüger:
Zielgruppenorientierte Kulturarbeit.

In Kooperation mit dem Linden-Museum Stuttgart zu dem Projekt „Ein Ding aus meiner Welt“.

Einleitung	3
Einstieg in das Thema	4
Sammler und Sammlungen	
Fotostory	
Spiele mit Erinnerungsstücken	6
1. Spur der Steine	6
2. Ein Museum für verlorene und gefundene Dinge	16
3. Flohmarkt der Erinnerungen	22
4. Wo bin ich?	24
Früher und heute: Spielen mit Geschichte(n)	25
5. Kinderdinge im Wandel der Zeit	25
6. Photographien – Leben in Bildern	29
Spiele mit Kunst	31
7. Aus Alt macht Neu	31
Super- und Märchenhelden	32
8. Meine Märchen – Deine Märchen	32
9. Superheld aus meiner Welt	34
Impressum	36

Einleitung

Konzepte zur medienpädagogischer Vermittlung des Themas „Sammlung“ und „Sammelobjekte“

Viele Menschen sind leidenschaftliche Sammler. Vom professionellen Mäzen bildender Künstler bis zum Sammler von Urlaubs-Andenken – gemeinsam ist bei ihnen der Wunsch Objekte zu finden, die zu ihrer vorhandenen Sammlung passen. Sammlungen können weltberühmt werden und manch private Schrulligkeit hat später ein eigenes Museum bekommen.

In dieser Broschüre sind Ideen skizziert, wie man Kindern die Thematik „Sammlung“ und „Sammelobjekte“ nahe bringen kann. Ort der Vermittlung kann die Schule, die Bibliothek oder auch das Museum sein, in idealer Weise ist es ein Kooperationsprojekt aller drei Institutionen. Die Seminarteilnehmerinnen und -teilnehmer unter der Leitung von Prof. Susanne Krüger an der Hochschule der Medien Stuttgart entwickelten die Konzepte und führten die im Folgenden beschriebenen Veranstaltungen durch.

Die Idee zu dem Seminarthema „Sammeln“ entstand durch den Kontakt zum Linden-Museum Stuttgart und die Kooperation mit dem Projekt „Ein Ding aus meiner Welt“.

Einstieg in das Thema

Sammler und Sammlungen

Ein spannenden Thema für sich: welche Sammlungen gibt es und was bewegt Sammler?

Ausgehend von berühmten Sammlern und Sammlungen kann man Schülern vermitteln, was für berühmte bis skurrile Sammlungen es gibt und wie es dazu kommt, dass Museen gegründet werden. Bei unserem Projekt haben wir uns insbesondere beschäftigt mit

- Karsten Bott, der ALLES an Alltagsgegenständen sammelt und in Ausstellungen zu einem „Archiv der Gegenwarts-Geschichte“ zusammenstellt.



- Frieder Burda und das Ehepaar Ludwig als Sammler-Persönlichkeiten, die ein Museum stifteten



- Surrealistische Objekte
- Skurrile Sammlungen
- Die „Bibliothek der Alten“ in Frankfurt

Fotostory

Zielgruppe: generationsübergreifend
Dauer: wahlweise

Jeder bringt einen Gegenstand „aus seiner Welt“ mit, etwas, das ihm etwas bedeutet. Er erzählt seine Geschichte dazu, in welchem Verhältnis er zu dem Gegenstand steht. Mit der Digitalkamera werden drei Fotos aufgenommen: der Erzähler, sein Gegenstand, der Erzähler mit Gegenstand. Diese drei Fotos werden auf das Freeware-Programm „Fotostory 3“ geladen und die kurze Geschichte über das (eingebaute) Mikrophon aufgenommen.

Der Vorteil gegenüber einem Film: Die Beiträge kommen ruhiger, konzentrierter rüber – mit Einstellungen, Musik und Stimme gibt es jedoch eine große Bandbreite von Möglichkeiten in der Darstellung. Ergebnisse siehe „meineweltblog.de“-> Fotostory.



Spiele mit Erinnerungsstücken

1. „Spur der Steine“

Zielgruppe: Kinder, Jugendliche, Senioren

Dauer: max. 2,5 Stunden (mit 15 min. Puffer)

Grundidee:

Die Veranstaltung soll Kindern und Erwachsenen die Möglichkeit geben, ihre eigenen Erinnerungsstücke (Steine) mit anderen Augen zu sehen. Die Fantasie der Teilnehmer wird angeregt und sie können eine eigene Ausstellung mit den Dingen aus ihrer Welt kreieren.

Hierzu bringt jeder Teilnehmer einen „Stein aus seiner Welt“ mit, mit dem man eine besondere Erinnerung verbindet (z. B. ein Schmuckstück, ein Urlaubsmitbringsel usw.). Man erzählt sich gegenseitig die persönlichen Geschichten zu den Steinen (woher sie stammen etc.). Die Teilnehmer sollen sich mit dem Thema Steine aus verschiedenen Blickrichtungen beschäftigen, sich aber auch im klaren darüber werden, welche „Lebensgeschichte“ oder „Entstehungsgeschichte“ ihr selbst mitgebrachter Gegenstand hat. Dazu bearbeiten sie die drei Stationen: Information, Geografie/Reisen und Steinspiele. Im Anschluss daran findet eine Märchen- und Geschichtenerzählrunde statt, in der ein Geschichtenerzähler und/oder die Teilnehmer selbst erzählen.

Abschließend kann ein eigenes Museum mit den Steinen kreiert werden. Die Steine werden hierzu auf Tischen ausgestellt und können z.B. zusammen mit selbstgemalten Bildern oder einem Steckbrief präsentiert werden.

Einladung:

Im Vorfeld werden die Teilnehmer auf die Veranstaltung hingewiesen (evtl. schriftliche Einladung) und gebeten einen Stein aus ihrer Welt mitzubringen.

Planung des Ablaufs der Veranstaltung:

- Begrüßung und einleitende Geschichte über einen eigenen Stein (Geschichtenerzähler)
Material: Bestuhlung
- Einteilung in Gruppen (evtl. mit bunten Zetteln, die gezogen werden) und Einführung in die Bearbeitung der Stationen (Info, Reisen, Spiele)
- Gruppenarbeit (Teilnehmer durchlaufen alle 3 Stationen, pro Station ca. 20 min. Der Wechsel der Stationen wird mit einem Signal, z.B. einer Glocke angedeutet)
Material: siehe Stationskonzepte
- Märchenerzählen mit Steinen (Geschichtenerzähler) + Teilnehmer dürfen selbst Märchen/Geschichten erzählen (spontan!)
Material: verschiedene Steine, Bestuhlung
- Vorbereitung des Museums + Selbständiges Erkunden der ausgestellten Steine
Material: Tische, Material zum Dekorieren (Tücher, Stifte, Scheren, Papier, evtl. Steckbrief)

Stationskonzepte

Station Reise

Material:

- Farbausdrucke
- Karton zum Aufkleben oder Laminiergerät (für das Memoryspiel)
- Weltkarte und Pinnwand

Konzept:

Die Teilnehmer spielen ein gebasteltes Memoryspiel mit Motiven von Steinen/Bergen/Felsen (beispielsweise Stonehenge, Hinkelsteine, Vesuv,...). Wenn ein Paar gefunden wurde, wird auf der Weltkarte der Ort gezeigt, an dem sich das Objekt befindet und einige interessante Informationen dazu werden genannt. Das Spiel und die Station enden, wenn alle Karten aufgedeckt wurden.

Station Steinspiele

Material:

- Wanne mit Wasser
- Kleine Plastikschüssel
- Große Papierbögen (DIN A1 oder DIN A2)
- Stifte (Edding, versch. Farben)
- Steine (kleine und größere, runde und flache)
- 2-3 Tische

Konzept:

Die Station Steinspiele soll das Miteinander von Jung und Alt auf spielerische Weise fördern und so das Thema Steine erlebbar machen.

Folgende 3 Spiele werden den Teilnehmern auf einem großen Plakat angeboten:

- Schüssel versenken
Sobald das Schiff (oder die Schüssel) schwimmt, kann man anfangen, Steine hinzupacken. Immer abwechselnd ein Stein nach dem anderen. Bis das Schiffchen zu schwer wird und sinkt. Verloren hat derjenige, der den letzten Stein hineingelegt hat.
- Steinturm bauen
Es werden reihum Steine aufeinander gestapelt, so entsteht langsam ein Turm. Irgendwann wird das Bauwerk allerdings einstürzen. Verloren hat derjenige, der den Turm zum Einsturz gebracht hat.
- Zimmer besetzen
Es wird mit Kreide auf den Boden/ mit Filzstift auf ein großes Plakat ein Haus gemalt. Dieses Haus wird in Quadrate eingeteilt. Jedes Quadrat stellt ein

Zimmer dar. Jeder Spieler hat mehrere Steinchen, die er als seine kennzeichnet. Aus fünf Schritt Entfernung wird reihum ein Stein in das Haus geworfen. Dabei wird versucht ein Zimmer zu treffen. Gelingt dem Werfer das, gehört ihm das Zimmer. Trifft er auf die Grenzlinie gilt der Wurf als daneben. Liegt schließlich in jedem Zimmer ein Stein, wird gezählt, welcher Spieler die meisten Zimmer besetzt hat.

Ein Großteil der Spiele kann in punkto Zeit und Schwierigkeitsstufe variabel gestaltet werden.

Drei Spiele werden parallel angeboten. Die beiden durchführenden Personen dieser Station sorgen für einen ordnungsgemäßen Ablauf, fungieren als Schiedsrichter und erklären die Spiele.

Station Information

Material:

- Plakat (gestaltet vom Veranstaltungsteam)
- Tische
- Stühle
- Pinnwand oder Stellwand
- Pins oder Tesa

Konzept:

Bei wenigen Teilnehmern kann die Station im Plenum bearbeitet werden, bei vielen Teilnehmern können die TN in Gruppen eingeteilt werden und quasi als Wettstreit die Station bearbeiten. Dann können Punkte vergeben werden je nachdem welche Gruppe eine Frage schneller beantworten kann o.ä.

Das Plakat führt durch die Inhalte der Station. Das Plakat kann dann entweder aufgehängt werden oder es kann auf einen Tisch gelegt werden, als eine Art Spielfeld. Das Plakat führt durch die Inhalte der Station in Stichworten, Fragen oder Bildern und dient den Teilnehmern so zur Orientierung. Die Stichworte werden mit einer „Spur“ wie auf einem Spielbrett verbunden. Die Strecke wird dann mit Steinen, Spielfiguren oder eine farbigen Linie „abgelaufen“ und an jedem Wort bzw. an jeder Frage wird angehalten. In der Mitte des Plakates werden die Karten mit den Fragen auf einem Stapel platziert.

Ablauf:

Frage 1: Wie entstehen Steine?

Spur zu

Frage 2: Was für Steine gibt es?

Spur zu

Frage 3: Was sind Edelsteine? – Antwort

Aufgabe an die Teilnehmer: Die mitgebrachten Edelsteine den richtigen Bildern, die aus einem Bucher herauskopiert wurden, zuordnen.

Die Frage wird vom Stapel gezogen, gestellt und dann von den Betreuern beantwortet. Es wird z.B. erklärt, was Edelsteine sind. Dadurch, dass die Antwort mündlich erfolgt können auch Personen teilnehmen, die nicht mehr oder noch nicht

lesen können. Die Antworten sind nicht übermäßig lang, sodass die Konzentration der Teilnehmer nicht überstrapaziert wird. Nach jeder Antwort gibt es dann eine Aufgabe oder Quizfrage für die Teilnehmer. Bei dieser Frage oder Aufgabe sollen sie dann das Gelernte anwenden können. So können dann auch die Teilnehmer etwas aktiv werden und müssen nicht nur zuhören.

Im Folgenden finden sich 15 Fragen für das Spiel:

Frage 1: Woraus bestehen Steine? Was sind Steine?

Antwort:

Aufgabe / Quizfrage: Wähle aus folgenden Gegenständen die aus, die Mineralien enthalten: Auto, Telefon, Schmuck, Kleidung, Computer, Haus, Zahnpasta, der Mensch, usw. (Die Begriffe können vorher mit dazugehörigen Bildern auf Karten geschrieben werden)

Frage 2: In welchen Ländern entstanden die Steine?

Antwort:

Aufgabe / Quizfrage: Kennzeichne die Länder, in denen die erwähnten Steine entstanden sind auf der Karte oder dem Globus.

Frage 3: Wie können Steine noch entstehen? Wie kann man Steine aus dem inneren der Erde gewinnen? Wie nennt man Steine aus dem inneren der Erde?

Antwort:

Aufgabe / Quizfrage: Welche aktiven Vulkane in Europa kennst du? Island (größte Vulkaninsel der Welt), Teide (auf Teneriffa), Stromboli (Vulkaninsel in Italien), Ätna (auf Sizilien), Vesuv (am Golf von Neapel).

Frage 4: Es gibt viele verschiedene Steine auf der Erde. Man kann alle in 3 Gruppen einteilen:

Antwort:

Aufgabe / Quizfrage: Schätze wie viele Steine sich in diesem Glas befinden.

Frage 5: Wo kommen Steine noch in der Natur vor? Wie entstehen Höhlen?

Antwort:

Aufgabe / Quizfrage: Wie groß ist der größte Stalaktit der Erde? Mehr als 7 m. Er befindet sich in der Doolin Cave im [County Clare, Irland](#). Er wurde in den 1950er-Jahren von zwei Abenteurern entdeckt und im Jahr 2006 der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

Frage 6: Was sind Kristalle? Wie entstehen Kristalle?

Antwort:

Aufgabe / Quizfrage: Es gibt einen Kristall, den man essen kann. Kennst du diesen? Salz. Salzkristalle entstehen, wenn Meerwasser verdunstet.

Frage 7: Wie kann man die Härte eines Minerals testen?

Antwort:

Aufgabe / Quizfrage: Welches Mineral ist das Härteste? Diamant. Es hat den höchsten Härtegrad.

Frage 8: Was sind Edelsteine?

Antwort:

Aufgabe / Quizfrage: Schätze wie viele Edelsteine sich auf der britischen Königskrone befinden? 3000 Stück, darauf zu finden ist ein Teil des größten Diamanten, der auf der Erde jemals gefunden wurde.

Frage 9: Was ist ein Diamant? Wie entsteht ein Diamant?

Antwort:

Aufgabe / Quizfrage: In welchen Farben leuchten die Diamanten Rubin, Saphir, und Smaragd? Rubin: tiefes rot, Saphir: dunkles Kornblumenblau, Smaragd: tiefes Grün

Frage 10: Gibt es Steine nur auf der Erde? Gibt es auch Steine im Weltall?

Antwort:

Aufgabe / Quizfrage: Wie groß und schwer ist der größte auf der Erde gefundene Meteorit? 9 m³ und 60 Tonnen schwer.

Aufgabe / Quizfrage: Wie viel Staub regnet jeden Tag vom Weltall auf die Erde? 23 Tonnen.

Frage 11: Steine in der Kunst: Denke einmal an Malereien in Höhlen / Höhlenmalereien. Womit wurden die Höhlenwände bemalt?

Antwort:

Aufgabe / Quizfrage: Ordnen den jeweiligen Steinen die Farbe zu, die man mit Ihnen auf Papier oder Stein bringen kann. Z.B. Kalk= weiß, Zinnober = rot, Holzkohle= schwarz, Ton= braun

Frage 12: Was hat die Steinzeit mit Steinen zu tun?

Antwort:

Aufgabe / Quizfrage: Welche Werkzeuge aus Stein kennst du aus der Steinzeit? Zum Beispiel als Axt, Fellschaber, zum Mahlen von Getreide, Pfeilspitze

Frage 13: Was ist Beton?

Antwort:

Aufgabe / Quizfrage: Wo steht das höchste Gebäude der Welt? Es ist das Burdsh Chalifa (=Chalifa-Turm) in Dubai (Vereinigte Arabische Emirate), 828 m hoch, gebaut im Jahre 2010. Nutzung: Hotel, Restaurant, Wohnungen.

Frage 14: Was sind Fossilien?

Antwort:

Aufgabe / Quizfrage: Nenne zu den gezeigten versteinerten Fußabdrücken das passende Tier.

Frage 15: Wie entsteht aus massivem Gestein ein Gebirge?

Antwort:

Aufgabe / Quizfrage: Zeige mit dem Knetmodell wie ein Berg entsteht.

Bericht über eine Veranstaltung im Generationenhaus „Anna Haag“

Als Auftakt zur Veranstaltung konnte Frau Soheila Hosseini, die Geschichten-erzählerin aus der Stadtbibliothek Stuttgart gewonnen werden. Mit drei spannenden Geschichten mit oder über Steine wurde die Veranstaltung eröffnet und somit in das Thema eingeführt. Sowohl Kinder und Jugendliche, als auch die Bewohner des Mehrgenerationenhauses lauschten gespannt der Geschichte über die Steinsuppe, der alten geizigen Frau, deren Brote sich in Stein verwandelten und der bekannten Geschichte von Rotkäppchen.



Geschichtenerzählen mit Frau Soheila Hosseini

Nach diesem gelungenen Auftakt standen den Teilnehmern drei interessante Stationen zur Auswahl. Die erste Station mit dem Titel „Weltreise“ zeigte anhand eines Memory-Spiels verschiedene Sehenswürdigkeiten aus Steinen wie z.B. Stonehenge, der Sphinx oder auch die Figuren auf der Osterinsel. Nach Aufdecken eines gleichen Paares erhielten die Teilnehmer Informationen über die darauf abgebildete Sehenswürdigkeit und durften auf einer großen Weltkarte raten, wo sich diese wohl befindet.



Weltreise-Memory

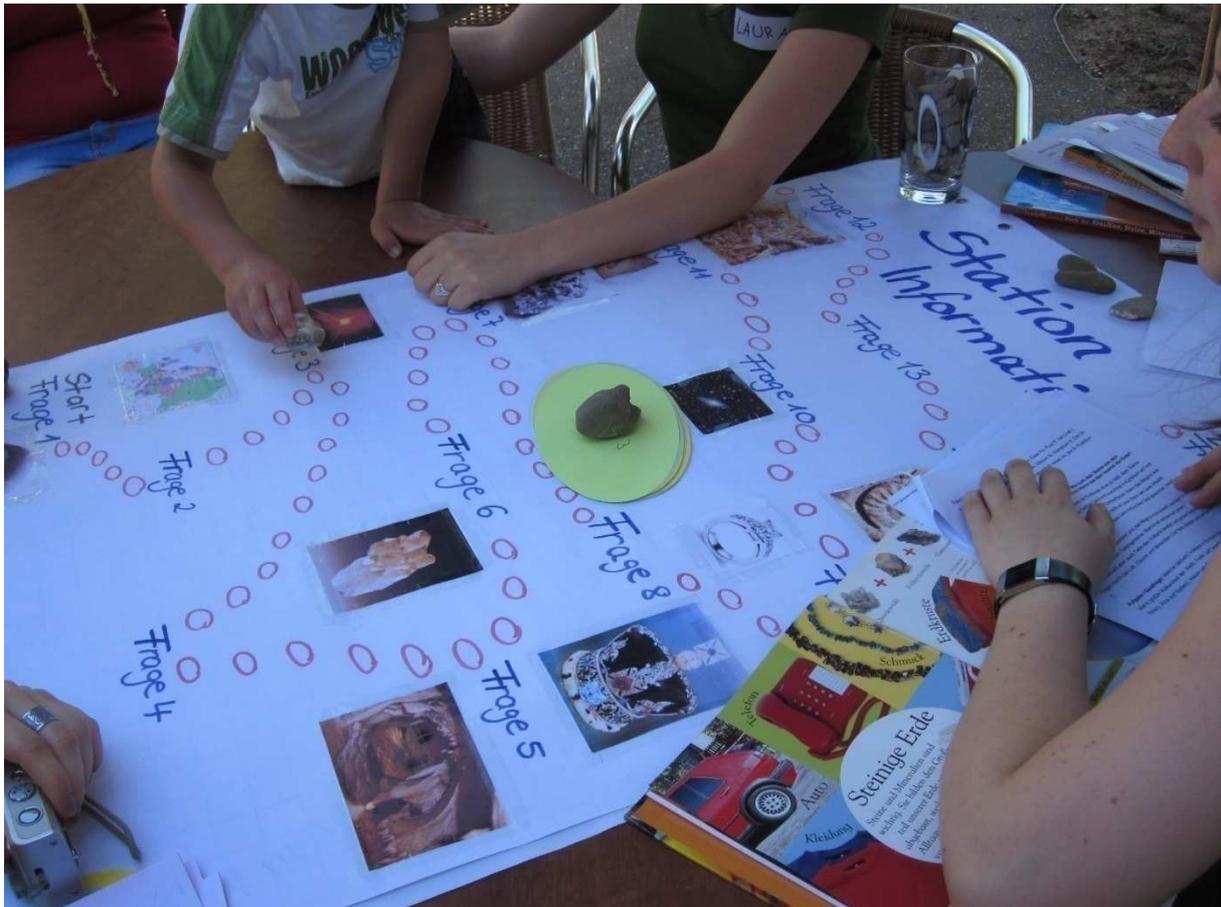
„Spiele mit Steinen“ wurde die zweite Station genannt und hier konnten sich die Teilnehmer in Geschicklichkeitsspielen rund um Steine testen. Wie viel Steine kann man in eine Schüssel, die sich im Wasser befindet, legen ohne dass sie sinkt? Wie weit lassen sich verschieden große Steine werfen und wie viele Steine können aufgehoben werden, während man einen anderen Stein in die Luft wirft? Besonders die Kinder und Jugendliche Teilnehmer waren von dieser Station angetan. Aufgrund des heißen Wetters wurde das Wasserspiel zum beliebtesten Spiel überhaupt und entwickelte sich zur spaßigen Planscherei der kleinsten Teilnehmer.



Geschicklichkeitsspiele mit Steinen

Die letzte Station mit dem Namen „Informationen rund um Steine“ erklärte auf spielerische Art und Weise Wissenswertes rund um die Entstehung und dem Vorkommen von Steinen weltweit. Hier wurden folgende Fragen anschaulich erklärt und beantwortet:

- Was sind Kristalle und wie entstehen sie?
- Was passiert bei einem Vulkanausbruch?
- Was ist eine Tropfsteinhöhle und welche Vorgänge finden in ihr statt?



Informationen und Fragen rund um die Welt der Steine

Zum Abschluss und Ausklingen des Nachmittags wurden abermals zwei unterhaltsame Geschichten von Soheila Hosseini vorgetragen. Hier hörten die Teilnehmer die Geschichte vom Stein der Weisen, der einen tyrannischen König zur Vernunft brachte und vom Stein der zuerst eine Blume, dann ein Schmetterling und zuletzt ein Mensch sein wollte.

Neben den Stationen gab es zudem ein Stein-Museum, zu dem jeder Teilnehmer beitragen konnte. Viele Kinder brachten einen wichtigen Stein aus ihrer Welt mit, den sie zu Hause oder im Urlaub gefunden hatten und stellten ihn im Museum aus. Zu jedem Stein wurde ein Steckbrief angefertigt. Auf diesem konnten die Besucher nachlesen, wem der Stein gehört, was für eine Bedeutung der Stein besitzt und wo derjenige ihn gefunden hat und heute aufbewahrt. So kamen über 20 Steine zusammen, die im Museum ausgestellt werden konnten. Darunter befanden sich auch besondere und seltene Exemplare wie Korall- und Fossil-Versteinerungen, Lavasteine und Kristalle.



Stein-Museum

Mit knapp 30 Teilnehmern sowohl an den Stationen, als auch beim Geschichtenerzählen im Plenum, konnte ein interessanter und aktiver Nachmittag für die verschiedenen Generationen gestaltet werden. Auf Grund der besonderen Dynamik im Anna-Haag –Haus war von den Studierende ein hohes Maß an Flexibilität und Spontanität gefragt, die jedoch schnell umgesetzt werden konnten. Großes Lob erhielten die Studierenden der Hochschule der Medien von Frau Mayer für ihr Engagement, ihre Kreativität und den freundlichen Umgang mit den Menschen im Anna-Haag-Haus. Zudem wurde von Frau Mayer die Einladung ausgesprochen, jederzeit wieder eine solche Veranstaltung gemeinsam durchzuführen.

2. „Ein Museum für verlorene und gefundene Dinge“

Zielgruppe: Kindergartenkinder zwischen 5 und 6 Jahren

Dauer: 2 – 2,5 Stunden

Grundidee:

Manchmal sind Fundsachen wertvoll und manchmal sind sie nur wertlose oder kaputte Alltagsgegenstände. Unbeachtet des finanziellen oder ideellen Werts eint alle Fundsachen jedoch, dass hinter ihnen eine Geschichte steht. Finden zieht unweigerlich Fragen nach sich: Wo kommt das Ding her? Wie alt ist das Ding? Wem hat das Ding gehört? Für was kann man das Ding benutzen? Wie lange liegt das Ding dort schon? Was mache ich jetzt damit? Finden weckt Neugier.

Verlieren wirft auch Fragen auf. Wo habe ich das Ding verloren? Warum habe ich das Ding verloren? Was kann ich jetzt tun? Was passiert jetzt mit dem Ding? In wessen Hände fällt das Ding?

Mit dem Verlieren eines Gegenstands hat auch beinahe jedes Kind eigene Erfahrungen. Jeder kennt die Gefühle, die mit dem Verlieren eines Gegenstands einher gehen. Von Verärgerung über Wut vielleicht auch Erleichterungen können sich Gefühlsregungen durch den Verlust eines Gegenstands einstellen. Verlieren weckt Sehnsucht.

Ablauf:

Das Veranstaltungskonzept besteht aus drei Teilen wobei der mittlere Teil aus zwei Stationen besteht. Das Ergebnis der Veranstaltung ist ein Museum für verlorene und gefundene Dinge. Die Geschichten der Dinge sollen aufgezeichnet werden. Daraus wird ein kleiner Audioguide auf einen mp3-Player geladen. Dieser kann ab dem nächsten Tag im Kindergarten für einen ausgedehnten „Museumsbesuch“ ausgeliehen werden.

Teil 1: Fundbüros [30 Minuten]:

Im Ersten Teil der Veranstaltung soll ins Thema eingeführt werden. Nach einer kurzen Vorstellungsrunde (wir stellen uns vor, die Kinder bekommen Namensschilder) erklären wir den Kindern zunächst den Ablauf der Veranstaltung. Über offene Fragen (Was verlieren die Leute alles? Was tut man wenn man was findet?) wird zum Thema Fundbüros übergeleitet. Mit einer Dia-Schau (Power-Point) zeigen wir den Kindern an welchen Orten es Fundbüros gibt (Bahnhof, Volksfest, Hotel, Rathaus), welche Dinge am meisten verloren werden (Schlüssel, Fahrräder, Schmuck...) und skurrile Fundsachen (Zahnprothese...).

Wir bringen Gegenstände mit (entweder aus einem echten Fundbüro oder unechte „Fundsachen“ von zuhause). Die Kinder können sich zu dritt einen Gegenstand eine Fundsache auswählen. Zu diesem Ding sollen sie sich eine Geschichte überlegen. Wem könnte der Gegenstand gehört haben? Was ist das überhaupt für ein Gegenstand? Für was kann man den Gegenstand gebrauchen? Diese Geschichte erzählen die Kinder dann in der großen Runde allen anderen. Eine Gruppe wird je von einem Erwachsenen betreut und bekommt kurze Infos zu ihrem Gegenstand (Wo er gefunden wurde, wann er gefunden wurde). Falls sie Anlaufschwierigkeiten haben, sollen sie uns Gegenstände geben, und wir müssen uns Geschichten ausdenken. Eventuell gibt es einen Geschichten-Finderlohn.

Danach wird die große Gruppe in zwei kleine Gruppen aufgeteilt (gelost). Eine Gruppe geht zur Station VERLIEREN die andere zur Station FINDEN. Die Stationen werden anschließend gewechselt.

Teil 2 A: Station Verlieren [30 Minuten]:

Als Einführung in die Station Verlieren erzählen wir (pro Station zwei Betreuerinnen) von Dingen, die wir verloren haben. Was für ein Ding das war, die Begleitumstände, wie wir uns gefühlt haben etc. Anschließend soll jedes Kind kurz erzählen, welches Ding es einmal verloren hat. Der verlorene Gegenstand wird anschließend gemalt. (Im Vorfeld, sollen die Kinder sich das überlegen; wenn vorhanden: Foto des Dings mitbringen). Falls ein Kind noch nie etwas verloren hat, fragen wir ob die Eltern/Geschwister je etwas verloren haben. Falls auch das nicht der Fall ist, können die Kinder auch ihre Erzieherinnen fragen und dann deren Gegenstand malen. Wenn die Bilder fertig sind füllen wir mit den Kindern einen Ding-Steckbrief aus. Dieser wird die Infotafel zum verlorenen Ding für das *Museum der verlorenen und gefundenen Dinge*. Die Geschichten, die die Kinder zu ihren Bildern erzählen, werden mit einem Aufnahmegerät aufgezeichnet. Die Aufzeichnungen werden einen Tag später auf einem MP3-Player im Kindergarten zur Verfügung gestellt. Über Nummern (Tims Bild = 1, Julias Bild=2; Nummern stehen auf den Infotafeln am Bild) kann man das Museum der verlorenen und gefundenen Dinge dann mit einem „Audioguide“ besuchen.

Aktivierendes Element:

Zwischen dem Stationentausch spielen wir mit den Kindern „Fauls Ei“. Dies soll den Effekt haben, dass sich die Kinder austoben können um danach wieder aufnahmefähig zu sein und weiter konzentriert mitmachen zu können.

Teil 2 B: Station Finden [30 Minuten]:

Für die Station Finden sollen die Kinder Gegenstände mitbringen, die sie gefunden haben (Einladung). Zunächst wird in der Runde erzählt: Wo kommt das „gefundene Ding aus deiner Welt“ her? Was bedeutet es mir? Für was benutze ich es? Wem könnte das Ding einmal gehört haben?

Mit den Fundsachen gestalten die Kinder im Anschluss Fund-Schubladen. Diese werden später im *Museum für verlorene und gefundene Dinge* wie Regalbretter aufgehängt. Ganz nach Belieben können die Schubladen dann mit Stoff ausgekleidet und anderweitig mit den Fundsachen gestaltet werden.

Auch zu den Schubladen füllen wir Ding(e)-Steckbriefe gemeinsam mit den Kindern aus (Wo gefunden? Wann gefunden?), die wiederum als Infotafeln im *Museum für verlorene und gefundene Dinge* benutzt werden. Analog zur Station Verlieren sollen auch hier die Geschichten der gefundenen Dinge/Schätze für den Audioguide aufgezeichnet werden.

Teil 3 Vernissage: Museum für verlorene und gefundene Dinge [30 Minuten]:

Gemeinsam mit allen Kindern ordnen wir die Bilder und Schubladen und hängen sie auf. Zu jedem Gemälde bzw. Objekt werden dann die Infotafeln angebracht. Denkbar wäre anschließend eine Art Führung durch das Museum bei dem jeder seine Schublade und sein Gemälde vorstellt (den Erzieherinnen? Eltern? anderen Kinder? der Gruppe?)

Zum Schluss bekommen die Kinder eine Urkunde für die Tatkräftige Mitarbeit am Museum und die Stiftung solch wertvoller Objekte.

Vorbereitung:

- Ding-Steckbrief bzw. Infotafeln entwerfen
- Einladungen
- Schubladen organisieren
- Beamer und Leinwand besorgen, testen
- Räumlichkeiten anschauen. Wo Museum (Galeriewände), Station Finden, Station Verlieren, Beamer?
- Fundsachen aus einem Fundbüro ausleihen oder Gegenstände sammeln
- Material zum Aufhängen der Schubladen/Bilder/Infotafeln
- Aufnahmegerät besorgen und Audio-Guide erstellen
- Lose für Gruppeneinteilung
- Präsentation „skurrile Fundsachen“
- Bastel-/Malmaterialien
- Vortermine: Kindern Einladungen geben und kurz vorstellen, was wir vorhaben
- Namensschilder vorbereiten

Einladung:

Aus der Einladung muss hervorgehen, dass jeder Fundsachen mitbringen muss. Darüber hinaus sollen die Kinder sich überlegen, welches Ding sie einmal verloren haben. Gibt es davon ein Foto? Mitbringen!!!

Bilder aus der Veranstaltung mit einem Kindergarten



Die leeren Schubladen



Die Gestaltung der Schublade mit den gefundenen Dingen



Die fertigen Objektschubladen



Der Steckbrief



Die Aufnahme der Geschichte

3. „Flohmarkt der Erinnerungen“

Zielgruppe: Generation 55+

Dauer: max. 2 Stunden

Grundidee:

Durch selbst mitgebrachte Erinnerungsstücke (z.B. Postkarte, Schmuckstück,...) sollen die Teilnehmer ihre schönste, traurigste, lustigste, spannendste, überraschendste Erinnerung teilen, sodass gemeinsam Geschichten aus der Vergangenheit erzählt werden. Die mitgebrachten Gegenstände werden auf einem aufgebauten Flohmarkt präsentiert. Die Teilnehmer bummeln über den Flohmarkt und schauen sich die verschiedenen Gegenstände an. Jeder Teilnehmer sucht sich einen Gegenstand aus, der ihm besonders gefällt und nimmt diesen mit in die Erzählrunde. In der Erzählrunde wird dann gemeinsam über die einzelnen Gegenstände gesprochen und Erinnerungen geteilt.

Notwendige Materialien:

- Erinnerungsstücke der Teilnehmer (z.B. Schmuckstück, Urlaubsmitbringsel, Schlüssel...)
- Tische und Tücher für den Flohmarkt (z.B. Bistrotische)
- Evtl. Musik
- Sitzgelegenheiten für die Erzählrunde (z.B. Stuhlkreis)

Vorbereitung:

1. Einladung
 - In der Einladung für die Veranstaltung muss deutlich gemacht werden, dass jeder Teilnehmer ein Erinnerungsstück mitbringen soll.
2. Aufbau des Flohmarkts
 - Tische und Tücher im Raum verteilen, sodass eine Flohmarktatmosphäre entsteht. Im Hintergrund evtl. leise Musik laufen lassen um die Flohmarktatmosphäre zu verstärken.

Durchführung:

- Begrüßung
 - Die Teilnehmer werden von den Veranstaltern begrüßt. Anschließend übergeben die Teilnehmer ihre Erinnerungsstücke den Veranstaltern, ohne dass die anderen Teilnehmer sehen können um welchen Gegenstand es sich handelt. Die Gegenstände werden auf dem Flohmarkt verteilt.
- Vorstellung der Veranstaltung
 - Erklärung des Ablaufs
- Bummeln auf dem Flohmarkt
 - Die Teilnehmer bummeln über den Flohmarkt und suchen sich dabei einen Gegenstand aus und nehmen diesen mit in die Erzählrunde.
 - Dauer: ca. 15-20 Min.

- Erzählrunde
 - Jeder Teilnehmer sagt kurz, warum er gerade diesen Gegenstand auf dem Flohmarkt ausgesucht hat und was er für eine Erinnerung/Geschichte dahinter vermutet.
 - Anschließend gibt sich derjenige zu erkennen, der den Gegenstand mitgebracht hat und erzählt welche Erinnerung er tatsächlich damit verbindet. Dieser setzt die Erzählrunde mit seinem auf dem Flohmarkt gefundenen Gegenstand fort.
 - **Tipp:** Um den Teilnehmer den Einstieg in die Erzählrunde zu erleichtern, ist es sinnvoll, dass eine eingeweihte Person den Anfang macht.

- Ausklang
 - Gemütliches Beisammensein und gemeinsamer Austausch über die Veranstaltung.
 - Evtl. Getränke und FingerFood anbieten.

- Nachbereitung
 - Flohmarkt abbauen

4. „Wo bin ich?“

Zielgruppe: generationsübergreifend

Grundidee:

Die Veranstaltung soll Kindern und auch Erwachsenen eine Möglichkeit geben, mit ihren eigenen Souvenirs aus dem Urlaube oder der Heimat eine eigene Ausstellung zu kreieren.

Die Grundidee ist, dass die Teilnehmer Erinnerungsstücke aus dem Urlaub oder bei Migranten aus der Heimat, mitbringen und erzählen, welche Erlebnisse sie mit dem Gegenstand verbinden.

Dadurch lernen alle Teilnehmer fremde Orte kennen.

Anschließend basteln die Teilnehmer Schilder und Steckbriefe für ihre Gegenstände, damit die Besucher der Ausstellung auch die Geschichte der Erinnerungsstücke erfahren.

Vorbereitung:

Gegenstände, die für die Einleitung in das Thema und die eigentliche Veranstaltung benötigt werden

- Globus/Weltkarte und Stecknadeln: damit kann visuell dargestellt werden, wo der Gegenstand herkommt und der Ort markiert werden
- Tisch mit Tuch: damit die Gegenstände präsentiert werden können
- Buntes Papier, Scheren, Stifte: für die Gestaltung der Schilder und Steckbriefe
- 2-3 eingeweihte Personen mit ihrem Gegenstand, die ihre Geschichte erzählen: diese Personen beginnen mit ihrer Geschichte, damit wir die erste Schüchternheit der Kinder genommen und die Personen können notfalls bei verschiedenen Geschichten der Kinder nachfragen und die Kinder dadurch zum Erzählen bringen

Einladung:

Teilnehmer sollen einen Gegenstand mitbringen. In der Einladung sollte auch stehen, dass auch simple Dinge wie Muscheln, Steine oder Fotos Geschichten erzählen und diese mitgebracht werden können

Planung der Veranstaltung:

Ablauf:

1. Begrüßung und Überleitung in das Thema „Orte der Welt und meinen Erinnerungen daran“
2. Erzählrunde
Eingeweihte können den Anfang machen, falls keines der Kinder beginnen möchte
3. Basteln der Schilder und Steckbriefe
4. Herrichten der Ausstellung

Früher und heute: Spielen mit Geschichten

5. Kinderdinge im Wandel der Zeit

Zielgruppe: Eine Grundschulklasse oder feste Gruppe (z. B. Hortgruppe)

Dauer: 2,5 Stunden

Grundidee:

Kindern soll anhand von Dingen, die sie alltäglich benutzen, vermittelt werden, wie Kindheit früher war bzw. die Lebensumstände zu früheren Zeiten waren.

Ausgangspunkt sind hierbei Dinge, die Kinder heute verwenden. Dem gegenüber stehen die gleichen oder ähnliche Dinge, die man zu früheren Zeiten verwendet hat. Möglich sind hierbei Dinge aus allen Zeitepochen.

Veranstungsverlauf:

Die Veranstaltung kann in zwei Teilen ablaufen:

1. Teil

Hier werden in Form einer Präsentation (Powerpoint o.ä.) Kinderdinge vorgestellt. Sie bieten die Ansatzpunkte für Erklärungen zu den gesellschaftlichen Verhältnissen bzw. Lebensumstände der Kinder in der jeweiligen Zeit. Dies können sowohl Objekte sein, die heute in dieser Form nicht mehr von den Kindern verwendet werden, als auch Exponate, die es heute noch in gleicher oder sehr ähnlicher Form wie früher gibt.

Wichtig ist es hierbei die Kinder direkt zu beteiligen. Gemeinsam soll überlegt werden, welches von diesen Dingen sie auch zu Hause haben oder nutzen.

Alle Utensilien, die in der Präsentation vorgestellt werden, sind Objekte, die sich in der Sammlung eines baden-württembergischen Museums befinden. Gleich-zeitig kann so zusammen überlegt werden, warum Museen solche Dinge sammeln.

Im Folgenden eine Auswahl von Objekten, die man in der Präsentation thematisieren kann:

Schulutensilien

Schreibttafel (Schulmuseum Kornwestheim)

Hier könnte man den Aspekt des Schreibenlernens früher und heute näher beleuchten.



Spielzeug

- Märklin-Modell Stuttgarter Hauptbahnhof (Spielzeugmuseum Aulendorf)
Bei diesem Objekt kann der Gesichtspunkt des Modellbaus bzw. Modell-eisenbahn als Spielzeug auch für Erwachsene vorgestellt werden.



- Steif Spielpuppen Infanterist und Offiziere (Haus der Geschichte Stuttgart)
Hier kann das Phänomen des Militär- bzw. Kriegsspielzeugs betrachtet werden.



- Pustefix (Haus der Geschichte Stuttgart)
Dieses Beispiel zeigt ein Spielzeug, welches sich seit der Zeit der Eltern und Großeltern nicht verändert hat.



Lebensmittel

Steinzeitkaugummi (Pfahlbaumuseum Unteruhldingen)



Kleidung

Gängelband / Kinderzügel (Modemuseum Ludwigsburg)



Diese beiden Exponate eignen sich, um allgemeine Lebensumstände, speziell für Kinder, zu den damaligen Zeiten aufzuzeigen.

Sportgerät

Kinderski (Skimuseum Hinterzarten)

An diesem Beispiel kann man den Wandel von einem Fortbewegungsmittel zu einem Freizeitsport erläutern.



Weitere Anregungen sind auf der Homepage und in der Datenbank der Landesstelle für Museumsbetreuung Baden-Württemberg zu finden.

2. Teil

In Anschluss können umgekehrt die Kinder ein eigenes selbstmitgebrachtes Ding vorstellen. Zusammen mit ihnen kann man auch hier überlegen, ob und wie das jeweilige Objekt bereits zu früheren Zeiten existiert hat.

Sollten die Vorbereitungen für den zweiten Teil zu aufwendig sein, ist es auch denkbar sich nur auf den ersten Teil zu beschränken.

Im Vorfeld zu klären:

Zunächst muss ein Veranstaltungsort gefunden werden. Hier wäre eine (Stadtteil)Bibliothek denkbar. In diesem Fall könnten die Kinder nach der Veranstaltung noch Bücher zum einem für sie interessanten Aspekt ausleihen (z.B. Was ist was).

Alternativ kann die Aktion auch im Hort oder der Schulkasse selbst stattfinden.

Für Teil 1

Die entsprechende Technik (Notebook, Beamer) muss vorhanden sein bzw. mitgebracht werden. Darüber hinaus wird ein Raum oder eine abgeschiedene Ecke mit einer freien Projektionswand benötigt.

Für Teil 2

Etwas Vorbereitung durch den Erzieher bzw. Lehrer ist unerlässlich. Er bittet die Kinder im Vorfeld ein Ding mitzubringen. Die mitgebrachten Dinge werden vom Erzieher bis zur Veranstaltung „verwahrt“, damit sie beim Termin nicht vergessen werden. Außerdem ist es wichtig zu wissen, was die Kinder mitbringen, um sich eine Entsprechung aus der Vergangenheit zu finden und sich darauf vorzubereiten zu können.

Des Weiteren bleibt der genaue Zweck der Einsammel-Aktion für die Kinder zunächst im Unklaren, um so die Spannung zu steigern.

Adaptionsmöglichkeit

Die Idee ließe sich auch auf ein einzelnes Museum, wie das Lindenmuseum, anwenden. Hier könnte man anstelle von Dingen aus der Vergangenheit, das Thema Dinge in verschiedenen Kulturen aufgreifen.

Der Vorteil hier ist, dass man eigene Exponate aus der Sammlung im Original zeigen kann.

6. „Fotografien – Leben in Bildern“

Zielgruppe: Kinder der 3.-4. Klasse und Erwachsene oder Senioren

Maximale Teilnehmerzahl: Etwa. 30 Personen / vom Alter möglichst ausgeglichen

Dauer: etwa 3 Stunden

Grundidee:

Kinder und Senioren lernen durch Spiele und eigenständige kreative Phasen über Fotos, wie das Leben früher war und wie es heute ist. Durch das Nachstellen von Fotoszenen schlüpfen sie in die jeweiligen Zeiten hinein.

Benötigte Materialien:

- Pinnwände und Klammern
- eine Stoff- oder Papierbahn
- Fotos eines Menschen über ein ganzes Leben hinweg
- evtl. Kärtchen mit unterschiedlichen Motiven für die Gruppenbildung
- Stühle und Tische
- evtl. Bastelmaterialien (Kostüme, Papier, Farben, Tonpapier, Scheren, Kleber)
- Drucker, möglichst Farbdrucker
- Digitalkamera
- PC zum Hochladen der Bilder
- evtl. alte Fotoapparate

Durchführung:

1. Vorbereitungsphase

- In der Einladung für die Veranstaltung sollten die Teilnehmer gebeten werden, ein eigenes Foto mitzubringen, egal ob es alt oder neu ist.

2. Aufwärmphase

- Begrüßung durch die Bibliothekarin und Erklärung, was heute alles gemacht wird.
- Evtl. kann hier noch erklärt werden, wie Fotos früher gemacht wurden und wie heute.
- Einführungsfragen an Kinder:
 - Habt ihr selbst schon einen Fotoapparat?
 - Wann werden häufig Fotos gemacht?
 - Festen (Hochzeiten, Geburtstagen)
 - Urlaub
 - Vorführungen / Wettkämpfen
 - Wenn ein Baby geboren wird
 - Schule (Klassenfotos)
- Vorstellungsrunde:
 - Jeder holt sein eigenes Foto, wenn er eines dabei hat und stellt sich vor: Kinder, die kein Foto mitgebracht haben, stellen sich einfach mit Name und Alter vor.
 - „Ich heiße Lisa, bin 9 Jahre alt und auf meinem Foto bin ich mit meiner Schwester im Urlaub.“
 - Kinder, die kein Foto mitgebracht haben, stellen sich einfach mit Name und Alter vor.
 - An jeden wird ein Foto verteilt, das er sich genau anschauen soll.
 - Streckspiel:

- Die Bibliothekarin macht verschiedene Aussagen und jeder bei dem die Aussage auf das Foto zutrifft, muss das Bild hochheben. Je nach Fotoauswahl müssen die Fragen evtl. angepasst werden:
 - Auf dem Foto sieht man ein Mädchen/ einen Jungen.
 - Nur eine Person / ganz viele Personen / keine Person
 - Auf dem Foto ist Winter / Sommer
 - Das Foto ist farbig / schwarz weiß
- Sortierspiel
 - Nun müssen die Fotos in eine richtige Reihenfolge gebracht werden. Auf dem Boden wird ein Streifen Papier oder Stoff als Zeitleiste ausgelegt. Im Kreis herum darf nun jedes Kind und jeder Erwachsene sein Foto anordnen. Natürlich dürfen sich die Teilnehmer dabei helfen.

3. Hauptphase:

- Die Bibliothekarin erklärt, dass nun die Fotos nachgestellt werden und davon dann wiederum Fotos gemacht werden.
 - Die Teilnehmer können sich von den ausgelegten Fotos eines aussuchen und dürfen dann Gruppen bilden, die Gruppen sollten jedoch vom Alter gemischt sein.
 - Eine Alternative dazu ist v.a. bei Problemen bei der Gruppenbildung, Kärtchen mit Symbolen oder Farben auf der Rückseite ziehen zu lassen und danach dann die Gruppen zu bilden.
 - Die Gruppen entscheiden sich für Fotos die sie nachstellen wollen.
 - Bastelphase: (diese Phase kann auch ausgelassen werden)
 - Die Teilnehmer basteln sich für die Fotos, die sie nachstellen wollen Kostüme, Requisiten und Hintergründe
 - Fotophase:
 - Die Gruppen, die zuerst fertig sind, werden zuerst fotografiert.
 - Ausbauidée: Die Fotos könnten auch mit einem Nachbau einer alten Lochkamera, bei der der Fotograf unter einem Tuch versteckt ist gemacht werden – natürlich mit einer modernen Digitalkamera.

4. Endphase

- Die Fotos werden, wenn möglich, ausgedruckt und neben die Originale als Ausstellung an Pinnwände geheftet. Dabei können die Teilnehmer mithelfen.
- In der Zeit bis alle fertig sind, können sich die Gruppen von ihren Fotos erzählen, oder die älteren Teilnehmer können davon erzählen, wie das Leben früher war. Zusätzlich können alte Fotoapparate ausgestellt werden und Bücher zum Thema Fotografie.
- Wenn alle fertig sind kommen alle noch einmal zusammen. Die Ausstellung wird gemeinsam angeschaut.
 - Evtl. kann sich jeder noch ein Lieblingsbild aussuchen und erzählen, warum ihm dieses besonders gefällt.
- Abschließend kann noch ein Gruppenfoto gemacht werden, das die Kinder bei einem weiteren Besuch in der Bibliothek abholen dürfen.
- Die Bibliothekarin verabschiedet die Teilnehmer.

Spiele mit Kunst

7. „Aus alt mach neu“

Zielgruppe: 3.-4. Klasse

Max. Teilnehmerzahl: Eine Schulklasse

Dauer: ca. 120 min.

Grundidee:

Aus augenscheinlich alten, unbrauchbaren Gegenständen etwas „neues“ erschaffen.

Material/Vorbereitung:

- „Werkzeug“: Scheren, Kleber, Stifte, Farbe, Pinsel...
- Bastelmaterialien: Filzstoff, Pfeifenreiniger, Federn, Knöpfe, Kleidungsstoff etc.
- Fotoapparat für Vorher-Nachher-Dokumentation
- Raum mit großer Arbeitsfläche und Platz für einen Stuhlkreis

Durchführung:

Einführende Gesprächsrunde im Stuhlkreis:

Die Veranstalter stellen sich und die folgende Veranstaltung vor und führen in das Thema ein: was macht einen „alten“ Gegenstand aus? Warum werden alte Dinge gesammelt, z.B. in Museen? Jeder Teilnehmer stellt seinen mitgebrachten Gegenstand vor (berichtet z.B. darüber, wann er diesen erhalten hat, warum er nicht mehr verwendet wird, beziehungsweise welche Erinnerungen mit dem Gegenstand verbunden sind). Anschließend werden Fotos von jedem Teilnehmer mit seinem jeweiligen Gegenstand gemacht.

Workshop:

Die Gegenstände können anschließend mit Hilfe der zur Verfügung stehenden Materialien bearbeitet bzw. verschönert werden. So kann das Objekt entweder „erneuert“ oder in etwas vollkommen anderes umgewandelt werden. Die Veranstalter geben Hilfestellung bei den Bastelarbeiten.

Feedback im Stuhlkreis:

Die Teilnehmer präsentieren ihre „neuen“ Kreationen vor der Gruppe. Anschließend werden erneut Fotos von den Gegenständen gemacht. Am Ende der Veranstaltung können die Veranstalter und Schüler ihre Eindrücke schildern und ein Fazit abgeben. Die Vorher-Nachher-Bilder werden zusammengestellt und später an den Klassenlehrer weitergeleitet.

Super und Märchenhelden

8. „Meine Märchen - Deine Märchen“

Zielgruppe: Kinder und Erwachsene

Grundidee:

„Meine Märchen, Deine Märchen“ soll Kindern und Erwachsenen den Umgang mit ihrer eigenen Vorstellungsgabe und Fantasie näherbringen. Die verschiedenen Generationen können sich gegenseitig austauschen, sie lernen unterschiedliche Versionen der Geschichten und möglicherweise sogar völlig neue Märchen kennen. Jeder Teilnehmer bringt ein „Ding aus seiner Welt“ mit, das irgendetwas mit dem Thema Märchen zu tun hat, z. B. ein Kuscheltier, eine „goldene“ Kugel, eine kleine Krone usw.

Sie erzählen persönliche Geschichten zu ihren Gegenständen. (z.B. woher sie den Gegenstand haben, wie lang sie ihn schon haben usw.)

Die verschiedenen mitgebrachten Gegenstände können dann miteinander verknüpft und das passende Märchen dazu erzählt werden. (evtl. in Kooperation mit einem Märchenerzähler)

Vorbereitung:

- Verschiedene Märchenbücher (auch unbekannte Märchen)
- Ungewöhnliche Gegenstände, die mit Märchen zu tun haben z. B. Erbsen, Spindel, Federkissen, Brotkrumen, Picknickkorb usw.
- Dekoration

Präsentation:

Um eine märchenhafte und fantasievolle Stimmung zu erzeugen, muss mit vielen Farben und Elementen gearbeitet werden. Märchenbilder, und Gegenstände können dekoriert werden. Es könnte auch eine Art „Märchenwald“ gestaltet werden. Die Teilnehmer können sich auch verkleiden, oder der Erzähler tritt als Märchengestalt auf.

Einladung:

Jeder Teilnehmer muss ein „märchenhaftes Ding aus seiner Welt“ mitbringen.

Planung und Ablauf:

Begrüßung:

- Begrüßung der Teilnehmer mit einer kleiner Führung durch den „Märchenwald“ zur Einstimmung
- Märchenerzählen (Der Erzähler stellt einen oder mehrere eigene Gegenstände vor und erzählt dann das passende Märchen dazu; evtl. an verschiedene Orten im „Märchenwald“)
- Überleitung zur Runde „ein märchenhaftes Ding aus meiner Welt“
- Persönliche Erzählrunde
- Abschluss: Ein neues Märchen kann anhand der mitgebrachten Gegenstände erfunden werden (Erzählwerkstatt)

Variation:

Eine weitere Möglichkeit die verschiedenen Gegenstände „sprechen“ zu lassen ist ein Märchentheater.

Hierbei müssen sich Gruppen zusammenfinden, die passende Gegenstände zu einem bestimmten Märchen mitgebracht haben (z.B. roter Hut, Korb, Plüsch-Wolf → Rotkäppchen).

Die Gruppen dekorieren dann ein Märchentheater mit ihren Gegenständen und basteln evtl. noch weitere zusätzliche Attribute. Danach erzählt die Gruppe ihr Märchen. Wenn die Teilnehmer Lust haben, können sie auch selbst mit ihren Gegenständen theaterspielen.

9. Superhelden aus meiner Welt

„Mein Superheld aus meiner Welt“

Zielgruppe: ab 10 Jahren

Dauer: bis zu 20 Min.

Grundidee:

In dieser Veranstaltung geht es um das Thema Superhelden. Den Teilnehmern werden nicht nur die bekannten Comic-Superhelden vorgestellt, sondern auch Superhelden bzw. Helden aus der Antike, Mythen, sowie reale Alltagshelden bzw. Superhelden.

Die Veranstaltung beinhaltet heroische Vorträge, Mal-Workshop, Lesungen von Superheldengeschichten sowie eine Superhelden-Galerie.

Vorab müssen Informationen über Helden bzw. Superhelden aus der Antike, fiktive Superhelden, sowie Helden aus dem Alltag (z.B. Feuerwehr, Polizei usw.) gesammelt werden.

Grundgedanke dieser Veranstaltung ist es den Teilnehmern zu zeigen welche Helden bzw. Superhelden es gibt, nämlich die die bereits vergessen wurden, die erfunden sind und die Superhelden die Allgegenwärtig in unserem Leben erscheinen.

Vorbereitungen:

1. Vortrag über Helden- bzw. Superhelden der Antike bis zur Gegenwart
 - Welche Helden bzw. Superhelden gibt es
 - Wer hat sie erfunden?
 - Kritik an Superhelden
 - Welche Helden gibt es im Alltag?

Präsentation: Powerpoint

Material: Vortragsraum für ca. 20 Teilnehmer (bestuhlt), Leinwand und Beamer, Lautsprecher, evtl. Mikrofon

Ablauf:

1. Begrüßung

2. Vortrag

3. Fragerunde

2. Superheldenquiz:

Präsentation: Powerpoint

Zielgruppe: ab 8 Jahren

Dauer: bis zu 30 Min.

Teilnehmer: 10

Material: 1 Raum für ca. 20 Personen, 1 Leinwand und 1 Beamer, 1 Laptop, Preise für Gewinnergruppe, ca. 11 Quizfragen, Filmausschnitte

Ablauf: 1 Begrüßung
 2 Die zehn Teilnehmer werden in 2 Gruppen je 5 Personen aufgeteilt.
 3 Quizfragen über Superhelden werden gestellt, nach jeder richtig gelösten Frage soll ein kleiner Filmausschnitt über den jeweiligen Superhelden gezeigt werden
 4 Preisvergabe

Impressum

Beteiligte Studierende der Hochschule der Medien:

Vreni Bühler
Felix Diehl
Isabell Dittrich
Ursula Fischer
Caroline Föll
Katja Gerassimenko
Jennifer Dorrit Hassel
Eva Klose
Mira Krause
Matthias Krebs
Julia Lennen
Felicitas Lieb
Jennifer Mayer
Kerstin Meischel
Laura Nichols
Melissa Portz
Daniela Seefeldt
Sabrina Silbernagel
Boram Song

Redaktion: Dorit Kassel, Susanne Krüger

Weitere Informationen unter: www.hdm-stuttgart.de/ifak