

Felicitas Jacobs

Pädagogik und Konzeption der  
Ausstellungsbegleitungen für Kinder  
Kann man sich mit einem Glasschwamm waschen?

+ultra  
gestaltung  
schafft  
wissen



# Inhalt

1.	Ausgangssituation und Rahmenbedingungen	1
2.	Skizzierung der Ausstellung »+ultra. gestaltung schafft wissen« Anknüpfungen für den Fachbereich Erzieherausbildung der Stiftung	2
3.	Kann man sich mit einem Glasschwamm waschen? Mögliche Forscherfragen der Ausstellung	3
4.	Pädagogische Grundhaltung der vorliegenden Konzeption Ästhetische Bildung und frühe Kindheit	4
5.	Entwicklungsphasen vier- bis sechs-Jähriger	6
6.	Spiel- und theaterpädagogische Bildungsaspekte der Ausstellungsbegleitungen „Kleine Entdecker/innen auf großer Fährte“	8
7.	Kreativität - welche Rolle spielt sie bei der Entwicklung der Touren „Kleine Entdecker/innen auf großer Fährte“	10
8.	Zukünftige Erzieher/innen entdecken mit Kindern »+ultra. gestaltung schafft wissen« Ausstellungstouren „Kleine Entdecker/innen auf großer Fährte“ im Einzelnen	12
8.1.	Tour 1 „Pirat/in und König/in suchen einen Schatz“ Dialogische Haltung und spielpädagogisches Konzept Protokollnotizen von Studierenden	12
8.2.	Tour 2 „Ordnung schaffen!“ Oder: „Wer war das?“ Ein dramaturgisch-dialogischer Leitfaden zur Grundidee Protokollnotizen von Studierenden	23
9.	Resümee und Blick auf die Tour-Praxis der Studierenden - ein persönlicher Bericht	29
Anhang 1:	Touren in tabellarischer Übersicht	
	Tour: „Pirat/in und König/in suchen einen Schatz“	34
	Tour: „Ordnung schaffen!“ Oder: „Wer war das?“	40
Anhang 2	Brief der Veranstalter/innen an Besuchergruppen	43
	Literaturverzeichnis	44
	Impressum	45



**In allen Textteilen sind Originaltöne der Kinder und Tourguides bzw. Studierenden eingefügt, notiert während einiger Ausstellungsbegleitungen. Diese O-Töne sind rot gedruckt.**

# 1. Ausgangssituation und Rahmenbedingungen

Im Frühjahr 2016 erhielt die Direktorin der Stiftung SPI, Dr. Birgit Hoppe, Geschäftsbereich Fachschulen, Qualifizierung & Professionalisierung, eine Kooperationsanfrage der Koordination der Ausstellung »+ultra. gestaltung schafft wissen«, die vom Exzellenzcluster »Bild Wissen Gestaltung. Ein Interdisziplinäres Labor« der Humboldt-Universität zu Berlin vom 30. September 2016 bis 8. Januar 2017 im Martin-Gropius-Bau veranstaltet wurde. Diese Möglichkeit der Fortsetzung einer schon 2010 erfolgten Kooperation mit der Humboldt-Universität zu Berlin, dem Martin-Gropius-Bau und der Stiftung SPI zum Thema „Weltwissen. 300 Jahre Wissen in Berlin“ klang vielversprechend: Die Beteiligten schaffen in den Bereichen Kultur & Bildung mit Mut und Neugier Begegnungen, die neue und überraschende Erkenntnisse ermöglichen.

Zu diesen Begegnungen eingeladen wurden Kindertagesstätten, die ihren Gruppen von vier- bis siebenjährigen Kindern und deren Erzieherinnen und Erziehern damit einen Museumsbesuch der ganz besonderen Art anboten.

Weiterhin ermöglicht die Kooperation den Studierenden der berufsbegleitenden Erzieherfachschule der Stiftung SPI ein spannendes Aufgabenfeld, in dem sie pädagogisches Erfahrungswissen und erlernte Theorie anwendungsbezogen erproben konnten,

im Bereich kulturpädagogischer Bildungsprozesse. Gleichzeitig stellen sie ihre Fähigkeit in einem direkten Theorie-Praxis-Transfer einer breiten Öffentlichkeit zur Verfügung.

Die Koordinatorinnen der Ausstellung und die Stiftung SPI wurden sich schnell einig: Wenn Institutionen aus Bildung und Kultur bereit sind, sich in Neuland zu wagen und gewohnte Strukturen offen zu halten gegen Sorgen und Befürchtungen, können neue Projekte in Kooperation entwickelt und verwirklicht werden, die eben solche ungewohnten Zugänge zur Kunst und Wissenschaft ermöglichen.

Die Erfahrungen der Stiftung SPI auf dem Gebiet innovativer kulturpädagogischer Vermittlungswege, die im Bildungsverständnis verankerte pädagogische Haltung einer Ermöglichungsdidaktik statt Instruktionlogik, die Offenheit und Neugier der Ausstellungskoordinatorinnen und deren grundsätzliches Interesse daran, „Facetten und Auswirkungen gestalterischen Handelns in der Wissenschaft“ auf lebendige Art einer breiten Öffentlichkeit zugänglich machen und dabei schon kleinste Besucher/innen anzusprechen - all das markierte eine verlockende Basis, um das Projekt einer Ausstellungsbegleitung für Kinder im Alter von ca. vier bis sieben Jahren zu verwirklichen.

## 2. Skizzierung der Ausstellung

# +ultra. gestaltung schafft wissen

### Anknüpfungen für den Fachbereich Erzieherausbildung der Stiftung SPI

Wissenschaft ist Gestaltung und Gestaltung bringt Wissen hervor. Seit jeher wird Wissen gestaltet – durch Werkzeuge, Architekturen, Modelle und Bilder. Und Werkzeuge, Architekturen, Modelle und Bilder gestalten wiederum das Wissen, das sie wiedergeben. Mit der Ausstellung »+ultra. gestaltung schafft wissen« wird dieser Forschungsansatz des Exzellenzclusters »Bild Wissen Gestaltung« aufgegriffen. Er beleuchtet Gestaltung als einen Prozess, der den Entwurf und das Erscheinungsbild mit allen Aspekten seiner Entwicklung und Handhabung sowie den wirtschaftlichen, historischen, ökologischen und kulturellen Einflüssen umfasst. Und so setzt »+ultra. gestaltung schafft wissen 2016/2017« einen neuen Akzent:

„Mit der Ausstellung ... setzt die Humboldt-Universität zu Berlin ihre Reihe der Wissenschaftsausstellungen im Martin-Gropius-Bau fort. (...) Die Ausstellung zeigt die zunehmende Relevanz interdisziplinärer Zusammenarbeit auf und entfaltet Zukunftspotentiale von Gestaltung, die durch historische Beispiele geschärft werden.“ (Broschüre Exzellenzcluster Bild Wissen Gestaltung 2016. Humboldt-Universität zu Berlin) Diese Konzeption der Ausstellung lud die beteiligten Studierenden und Dozent/innen ein, auf verschiedenen Ebenen die 2010 gemachten Erfahrungen von Ausstellungsbegleitungen für Kinder weiter zu entwickeln und in neuen Zusammenhängen zu erproben.

### 3. „Kann man sich mit einem Glasschwamm waschen?“



**Kinder stellen unerlässlich Fragen und suchen nach Antworten. Auch Kinder sind Künstler, Konstrukteure, Architekten. Sie bauen Höhlen, Türme und Sandburgen, entwerfen Schatzkarten, Liniennetze für ihre Eisenbahn oder folgen Straßen auf dem Verkehrsteppich in der Bauecke. Sie setzen Puzzleteile zusammen, beim Lösen eines Puzzlespiels und stets beim Erweitern ihres Wissens, Erstellen und Begreifen ihrer Lebenswelt, in ihrer Umwelt. Die Themen der Ausstellung sind Kindern also nicht gänzlich fremd, es muss jedoch ein Weg gefunden werden, die abstrakt wirkenden Ausstellungsobjekte mit der kindlichen Lebenswelt in Verbindung zu bringen, sich mit den Objekten im Einzelnen zu beschäftigen und in alle Räume fortzuschreiten. (Hanna Kollas 2016, S. 1)**

Wer mit Kindern lebt, erfährt jeden Tag neue Fragen an die Welt: Was macht der Wind, wenn er nicht weht? Woher wissen wir, dass der Mond kalt ist? Warum wachsen Menschen nicht bis in den Himmel hinein?

Wenn wir diese Fragen wie den Aufbruch in eine unbekannte Welt ernst nehmen, ohne vorgefertigte Antworten - wo landen wir da? Es reizte uns die Erforschung von Schnittstellen zwischen Objekten der Gestaltung, Kunst und Bildung als Aneignungsprozess von Wirklichkeit durch Ausprobieren von Möglichkeiten: Angehende Erzieher/innen der Fachschulen der Stiftung SPI machen sich auf den Weg, Objekte einer Ausstellung für vier- bis siebenjährige Kinder erlebbar zu machen, die von ihnen auf ganz besondere Art und Weise wahrgenommen, eingeordnet, hinterfragt und imaginiert werden können: Wie formt die Natur den Menschen? Welchen Anteil hat das Material selbst an der Gestaltung? Was zeichnet den ästhetischen Sinn des Menschen aus? (Vgl. Broschüre Exzellenzcluster 2016, S. 1)

Eine Ausstellungsbegleitung kann Kinder damit vertraut machen, dass der Mensch nach dem Vorbild der Natur gestaltet und dass die Natur selbst auch gestaltet. Die Objekte, die dafür herausgesucht wurden, zeigen diese Zusammenhänge auf und erzählen eine kleine Geschichte der Gestaltung. (vgl. Bild Wissen Gestaltung

Konzept Kinderführung 2016, S.1) Zum Beispiel die Wollhandkrabben: Sie haben eine Art Fell auf ihren Scheren, doch wozu ist diese „Wolle“ auf den Scheren gut? Oder Glasschwämme: Sie gehören zu den ältesten Tieren der Erdgeschichte, deren Knochen aus Glas bestehen. Ihre Struktur ist so bruchsicher, dass Architekten versuchen sie nachzubauen - was in unserem Leben könnte oder sollte bruchsicher sein? Gibt es schon so etwas?

Diesen und anderen Fragen gehen die angehenden Erzieher/innen gemeinsam mit Kindern aus Kindertagesstätten nach, motiviert durch die Lust an einem Forschungsprozess, der nicht vorgefertigtes Wissen vermitteln will, sondern neue und überraschende Erkenntnisse, auch Spekulationen, Hypothesen und Verwandlungen ermöglicht. Die Konzeptionierung von Ausstellungsbegleitungen mit dieser Rahmensetzung kann gelesen werden wie die Einladung zu einer insbesondere für jüngere Kinder ausgerichteten Forschungsreise, die eben genau an deren kindlichen Lebenswelten, ihrer Wahrnehmung und Ausrichtung anknüpft.

## 4. Pädagogische Grundhaltung der vorliegenden Konzeption Ästhetische Bildung und frühe Kindheit

„Jeder neue Gegenstand, wohl  
beschaut, schließt ein neues Organ  
in uns auf.“ (J. W. Goethe)

Im fachlichen Diskurs der vergangenen Jahre hat sich die Erkenntnis durchgesetzt, dass Kinder Subjekte sind, die eigenständig die Welt erkunden und dabei ihre eigene Weltsicht und Wirklichkeit konzipieren. Diese Dynamik will sich unser Konzept einer Ausstellungsbegleitung nutzbar machen und begreift damit Bildung als einen Prozess selbstgesteuerter Gestaltung und Erforschung von Welt und der gesamten Person.

Kinder müssen nicht zum Lernen und Begreifen angehalten werden, denn vom ersten Augenblick des Daseins auf der Welt wollen sie von sich aus wachsen und auf eigenen Füßen stehen, sich selbst und alle Gegenstände und Personen ihrer Umgebung kennen lernen. Sie stellen Fragen an die Welt und suchen nach Antworten. Sie sind Forscher und Künstler zugleich.

Das bedeutet jedoch nicht, dass die Kinder einfach sich selbst überlassen werden können. Sie brauchen Nahrung für neue Fragen, Anregungen für die nächsten Schritte, Spielraum für eigene Kreationen. (vgl. Lill 2004, S. 26) Also gehört es auch zu den Aufgaben der Pädagogik, günstige situative Rahmenbedingungen bereitzustellen und in diesen eine Konzentration auf die eigenen sinnlichen Wahrnehmungen sowie die damit verbundene Körperlichkeit und die im ästhetischen Kontext entstehenden Empfindungen zu ermöglichen. Dazu gehört das Anbieten und Gestalten geeigneter Räume. (vgl. Dietrich 2012, S. 29)

Dieses Wissen hat sich niedergeschlagen in verschiedenen Bildungsprogrammen, ist gemeinsames Leitbild aller Berliner Kindertagesstätten, so unterschiedlich sie in ihren Profilen im Einzelnen auch sein mögen. Doch diese Erkenntnisse sind vom Wesen her nicht statisch, sondern prozessorientiert,



**Die Kinder betrachten verschiedene Objekte in den Vitrinen. Sie zählen die Scheren der Wollhandkrabbe und vergleichen sie mit Spinnen und deren Beinen. Piratin: „Die Krabben laufen immer seitwärts. Wollen wir ausprobieren, wie schnell man seitwärts krabbeln kann? Und was man da unten alles entdecken kann auf allen Vieren?“ Die Kinder lassen sich auf den Boden fallen und krabbeln auf Händen und Füßen seitwärts in den nächsten Raum. Schnell. Piratin: „Und, wie ist das? Was seht ihr?“ Kind: „Laminat.“**

haben quasi selber Hunger und brauchen o.g. „Futter“ durch Experimentierräume und andere Bedingungen, in denen wir ungewohnte Wege gehen und neue Erfahrungen mit den Kindern wagen.

Dazu brauchen wir Vorstellungsvermögen, Fantasie und die Bereitschaft, ungewohnte Räume zu betreten und damit einhergehende Wahrnehmungen und Gefühle der Unsicherheit zu riskieren: Wie ein so eingefädertes Unternehmen ausgeht, wissen wir nicht, da nicht alles planbar ist. Aber wir können unsere Bildungsziele verfolgen, indem wir aufgrund unserer Vorstellungen und Bilder beginnen, uns leiten zu lassen von Neugier, Lust auf neue Kontakte und Begegnungen, Unternehmungen an fremden Orten, Kooperation mit unbekanntem Partnern.

„Im zwischenmenschlichen Bereich ist Phantasie eine wichtige Voraussetzung zur Empathie, das heißt der Fähigkeit, sich in andere Menschen einzufühlen und sie zu verstehen; eine hohe soziale Sensibilität geht oft einher mit reicher Vorstellungskraft. Phantasie ist außerdem eine wesentliche Komponente von Kreativität und Kunst, letztlich aber unseres alltäglichen Handelns: Ohne die Vorstellung, welche Ziele wir erreichen wollen und wie wir ein bestimmtes Problem lösen können, ist zielgerichtetes Handeln nicht möglich, wobei wir unsere Handlungsentwürfe meist in Form innerer Bilder und Vorstellungen entwickeln. Nicht von ungefähr gelten Erfinder als phantasievolle und kreative Menschen und so ist neben der Kunst auch in den Wissenschaften Erkenntnis ohne Imaginationsfähigkeit unmöglich: Phantasie spielt eine bedeutende Rolle bei der Synthese von empirischen Beobachtungen und Befunden, die ohne kreative Übersetzungsleistung und Interpretationsarbeit der Forschenden keine Aussagekraft und keine neue Erkenntnisebene besitzen würden. „Phantasie ist wichtiger als Wissen“ – sagte dazu Albert Einstein. Während Kinder ihre Wirklichkeit wahrnehmen und konstruieren, bilden sie Hypothesen über die Welt und wie richtige Forscher überprüfen und korrigieren sie diese Hypothesen. All dies geht nicht ohne Imaginationsfähigkeit und Phantasie...“ (Dreier 2012, S. 1)

Jeder, der schon einmal das Vergnügen hatte, kleine Kinder beim Spiel und in ihrem Alltagsverhalten zu beobachten, weiß wahrscheinlich, mit welcher Hingabe sie sich ohne nennenswerte Pause Aktivitäten widmen,

deren Bedeutung uns Erwachsene vielleicht vor Rätsel stellt: Aufmerksam beobachten sie die Flugbahnen einer Fliege, erforschen ebenso geduldig eine quiet-schende Tür wie das kaputte Spielzeugauto, studieren konzentriert das Wendemanöver eines Caterpillars, rennen zum Fenster, wenn das Geräusch über den Boden gezerrter Mülltonnen den Einsatz der Müllwerker verrät und beobachten das weitere Geschehen fachmännisch. Kinder haben die großartige Fähigkeit, sich den Dingen und Geschehnissen der Welt mit umfassendem und unvoreingenommenem Interesse und all ihren Sinnen zu nähern.

Also brauchen wir nichts anderes zu tun, als ihnen den Besuch von Orten und die Teilnahme an Geschehnissen zu ermöglichen, die ihren Hunger nach Weltwissen nähren und weiterentwickeln - so, wie es auch ein Museum, eine Ausstellung und das damit verbundene Abenteuer einer spielpädagogisch konzipierten Ausstellungsbegleitung bieten kann: sinnliche Erfahrung als Grundlage kindlichen Handelns, Ermöglichung sinnlicher Wahrnehmungs- und Deutungsmuster, Weltaneignung und -gestaltung durch Perspektivwechsel, die spielpädagogisch konzipierte Räume und Rollen ermöglichen, Pädagoginnen und Pädagogen als inspirierte, begeisterte Begleiter/innen, nicht als Belehrende.

Wenn wir mit der Ausstellungsbegleitung „Kleine Entdecker/innen auf großer Fahrt“ Umsetzungswege für diese Grundannahmen entwerfen, die kindliche Neugier als Ausgangspunkt nehmen und so „by the way“ die Kompetenzen der Kinder fördern, dann können wir überlegen, wie wir die in der Ausstellung »+ultra. gestaltung schafft wissen« auftauchenden Objekte für Kinder erfahrbar machen wollen. Grundlagen eines solchen (Selbst-) Bildungsprozesses sind verschiedene Ressourcen: Das Wahrnehmungsvermögen der Kinder, ihre Kontakt- und Kommunikationsfähigkeit, ihr Körpergefühl mit dessen Grenzen und Möglichkeiten, ihr Einfühlungsvermögen und ihre belastbare Unverdrossenheit, mit der sie Ziele verfolgen, ihre Bereitschaft zu Auseinandersetzung und gemeinsamer Arbeit. Um das angemessen und den kindlichen Fähigkeiten entsprechend zu konzipieren, ist ein Blick auf die besonderen Fähigkeiten und Ressourcen in der Altersgruppe notwendig.

## 5. Die Entwicklungsphasen vier- bis sechs-Jähriger



**Piratin und König studieren die Schatzkartenteile, vergleichen sie mit den Örtlichkeiten.**

**Piratin „Äh, ist das hier ein Schiff? Oder was?“**

**Kind: „Nein. Das ist ein Haus. Ein großes Haus.“**

**Piratin guckt begriffsstutzig. Kind seufzt.**

**Kind: „Das ist ein Museum. Wir sind in einem Musääääääääum. Kennst du das nicht?“**

**Piratin: „Na, wenn das auf meiner Schatzkarte steht...“**

**König und Piratin begutachten die verschlungenen Linien und Farbfelder auf der Schatzkarte.**

**Kind: „Das ist dann wohl egal, was auf der Karte steht. Wir müssen daaaaa lang...“ und zeigt auf eine Treppe. „Schätze findet man nie schnell. Man muss sie immer suchen.“**

Fachliteratur in Bezug auf Entwicklungsphasen und Kompetenzen vier- bis sechsjähriger Kinder lässt deutlich werden, in welchem konstruktivem Spannungsfeld sich die Konzeption der Ausstellungsbegleitung entwickeln kann: Eine Handreichung, 7/2003, herausgegeben vom Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes Nordrhein-Westfalen, markiert in Kernbereichen Voraussetzungen von fünf- bis achtjährigen Kindern, die sich in wesentlichen Elementen auch für vier- bis sechsjährige Kinder übernehmen lassen und die Ressourcen verdeutlichen, auf denen die Touren „Kleine Entdecker/innen auf großer Fährte“ aufbauen können.

**Motorik:** Sie ahmen Bewegungen nach, kleiden sich selbstständig an und aus, steigen Treppen sicher, fahren Roller, Fahrrad, balancieren, klettern, fangen einen Ball.

**Feinmotorik:** Sie greifen kleine Gegenstände sicher, schneiden einfache Formen aus, halten einen Stift und malen damit, fahren mit dem Stift Linien nach.

**Visuelle Wahrnehmung:** Sie unterscheiden Formen und Farben, erkennen Gegenstände wieder, ordnen Gegenstände nach Merkmalen (Form, Farbe).

**Auditive Wahrnehmung:** Kinder erkennen und orten Geräusche der Umwelt, nehmen mündliche Anweisungen auf und setzen sie um, unterscheiden ähnlich klingende Wörter, unterscheiden hoch-tief, laut-leise, hell-dunkel bei Stimme und Tönen, singen einfache Melodien und klatschen Rhythmen nach.

**Körperwahrnehmung:** Kinder lokalisieren Berührungen am eigenen Körper und schätzen die eigene Kraft im Spiel mit anderen ein.

**Taktile Wahrnehmung:** Kinder ertasten Formen und Materialien, unterscheiden Temperaturen.

**Orientierung im Raum:** Kinder finden Räume in einer vertrauten Umgebung wieder und unterscheiden Raumlagen (links, rechts, oben, unten, vorn, hinten).



**Kommunikation:** Kinder nehmen die eigene Befindlichkeit und die anderer wahr und teilen sie mit, sie reagieren darauf, gehen auf andere zu und nehmen Kontaktangebote an.

**Kooperation:** Kinder äußern Wünsche, berücksichtigen Wünsche anderer, setzen eigene Interessen durch, halten Regeln ein, gehen Kompromisse ein, schieben Bedürfnisse auf, helfen und nehmen Hilfe an, lösen Konflikte gewaltfrei.

**Selbstständigkeit:** Kinder sind interessiert an der Umwelt, gehen offen an neue Dinge heran, trauen sich etwas zu, gehen kleinere Probleme aktiv an, trennen sich vorübergehend von Bezugspersonen, beschäftigen sich für eine Zeit alleine, akzeptieren Lob und Kritik und ertragen Enttäuschungen und die Ablehnung von Wünschen.

**Emotionalität:** Kinder zeigen Empfindungen wie Staunen, Trauer, Freude, Ärger, benennen Gründe für Angst, zeigen emotionale Offenheit, gehen mit Leistungsanforderungen positiv um, besitzen ein

positives Selbstwertgefühl.

**Umgang mit Aufgaben/Spiel- und Lernverhalten/**

**Konzentrationsfähigkeit:** Kinder lassen sich auf vorgegebene Spiele ein, spielen ausdauernd und einfallreich, entwickeln Spiele mit neuen Einfällen weiter, initiieren Spiele, die für andere Kinder attraktiv sind, arbeiten beharrlich auf ein Ziel hin, strengen sich an Aufgaben zu bewältigen, führen Aufgaben ohne ständiges Feedback aus, werden von sich aus aktiv, wenden sich über einen angemessenen Zeitraum vorgegebenen Tätigkeiten zu. Kinder sind durch Rückschläge nicht sofort entmutigt, bemühen sich bei der Ausführung von Aufgaben um Qualität, probieren Neues aus, sind lernbegierig, versuchen verschiedene Wege zur Lösung von Aufgaben und vertiefen sich in Aufgaben.

**Sprache:** Kinder können sich artikulieren, sprechen Wörter und Sätze deutlich aus und sprechen in längeren Erzähleinheiten. (vgl. Jacobs 2010, S. 10)

## 6. Spiel- und theaterpädagogische Bildungsaspekte der Ausstellungsbegleitungen

### „Kleine Entdecker/innen auf großer Fährte“

Wie genau erschließen Kinder sich ihre Welt? Wie und wo, mit wem und wann setzen sie ihre Sinne ein?

Wir alle wissen, mehr oder weniger fachlich begründet: Durch das Spiel. Theater und Spiel beginnen mit Wahrnehmung, mit unseren Sinnen. So, wie sich der Begriff „Ästhetik“ ableiten lässt aus dem griechischen „Aisthesis“ und somit „Wahrnehmung durch die Sinne“ bedeutet, lassen sich auch spiel- und theaterpädagogisch gerahmte Forschungswege mit Kindern denken: Im Spiel gestalten Kinder außerordentlich vielfältig verschiedene Ebenen, wechseln mühelos von der Fiktion eines Rollenspiels hin zur Notwendigkeit, zum Abendessen in der Küche zu erscheinen, verknüpfen das eine mit dem anderen oder auch nicht, essen als Pirat/in die Nudeln mit Tomatensauce oder beobachten - wieder ganz sie selbst - höchst konzentriert, wie die Konsistenz der Sauce sich mit Gabeln statt Löffeln verhält.

Im „So-tun-als-ob“ erproben sie neue Dinge und Perspektiven, ahmen Bekanntes nach, um dessen Wirksamkeiten zu überprüfen, konstruieren Alternativen und entwerfen ungewohnte Handlungswege. Immer und immer wieder - Magie und Kraft der Wiederholung - probieren und verwerfen sie Versuchsanordnungen wie geduldige Forscher/innen, wandeln wie Zauberer und Zauberinnen zwischen verschiedenen Orten, Rollen, Handlungssträngen, die Erwachsene schon mal nervös werden lassen angesichts der vielen Optionen. Wenig eignet sich besser als Rollen- und Theaterspiel, um sich aus bekannten Mustern zu lösen und neue Sichtweisen zu entdecken: „Dem kindlichen Spiel verwandt ist Theater eben nicht nur durch die Möglichkeit zur Verwandlung und Versetzung in fremde Rollen und fiktive Welten, sondern als ein Modus des ausprobierenden, experimentellen Verhaltens.“ (Primavesi 2016, S. 19)

„**Zum Glück war das richtig schwierig, sich ein Gespräch über Wollhandkrabben mit so kleinen Kindern vorzustellen. Sonst wären wir nicht auf die Idee gekommen, den Gang der Krabben einfach mal nachzumachen. (Studierende in der Planungsphase)**“

Für eine Konzeption der Ausstellungsbegleitung von vier bis sechsjährigen Kindern bedeutet dies, sich ihrer Wahrnehmung und Gestaltung von Welt(en) zu nähern, indem die Tourbegleiter/innen eine Fiktionsfläche anbieten, mit deren Hilfe sie fantastische Rollen im wahrsten Sinne des Wortes gestalten, ein spielendes Figurengespann jenseits von offensichtlicher Belehrung und Erklärung. So agieren die im Folgenden „Tourguides“ genannten Studierenden gemeinsam mit den Kindern als Entdecker/innen, ersinnen und spielen eine

Geschichte, die von Objekt zu Objekt, von Raum zu Raum führt. Auf diese Art bieten sie den Kindern die Möglichkeit, ihr Vergnügen an überraschenden Verwandlungen und Wendungen mit dem echten Interesse und ihrer Neugier auf das Begreifen-Wollen der Welt zu verknüpfen.

„Das Theater verlässt immer öfter seinen traditionellen Platz und besetzt die unterschiedlichsten Räume, es löst sich von Zeitvorgaben und sprengt seine dramatische Form. (...) In einem Erfahrungsraum bietet sich die Möglichkeit von Erfahrungswissenschaft und Erfahrungskunst, sprich von Pädagogik und Theater. Erinnerung und Erfahrung, Erkenntnis und Gefühl, Erprobung, Erkundung, Darbietung/Veröffentlichung, Wiederholung und Übung, Spontaneität und Improvisation, Bei-sich-sein und Außer-sich-sein bilden die Grundlage für neue Erlebnisformen.“ (Vaßen 2014, S. 141)

In diesem Sinne gilt es, insbesondere auch die

Möglichkeiten zu fokussieren, die den Imaginationsfähigkeiten und der Fantasie Gestalt und Form geben. Kinder lernen und begreifen die Welt im Spiel und durch das Spiel. Darin verknüpfen sie Realität mit Fiktion, erforschen Dinge, Beziehungen und Erfahrungen in ihren vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Potenzialen mitsamt deren Veränderungsmöglichkeiten. Sie schlüpfen beiläufig in andere Rollen, um neue Sichtweisen zu entwickeln, erleben sich selbst und ihr Gegenüber in einem schillernden Kaleidoskop sich ständig wandelnder Möglichkeiten, die Welt wahrzunehmen, zu deuten und zu gestalten (vgl. Jacobs 2010, S.16).

Diese Ressource verankert die vorliegende Konzeption in einem dynamischen, ästhetischen Bildungserlebnis, das auf besondere Art und Weise die Wahrnehmungen und Ausdrucksformen der Kinder berücksichtigen möchte.

# 7. Kreativität - Welche Rolle spielt sie bei der Entwicklung der Touren

## „Kleine Entdecker/innen auf großer Fährte“

Eine Mitspielerin in diesem Prozess ist die für alles Mögliche verwendete Begrifflichkeit der Kreativität, mit der Backen ohne Mehl ebenso beschrieben werden kann wie der komplexe Prozess einer Stückentwicklung, die Schaffung eines Kunstwerks ebenso wie der geschickte Einsatz von Kieselsteinen zur Befestigung eines wackelnden Tisches.

Kreativität ist eine empfindliche Energie, die nicht auf Anweisungen, geschweige denn Befehle reagiert. Sie verhält sich bescheiden und anpassungsfähig, flexibel und offen, denn sie braucht lediglich Rahmenbedingungen, die ihre Entstehung fördern. Paradoxerweise zeichnet Kreativität sich dadurch aus, dass ungewohnte Lösungen für Probleme gefunden werden. Probleme sind also eine Voraussetzung für Kreativität. Sie braucht einen Ort, der mit gelassener Selbstverständlichkeit Experimente zulässt, ungewohnte Wege ermöglicht, Dinge einfach geschehen lässt. Kreativität zielt nicht auf Ideallösungen, sondern auf lebendige Prozesshaftigkeit ab. Auf die Entwicklung der Ausstellungsbegleitungen für Kinder im vorschulischen Alter bezogen bedeutet das: Intelligente Improvisation statt pädagogischer Überformung. Pragmatisch denken. Gelassenheit als Grundhaltung. Veränderungen im Planungsprozess nicht schreckhaft aufgewühlt vermeiden, stattdessen Irritationen wie einen Überraschungsgast mit Humor, am besten mit Freude empfangen. In diesem Sinne begannen die Studierenden die vorliegende Konzeption in vielen kleinen Teilschritten zu entwickeln, die mannigfaltige Herausforderungen - also notwendige Probleme - bereithielten. Um nur einige zu nennen:

Die Ausstellungstouren wurden geplant als die Ausstellung noch nicht „stand“ bzw. die Räumlichkeiten nicht sinnlich erfahrbar waren. Die Aneignung von Kenntnissen in Bezug auf die Objekte verlief sprunghaft und auf unterschiedlichen Ebenen, die

„Übersetzung“ bzw. Transformation in handlungsorientierte Abläufe für die Kinder war oft spekulativ, da zwar das Alter der Kinder bekannt war, aber keine genauen Informationen vorlagen über die Kindergruppen und deren Dynamik sowie die Haltung des pädagogischen Begleitpersonals, die sich zu den Touren anmelden würden. Und auch der gelegentliche Austausch von Objekten bis hin zu deren Wegfall am Ende, als die Konzeption schon stand und erneut überarbeitet und angepasst wurde, spielten eine Rolle. Eine erste Begehung der Räumlichkeiten nach der Ausstellungseröffnung ließ schnell deutlich werden, dass manche der bis dahin geplanten Spiele und körperlich-sinnlich erfahrbaren Angebote allein wegen der Platzverteilung der Objekte, der Höhe der Vitrinen oder anderer Ausgangsbedingungen nicht funktionieren würden.

Probleme als Voraussetzung des kreativen Prozesses zeigten sich also auf mehreren Ebenen: Die Räume stellten sich anders dar als zuvor auf dem Papier gesehen. Die Objekte waren den Kindern teilweise nur sehr beschränkt zugänglich bzw. auf eine Art und Weise, die ihren kindlichen Möglichkeiten nicht entsprach. Die Studierenden hatten nur ein sehr kurzes Zeitfenster, in dem sie sowohl die spiel- und theaterpädagogische Rollengestaltung für die Tourguides entwickelten als auch die vielfältigen, fachlichen Informationen über die Objekte erarbeiteten und in eine kindgemäße Wahrnehmungsweise transferierten. Eine E-Mail-Kommunikation zwischen Dozenten und Studierenden am Ende der Planungsphase wirft einen Blick darauf:

Die vorliegende Konzeption ... lässt und braucht viel Spielraum für Veränderungen und Improvisationen. Das hat sich auch auf Grund ... neuer Hinweise der Koordinatorinnen so entwickelt...Bei der Raumbegehung lagen unerwartete Überraschungen & Herausforderungen bereit, die vom Plan abweichen ließen.

However – es ist uns wohl gelungen. Alle hatten trotz hoch konzentrierter Arbeit in den vergangenen Wochen auch viel Spaß daran – und letztendlich ist es das, was wir den Kindern ermöglichen wollen: Spaß und eine überraschende, gute Zeit mit Erkenntnissen

zwischen Glasvittrinen, Skeletten, Hölzchen & Stöckchen, Video-Projektionen, unantastbaren Kunstobjekten, Glasschwämmen und Wegenetzen, einem Active Space ... (vgl. Mail Jacobs u.a., 07.10.16)



**König: „So, hier irgendwo ist eine Lichtnelke. Eine ganz besondere Pflanze. Ich liiiiiebe Pflanzen. Aber wo könnte die sein?“**

**Blickt suchend durch den Raum.**

**Kind: „Hier vielleicht?“ Zeigt auf eine riesige Skulptur. Wendet sich dann der Piratentasche zu, entdeckt dort die Schatzkarte, die eingerollt aus einer Ecke guckt.**

**Piratin: „Hm. Vielleicht schauen wir nebenan nach anderen Blättern, die leichter zu finden sind.“ Läuft in den nächsten Ausstellungsraum, die Kinder hinterher. „Was kann man mit so einem Blatt machen?“**

**Kind: „Tee. Aber nicht roh essen...“ Kind seufzt und schüttelt den Kopf. „So wird das nie was mit der Schatzsuche.“**

# 8. Zukünftige Erzieher/innen und Kinder im Vorschulalter entdecken

## +ultra. gestaltung schafft wissen

Ausstellungstouren „Kleine Entdecker/innen auf großer Fährte“ im Einzelnen:

8.1 Tour 1 „Pirat/in und König/in suchen einen Schatz“ - dialogische Haltung als Leitfaden der Grundidee

Zum einen sind Kinder grundsätzlich neugierig, wenn es darum geht, wie Dinge funktionieren, welche Gerätschaften wofür verwendet werden und wie man sie benutzt, immer auch: Wie man sie vielleicht anders benutzen könnte. Ziel ist es, bei den Kindern die Erkenntnis zu ermöglichen, dass es sehr unterschiedliche Dinge gibt, die zu unterschiedlichen Zwecken eingesetzt werden können, dass es Tiere, Gestein und Pflanzen sind, die den Menschen dazu als Vorbild dienen und wiederum von Menschen verwandelt und gestaltet werden. Kinder sammeln und sortieren alles Mögliche - wirklich alles, oft zum Leidwesen geplagter Eltern, die sich vom angeschnittenen „Zeug“ befreien wollen:

Sie interessieren sich ebenso für den auf der Straße gefundenen, abgekauten Bleistift wie für die glänzenden, schillernden Kastanien, frisch aus der Schale gefallen. Sie unterscheiden nicht zwischen wertvoll und wertlos, sondern sind nahezu unbegrenzt neugierig und aufnahmefähig. Fast jeder, der mit Kindern lebt, hat irgendwann schon mal versucht, eine in die Wohnung geschleppte Stöckchen-, Steine- und Dingesammlung heimlich verschwinden zu lassen, die gefundenen Kronkorken, die kleinen Schachteln und Schächtelchen, die sie aus dem Müll „gerettet“ haben. Alte Zeitungen, Papierfetzen, abgekaut Hundebälle, zerbrochene Brillen - alles wird gesammelt, sortiert und daraufhin untersucht, was man damit machen, wie man es verändern, multifunktional benutzen kann.

Zum anderen interessieren sich vier- bis

sechsjährige Kinder für alle Arten von Rollen und Verwandlungen, die aus ihrer imaginierten Welt mit solchen Dingen zu tun haben können: Mit Piraten, Zauberern, Feen und Königen ebenso wie mit Tieren aller Art, Ninja Turtles, Batman und Spiderman, Lillifee und Prinzessin Elsa. Sie experimentieren in deren spielerischen Formen mit einer Reihe von Perspektivwechseln und probieren aus, wie sie unter einer solchen veränderten Blickweise die Welt neu und spannend begreifen können. Die Exploration vieler Dinge mit vielen Rollen ergibt eine unglaubliche Anzahl von Handlungsoptionen, zwischen denen sie mit traumwandlerischer Sicherheit wählen, probieren, forschend handeln. Der Stock ist alles, nur kein Stock, vielleicht ein Schwert des Piraten oder ein Zauberstab. Aus den Kieselsteinen kann man ein Haus bauen, der umgedrehte Eimer wird zum Schlosssturm, das Wischtuch zur Fahne, die Decke zum königlichen Umhang. Im Nullkommanichts sind die Dinge nicht mehr das, was sie zu sein scheinen, werden für neue Aufgaben gebraucht. Und wenn sie ihren Zweck nicht erfüllen, werden sie durch andere Dinge abgelöst, ersetzt, die Forschungsreise geht weiter. Eine Hypothesenbildung jagt die nächste, ein Experiment folgt dem anderen. In diesem Sinne kann man fast vermuten, dass die Ausstellung »+ultra. gestaltung schafft wissen« eine der kindlichen Aneignung von Welt ähnliche Vorgehensweise gestaltet, indem sie verschiedenen, auch im wahrsten Wortsinn „verrückt“ wirkenden Vermutungen und Erkenntnissen nachgeht. Beide Themenstränge

verknüpften die Studierenden zu einer spielpädagogischen Rahmensetzung, innerhalb derer die Tourguides als Pirat/in und König/in auftreten, die gemeinsam mit den Kindern die Dinge im Museum untersuchen:

Pirat/in wurde mit einer Hälfte einer Schatzkarte auf den Weg geschickt, die zweite Hälfte der Karte zu finden. König/in hat die zweite Hälfte dieser Karte gefunden, sodass beide nun zusammen einen Wegweiser haben, mit dessen Hilfe sie im Museum nach etwas suchen können - eben dem Schatz. Derweil durchstreifen sie auf der Suche danach die Räume mit all ihren Dingen: Pirat/in untersucht die Objekte in Bezug auf Nützlichkeit und Anwendungspotenzial, König/in versteht die Dinge eher als Sammler/in, will die Objekte und alle Ideen dazu benennen, bewahren, dokumentieren - weswegen von König/in alles in einem großen Buch notiert wird. So macht das ungleiche Gespann sich auf den Weg

einer gemeinsamen Schatzssuche, die sie zusammen mit den Kindern von einem Ausstellungsraum durch den nächsten verfolgen. Und während sie das tun, werden sie immer wieder „abgelenkt“ durch die spannenden Objekte, die in der Ausstellung zu sehen sind, setzen sich mit ihnen auseinander, erforschen sie. Pirat/in eher mit dem Hang der Nützlichkeitsüberprüfung: Kann man das Ding gebrauchen? Ist es der berühmte, angekündigte Schatz? Wenn nicht, dann los und weiter, ab in den nächsten Ausstellungsraum. Und König/in nimmt wahr und untersucht als Sammler/in, schreibt auf und entdeckt Details.

Dies geschieht in verschiedenen Fragestellungen und Handlungsabläufen, angelehnt an die vorhandenen Exponate der Ausstellung, die aktiv untersucht und spielerisch gestaltet werden.



**König zeigt auf den Faustkeil. „Damit haben die Affen früher alles Mögliche gemacht. Haben den Stein als Messer benutzt, haben Essen weich geklopft...“**

**Kinder gucken.**

**Piratin holt Stein aus ihrem Rucksack. „Einen Stein hab ich als Piratin auch immer dabei. Kann man oft gut gebrauchen.“**

**Kind: „Vielleicht kannst du zaubern damit?“**

**Piratin: „Zaubern?“ Kind: „Ja. Zaubern halt.“**

**Piratin: „Hm. Sollen wir Nüsse knacken mit dem Stein?“**

**Piratin breitet Walnüsse auf dem Boden aus und schaut die um sie hockenden Kinder an. „Und? Was meint ihr?“**

**Kind: „Mit dem Stein kannst du die Nüsse knacken. Ist ja praktisch wie zaubern.“**

## Die spielpädagogische Konzeptionierung



**Die Verschiedenartigkeit der Figuren offenbart eine breite Spanne der Identifikation durch die Kinder und bietet viel Raum für Diskussionen mit den Kindern. Genauer handelt es sich bei den Figuren um König/in Luis/e und Pirat/in Kim. Luis/e ist sehr klug, stets interessiert an allem Neuen und auf der Suche nach interessanten Dingen und Erscheinungen aus der Natur, die sie in den Bau ihres neuen Schlossgartens integrieren kann. Kim hingegen ist nur auf den eigenen Vorteil bedacht, ein wenig tollpatschig, wenig raffiniert, kann aber gut kämpfen, schwindeln, segeln und was ein richtiger Pirat können muss, Schätze finden. Beide Figuren sind in Besitz eines zerrissenen Teils einer Schatzkarte. Sie mögen sich nicht wirklich und auch die Kinder werden sich im Laufe der Führung mehr mit der einen, mehr mit der anderen Figur identifizieren. Wenn die Figuren jedoch ihre Kartenteile zusammenfügen, werden sie merken, dass sie nicht ohne die Hilfe des anderen an ihr Ziel gelangen können. Luis/e und Kim ergänzen sich mit den Kindern zu einem weiteren Exzellenz-Cluster, welches durch ko-konstruktives, dialogisches Arbeiten Erfahrungen austauscht, Fragen beantwortet, Ergebnisse festhält und am Ende ein Produkt, den Schatz, das Give-Away des Museums in der Hand hält.“ (Hanna Kollas 2016, S. 2)**

Diese sieht wie skizziert also vor, dass die beiden Erzieher/innen nicht als Pädagogen auftreten, sondern als Tourguides aus einer Rolle heraus agieren. Auf diese Art eröffnen sie den Kindern fiktionale Spiel- und Erlebnisräume, in deren Weiten und Grenzen sie in einer kindgemäßen Perspektive die Objekte wahrnehmen und deuten können. Im Zusammenspiel aus diesen Rollen heraus sind die Charakteristika der spielenden Figuren komplementär angelegt. Das heißt:

Durch die spielerische Konstruktion von einfachen Gegensätzen und Konflikten - Pirat/in hat den Drang nach vorne, will weiter, immer wieder schnell Neues entdecken, dagegen König/in: ist klug, kann schreiben und lesen, aus der Ruhe heraus agieren - entsteht eine Projektionsfläche für unterschiedliche kindliche Bedürfnisse und Interessen. Gelegentlich streiten sich Pirat/in und König/in, wie es weiter geht: Bleiben oder Losgehen? Genauer auf das entdeckte Objekt schauen oder ein neues Objekt anpeilen und untersuchen?

Auf diese Art erfahren die Kinder ein theaterpäda-

gogisches Vorgehen, deren spielerisch präsentierte und verhandelte Konflikte ihnen Rezeption und Deutungsmöglichkeiten von Objekten ermöglichen. Die beiden Erzieher/innen sind mit wenigen Requisiten verkleidet und erkenntlich als Pirat/in und König/in, die eine besondere Aufgabe verfolgen: Irgendwo in den Ausstellungsräumen muss ein Schatz verborgen sein - und das kann alles sein. Alles ist wert, begutachtet zu werden. (Am Ende finden sie den Schatz: Die roten Käppis sind für jedes Besucher-Kind vorgesehen.) Im Anhang dieser fachlichen Handreichung werden die Details beider Konzeptionen tabellarisch gelistet und nochmals dargelegt in Bezug auf Dramaturgie, Zielsetzung, methodisches Vorgehen und den konkret gestalteten Zusammenhang mit den jeweiligen Kunstwerken der Ausstellung.

Die vorliegende Konzeption ist sozusagen der Startpunkt, von dem aus jede Ausstellungsbegleitung stattfinden wird. Veränderungen, die sich von Mal zu Mal ergeben, sind dabei nicht berücksichtigt, denn Offenheit



und Wandelbarkeit sind innerhalb bestimmter Parameter Teil des Plans:

Jede Kindergruppe wird z. B. den Raum mit dem Faustkeil und der Wollhandkrabbe betreten und entdecken, doch was genau dort geschehen wird, kann jedes Mal anders gestaltet sein und ist abhängig von der Anzahl der Kinder, der Dynamik ihres Umgangs miteinander, dem Verhalten des begleitenden pädagogischen Personals und nicht zuletzt auch beeinflusst durch das Verhalten der wachhabenden Ausstellungsmitarbeiter/innen oder der anderen Besucher/innen.

Die vorliegende Konzeption sieht also jeweils verschiedene Spiele, Wahrnehmungsfragen, szenische Mittel und Aufgaben vor, die die Tourguides dynamisch aufgreifen und auswählen. Solch ein Plan lässt und braucht Spielraum für Veränderungen und Improvisation/en. Denn jedes Kind verleiht sich die angebotenen Objekte in einer ganz

eigenen Weise ein, konstruiert das Erlebte mithilfe der ganz eigenen Wahrnehmungsmuster und „übersetzt“ es quasi in seine besondere Idee - eben Konstruktion - von Welt. Wir Erwachsene können uns in der Regel kaum oder gar nicht mehr an das Leben in der „Kinderwelt“ erinnern. Durch den Dialog und das Beobachten, die Kommunikation auf Augenhöhe, das Ernstnehmen der kindlichen Wahrnehmungsweisen erhaschen wir dann im günstigsten Fall einen Einblick in die kindlichen Denkmuster mit ihrer eigenen Logik. Das meint kein romantisiertes Bild von Kindheit, will keine klischeehafte Zuordnung in eine sogenannte „heile“ Kinderwelt heraufbeschwören, mit deren Verlassen die „böse Erwachsenenwelt“ beginnt – im Gegenteil. Indem wir die kindlichen Muster sehr ernst nehmen – auch und gerade im (Mit-)Spiel können wir das auch tun – erfahren wir neue Ideen zu Objekten, auf die wir selber wahrscheinlich oft nicht gekommen wären.

## **Dialogische Haltung als Grundlage der spielerischen Kommunikation**

Diese bedeutet nicht mehr und nicht weniger als die Bereitschaft, sich vom anderen beeinflussen zu lassen. Leicht gesagt...

Ein Dialog findet statt wie eine Spirale, die beständig weiter wächst. Die Tourguides reden, handeln, geben und spielen vor, was von den Kindern aufgegriffen wird und wieder einfließt in das, was sie ihren Ausstellungsbegleiter/innen in deren Rollen mitteilen. Das wiederum erreicht deren Gedanken, Rollenverhalten, Informationslust usw. Im Dialog spüren beide – im besten Fall – Neugier, Interesse und Lust, sich vom anderen beeinflussen zu lassen, offen zu sein für das Denken, die Gefühle, die Worte und die Sprache des anderen. Es kommt zur gegenseitigen Ergänzung. Wenn das eintritt, dann fühlen Kinder sich verstanden und wahrgenommen. Dann können sie Vorsicht ablegen und sich frei äußern. Wir gehen davon aus, dass die Kinder große Lust haben, Pirat/in und König/in als Figuren ihrer kindlichen Erlebniswelt zu Wort kommen zu lassen, da sie diesen Figuren grundsätzlich vertrauen. Und die Tourguides selber gehen ebenfalls auf Entdeckungsreise, denn: „Kindern die Bereitschaft entgegenzubringen, sich von ihnen beeinflussen zu lassen, fällt Erwachsenen wegen ihres großen Erfahrungs- und

Wissensvorsprungs nicht leicht. Was ihnen fehlt, ist das, was Dialog-Forscher den „radikalen Respekt“ nennen. Respekt ist für sie aktiver als Toleranz. Respekt lässt nicht nur gelten, sondern versucht, aktiv zu verstehen und die Welt aus der Perspektive des anderen zu sehen. Respekt akzeptiert nicht nur die „andere Welt“ der Kinder als gegeben, sondern bringt ihr Anerkennung und Wertschätzung entgegen, und zwar nicht nur vordergründig pädagogisch motiviert, sondern aus der wahrhaften Erkenntnis heraus, dass Kinder etwas zu sagen haben. Die Ernsthaftigkeit, mit der Kinder Selbstverständliches in Frage stellen und versuchen, sich die Welt zu erklären, überhaupt wahrzunehmen, ist für manche Erwachsene eine wirkliche Herausforderung. Erklärungen und Fragen von Kindern, zumal solchen im Kindergartenalter, klingen in Erwachsenenohren ja tatsächlich manchmal sehr seltsam, witzig oder naiv. Zu schnell neigen Erwachsene in der Folge dazu, kindliche Äußerungen als „kindisch“ oder ahnungslos abzutun. Viele echte Gespräche mit Kindern werden schon bevor sie überhaupt beginnen könnten abgewürgt, weil Erwachsene sich erst gar nicht darauf einlassen.“ (Klein 2004, S.1)

Und genau das wollen wir in allen Ausstellungsräumen ermöglichen: einen offenen, echten Dialog.

# Der erste Ausstellungsraum:

Faustkeil – Werkzeuge der Affen – Wollhandkrabbe.

„ **Kinder verfolgen aufmerksam, wie die Piratin Nüsse mit einem Stein aufbrechen will. Sie beteiligen sich daran und klopfen mit dem Stein auf die Nüsse. Piratin steckt die Nüsse am Ende in ihr Säckchen.**  
**Kind: „Warum teilst du die nicht mit uns?“**  
**Piratin: „Beim Essen teile ich nicht.“**

**Der erste Ausstellungsraum steht im Fokus von: Wahrnehmen, Betrachten, Informieren, Kommunizieren, Dialogische Haltung.**

**Faustkeil** Die Tourguides stellen offene Fragen, die nicht mit Ja-Nein beantwortet werden können, sondern Erfahrungen der Kinder, Spekulationen & Ideen zulassen: Was glaubt ihr, was man mit so einem Stein (Faustkeil) alles machen kann? Und hier die Werkzeuge der Affen: Was würdet ihr mit all den Stöckchen machen, mit denen die Affen so gerne spielen? Wollen wir das ausprobieren? Was könnte passieren, wenn... Wie würde es sich anfühlen, wenn... Was würdet ihr machen, wenn ihr an solch einem Ort... Was würdet ihr denn gerne sammeln...? Pirat/in und/oder König/in haben solche Schätze in ihrem Rucksack dabei und zeigen sie den Kindern, gesammelte Schätze des Herbstes: Blätter, Eicheln, Kastanien, Muscheln - was davon kann man hier in diesem Raum finden?

Im ersten Ausstellungsraum sind viele Objekte in Vitrinen für Kinder relativ unzugänglich, aber spannend in Aussehen, Form, Funktionsmöglichkeiten aufbewahrt. Vielleicht haben Pirat/in und König/in einen kleinen „Tritt“ dabei, auf den man klettern und von dem aus man Objekte beobachten, auch im Spiel erproben

und dadurch den ganzen Raum entdecken kann: Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist...? Rund? Weich? Hat Wolle auf den Scheren? Ist zum Spielen gut geeignet? Sie können die Betrachtung der Objekte durch ein Spiel filtern und fokussieren, z.B.: Findet Objekte, die ihr kennt, die ihr nicht kennt, die größer sind als eine Hand, die kleiner sind... etc. Es werden Informationen gegeben, denn diese sind wertvoll, um weitere Mutmaßungen anzustellen:

**Wollhandkrabbe** Warum hat die Wollhandkrabbe die Wolle auf den Scheren? Damit das Essen an der Wolle kleben bleibt? Damit die Männchen die Weibchen anlocken? Verschiedene Hypothesen werden in den Dialog gebracht, vielleicht überprüft: Wenn das Essen haften bleiben würde am Fell der Wollhandkrabbe, gibt es so etwas auch bei uns Menschen? Kennen wir Material, das fest „klebt“, haften bleibt? Wir probieren das aus, mit Klettband oder Malerkreppband: Was bleibt leicht daran kleben? Was fällt wieder ab? Warum laufen Krabben seitwärts?

Weil es schneller geht. Wenn sie Zeit haben, dann bewegen sie sich durchaus auch vor und zurück, aber wenn sie zum Beispiel schnell vor etwas fliehen müssen, dann haben sie es seitwärts leichter. Eine Krabbe hat acht Beine, eng beieinander. Unsere Knie zeigen nach vorne, das ist unsere Laufrichtung, die Beine der Krabbe sind aber nach rechts und links orientiert. Wie schnell kann man auf diese Art laufen? Wie anstrengend ist das wohl? Was, wenn wir das jetzt mal ausprobieren? König/in notiert die Bemerkungen und Ideen der Kinder im Notizbuch – dort werden aktuelle Erkenntnisse bewahrt. Pirat/in macht erst einmal mit – doch dann treibt die Ungeduld: Wo bitte geht's zum Schatz? Vielleicht kommen wir als Krabben schneller vorwärts? Wir gehen auf allen Vieren seitlich in den nächsten Ausstellungsraum. Wie schnell kann man auf allen Vieren seitlich laufen?

**Blätter** Was wissen wir über Blätter wie z. B. das Ahornblatt? Sie haben 5 Finger, wie eine Hand. Es gibt Farbenwechsel, je nach Jahreszeit; von rot, grün über gelb zu braun. Ein Ahornblatt kann heilen; als Salbe beispielsweise. Ahornsirup ist sehr bekannt und beliebt und wird aus dem Baum gewonnen. Es gibt auch

gepresstes Ahornöl. Gilt als Glückssymbol. Das kennen wir auch als Medizin, die aus Blättern oder Pflanzen gemacht wird. Wie können wir so eine Salbe benutzen, wie stellen wir sie her? König/in hat immer einen Mörser dabei und zeigt, wie man eine Salbe herstellen kann – die wird Pirat/in aufgetragen, da sie/er sich gerade verletzt hat. Wie tragt ihr solche Salben auf – kennt ihr das? Wir tragen uns schnell eine Salbe mit den Fingern auf (im Spiel). Und dann: Wie verschieden können Blätter aussehen? König/in hat glücklicherweise welche in ihrem Rucksack dabei und zeigt sie alle miteinander, legt sie hin: Jetzt müssen wir durcheinander geratene Blätter sortieren, nach Form unterscheiden. Und eine Medizin (im Spiel) herstellen, mit der man den Piraten helfen kann, indem wir mörsern und auftragen. Pirat/in in der Mitte wird geheilt. Wir pausen das Ahornblatt im königlichen Buch – vielleicht noch andere Blätter für die Kinder? Und zum Schluss finden wir heraus, ob wir selber wie ein Blatt aussehen können: Kinder stellen sich in Form eines Blattes auf. Und noch ein Blatt, und noch ein Blatt: Wie bilden wir die fünf Finger wie eine Hand, mit unseren Körpern? Sind wir ein buntes Blatt – oder haben wir alle ähnliche Farben in unseren Kleidern?

„**König: „Schaut mal, wie die Linien auf dem Ahornblatt verlaufen. Das sind Linien. Linien hab ich auf meinem Fahrplan auch.“ Zieht einen Fahrplan aus der Tasche. „Hier. Ein Fahrplan, damit ich den Bus finde, mit dem ich fahre. Ich bin nämlich mit dem Bus gekommen. Woher seid ihr denn gekommen? Und womit?“**

**Kind: „Ich bin aus Deutschland gekommen. Mit der U-Bahn. Die U-Bahn ist auch eine Linie.“**

**König zieht eine Deutschlandkarte aus der Tasche. Kind schaut auf die Karte.**

**Kind: „Da ist alles drauf, wo man ist. Denn das kann man nicht erraten, wo jemand wohnt. Das muss man wissen.“**

**König: „Stimmt. Und das kann man mit Linien herausfinden.“**

**Zeigt erneut auf die Karte, dort auf einen Längen- und Breitengrad. „Wo sind denn noch überall Linien? Linien gibt's auch hier auf dem Boden.“**

**Kind: „Das sind die Linien vom Laminat. Hab ich doch schon gesagt.“**

**Piratin: „Wollen wir mal auf den Linien laufen...?“**

**Piratin und Königin beginnen, die Striche des Laminats abzulaufen. Die Kinder laufen in Reihe mit, engagiert, kichernd und dicht hintereinander.**

**Kind seufzt plötzlich: „Und wo ist jetzt der Schatz? Denkt nochmal jemand an den Schatz...?“**

## Fraktale Stadt - Wegenetz

Wir können den Kindern Wegenetze zeigen und dass man sich an diesen orientieren kann. Auf dem Boden breiten sie Pläne aus: einen Stadtplan, eine Landkarte oder eine BVG-Karte. So können Pirat/in und König/in gemeinsam mit den Kindern erforschen, was ein Wegenetz bedeutet. König/in und Pirat/in entdecken, erproben, erforschen Pläne aller Art. Sind sie schön? Sind sie nützlich? Wo überall kann man Pläne finden? Haben die Kinder auch schon Pläne benutzt? Alleine? Oder mit den "Großen"? Eine Schatzkarte ist auch ein Plan! Was sagt uns die Schatzkarte? Kommen wir weiter? Fragen an die Kinder: Kennen sie auch schon einen Stadtplan? Eine Landkarte? Was bedeutet es, wenn überall Linien aufgezeichnet sind? Sind auch auf dem Boden im Museum Linien zu finden, entlang derer wir laufen können? Gibt es Linien und Striche auf dem Boden des Ausstellungsraumes? An der Wand? Wir probieren das und orientieren uns, indem wir dort entlang schleichen, laufen, balancieren, denn: Wir wollen zusammen ein visuelles Muster erkennen und diesem folgen. Kann man ihnen folgen? Durch Dialogische Haltung findet eine Kommunikation statt, die Begegnungen ermöglicht, wirkliche und offene, von „echten“ und nicht auf bestimmte Ergebnisse fixierten Fragen getragen.



**Piratin wälzt sich plötzlich auf dem Boden und hält sich den Bauch, stöhnt und ruft „Aua!“.**

**Kind: „Was ist? Musst du aufs Klo?“**

**Piratin: „Oh, mich hat etwas gestochen. Vielleicht doch eine Hornisse? Ob da wohl doch eine echte Hornisse in dem Hornissennest war? Stechen Hornissen so sehr?“**

**Kind: „Vielleicht musst du besser aufpassen. Bienen stechen nur, wenn sie Angst haben. Vielleicht hatte eine Hornisse Angst vor dir. Weil du ein Pirat bist.“**

## Hornissennest

Was wissen wir? Hornissen bauen ihr Nest von April bis Herbst, rund um die Uhr. 40-50 Waben werden von oben nach unten gebaut, später gefüllt mit je einem Ei. Die Nester hängen an Bäumen oder Holzverschlagen, Terrassen oder Schuppen. Speichel dient als Klebstoff. Die Bauweise wird von Generation zu Generation vererbt. Ein Hornissennest ist braun, ein Wespennest grau. Das Hornissennest ist deutlich kleiner als Wespennest, da das Volk kleiner ist. Den Winterschlaf macht nur die begattete Jungkönigin. Was machen wir mit all diesen Informationen? König/in hat Angst vor Hornissen und davor gestochen zu werden. Pirat/in hat Erfahrungen mit Hornissen und Stichen und hat Informationen über Hornissen. Offene Fragen können eingebaut werden, z. B. habt ihr schon mal eine Hornisse gesehen oder wie groß ist eine Hornisse? Hornissen sollten wir nicht reizen, denn dann fühlen sie sich angegriffen. Wir bewegen uns geduckt und vorsichtig in Richtung des Wegenetzes. Ausprobieren, sich ganz ruhig zu bewegen in der Nähe von Hornissen (auch Wespen, Bienen): Wie kann man ganz leise, vorsichtig, unerschrocken schleichen? Was können wir tun, um die Hornissen nicht zu erschrecken? Und das Haus der Hornissen: Es ist fest und beweglich zugleich, ein Kunststück also. Können wir ein ebensolches Kunststück vollziehen, indem wir ein Hornissennest mit den Körpern der Kinder nachbauen? Wir versuchen es - fest und beweglich zugleich.

**Kettenraum** Wir erleben den Raum, bevor wir in den nächsten kommen: Hier dürfen wir nichts anfassen! Lauert eine Gefahr in dem Raum, wie z. B.: Durch die Ketten fließt Strom, dort lauern Schatzräuber? Was hat es mit den Ketten auf sich? Woher kennen wir Ketten?

Wir schleichen durch den Raum. Wir halten uns alle an den Händen oder am Rücken fest und bilden eine Schlange, eine Kette. Wir erleben die Ketten geduckt - liegend - sehend - alleine und zusammen.

Im Spiel mit der Aufsicht führenden Mitarbeiterin der Ausstellung wird die Steuerung der Ketten mit den und unter Anleitung auch von den Kindern genutzt, um eine vielfältige Wahrnehmung des Raumes zu ermöglichen mit all seinen sich schnell verschiebenden Perspektiven durch die Ketten, die in verschiedenen Formationen hoch und tief gezogen werden können.



**Kinder, Piratin und König schleichen in den Kettenraum. Setzen sich im Kreis auf den Boden. Singen. Die Ketten senken sich. Kind: „Nicht anfassen. Hier kann immer und überall was passieren...“**

**Glasschwamm** Der Glasschwamm ist eines der ältesten Tiere der Welt, das in der Tiefsee lebt. Er ist sehr stabil. Glasschwämme sind in jedem Meer zu finden. Dialogische Haltung: Warum heißt es so? Ist der Glasschwamm Pflanze oder Tier? Wo lebt er? Wie kann es sein, dass ein Schwamm ein Tier ist? Kann man sich damit waschen? Kinder bilden um Pirat/in einen Kreis,

fassen sich an den Händen, bewegen sich ohne sich an den Händen loszulassen: Funktioniert vielleicht so ähnlich ein ‚unzerbrechlicher Glasschwamm‘? Pirat/in wacht auf und versucht sich aus dem Kreis zu befreien, gelingt das? Wie stark ist der unzerbrechliche Kreis? Unzerbrechlich und dennoch beweglich - ein Glasschwamm. Können die Kinder sich wie ein Glasschwamm verhalten? Hm....

**Hundeskelett** Was ist das für ein Knochengestüst? Was könnte das sein? Ein richtiges und ein falsches Skelett, gibt es das? Wer hat einen Hund? Kennt einen? Wie sehen Hundeskelette aus? Ein Hundeskelett hat 256 Knochen, ein Hund kann sein Maul weit aufreißen, ein Hund kann nicht greifen, aber scharren, ein Hund kann nicht seitwärts laufen, ein Hund riecht und hört sehr gut, Rettungshunde sind sehr nützlich. Was machen wir mit all den Informationen? Wir können sie überprüfen, indem wir zum Beispiel wie ein Hund laufen: Auf Zehenspitzen laufen, nur vorwärts, rückwärts - geht das? Da sind ja noch die kleinen Stöckchen in der Tasche/Rucksack, mit denen wir die Werkzeuge der Affen verglichen haben. König/in und Pirat/in versuchen gemeinsam mit den Kindern, mit den Stöckchen ein Hundeskelett nachzulegen. Wie sieht das aus, was da entsteht? Wie ein Hund? Oder anders? Ist ein Stöckchen ähnlich wie ein Knochen? Oder wonach sieht es aus...?

**Roboter** Ist das der schnellste Roboter der Welt? Er ist sehr beweglich, leicht und günstig herzustellen. Sein Vorbild war das schnellste Tier der Welt, der Cheeta. Ein Roboter hat viele Gelenke eingebaut, macht sehr natürliche Bewegungen, ähnlich der Hauskatze. Eine Fernbedienung und ein Kabel gehören dazu. Habt ihr schon mal einen Roboter gesehen? In einem Film? Oder als Spielfigur? Wer weiß, wie er funktioniert? Wir können die Bewegungen des Roboters nachahmen. Pirat/in und König/in machen es vor, Kinder ahmen nach - wie ein Roboter: Zwei Kinder bewegen sich zusammen, ein Kind ist der Roboter, das andere Kind steuert (z.B. auf die rechte Schulter klopfen = nach rechts laufen, Hände auf die Schulter legen = bremsen etc.). Wie fühlt sich das an? Sind die Bewegungen anders als unsere Bewegungen, die des Menschen, der Kinder?



**Alle schauen auf die große Leinwand mit dem galoppierenden Skelett.  
Piratin: „Habt ihr eine Ahnung, was das für ein Skelett hier ist?“**

**Kind 1: „Ein Dinosaurier.“**

**Kind 2: „Nein, das ist ein Hund. Ein Hundeskelett mit Knochen. Ist aber nur im Fernseher. Nicht in echt.“**

**Piratin: „Habt ihr auch Knochen?“**

**Kind 3: „Ja. Aber die sind unter der Haut. Kann man nicht sehen.“**

**Piratin: „Vielleicht fühlen.....“**

**Kinder, Piratin und König fühlen alle ihre Arme und Beine.**

**Piratin: „Und man kann die Arme messen, zum Beispiel. Dann sehen wir, ob sie gleich lang sind. Ein Pirat muss starke Arme haben.“**

**Alle messen die Unterarme, indem sie sie nebeneinander legen.**

**30 cm die Unterarme von Piratin und König, 20 cm die Unterarme der Kinder.**

**König: „Eure Arme sind genau richtig. Haben alle Knochen.“**

**Kind 4 zeigt auf den eigenen Kopf: „Hier sind auch Knochen. Aber die kann man so nicht messen. Mein Kopf ist ein dicker Knochen. Deiner auch. Wir haben alle Dickschädel.“**

**Manteltierchen** Wir legen uns alle zusammen unter die verlockende Deckenprojektion und beobachten die Manteltierchen: Es sind Tiere, weil sie Gehirn, Herz, Blut u.a. haben, erfahren wir. Das Blut hat verschiedene Farben. Deswegen sieht das Manteltierchen farbig aus. Die Haut besteht aus Zellulose. Damit kann man z. B. Papier und Stoff herstellen. Manteltierchen wohnen auf dem Meeresboden. Wie sieht es aus? Ist das eine Pflanze? Warum? Ist das ein Tier? Warum? Wie heißt es? Warum heißt es Manteltierchen und nicht Jackentierchen? Es heißt Manteltierchen, weil die Haut den ganzen Körper bedeckt, wie ein Mantel. Die Jacke würde nur halben Körper bedecken. Aus welchem Material ist die „Haut“? Wo wohnt das Manteltierchen? König/in stellt den Kindern verschiedene Fragen und schreibt ihre Antworten in dem „Buch der schönen und bemerkenswerten Dinge“ mit. Die Geräusche zur Deckenprojektion laden ein, das auch einmal zu versuchen: Können wir solche Unterwassergeräusche mit dem Mund machen? Klingt sie anders? Ähnlich? Ist das eine Sprache? Eine Sprache des Meeres, wo die Manteltierchen leben?

**Active Space** Im Active Space rekapitulieren Kinder, König/in und Pirat/in, was sie bisher alles erlebt haben: Im Dialog, durch Bildbetrachtung, indem sie schreiben und malen, halten sie auf Papier fest, was sie in allen Räumen erlebt haben: Was hat am besten gefallen? Was war „komisch“ und fremd? König/in notiert in ihrem Buch, ggf. hinterlassen darin auch die Kinder ihren Eindruck/ihre Ideen/ihre Wünsche.

Der Schatz wird im Active Space gefunden, im letzten Raum der Ausstellungsbegleitung! Die roten Mützen für die Kinder befinden sich in einer Schatztruhe, die genau an der Stelle zu finden ist, die auf der Schatzkarte notiert war. Die Schatzkarte ist also auch ein Wegnetz! Und diese weist auf einen letzten Raum, den die Kinder mit den Mützen betreten.

**Der Abschied** König/in und Pirat/in verabschieden sich von den Kindern - auf dem Weg zurück in ihr Schloss, auf das Piratenschiff. Sie bedanken sich bei den Kindern, denn lange hatten sie keine so spannende Reise mehr erlebt wie diese heute.

Dazu protokollarische Notizen von Studierenden zu drei Touren „Pirat/in und König/in suchen einen Schatz:

# Protokoll 1

Notizen von Studierenden zur Tour am 31.10.2016.

Grundsätzlich lässt sich sagen, dass die Kinder alle Stationen sehr begeistert durchliefen und aktiv an unseren Spielangeboten teilgenommen haben. Die Kinder waren von Anfang bis Ende der Tour sehr aufmerksam und hatten viel Spaß. Besonders bei den Stationen „Manteltierchen“ und „Kettenraum“ waren sie sehr begeistert. Im Kettenraum haben wir die Kinder aktiv durch ein Spiel eingebracht, in dem sie einem Haifisch Stöcker als Köder zuwerfen und so entkommen mussten. Das Problem, dass die Kinder zu sehr an den Vitrinen hängen, war nicht so präsent. Puzzleteile-Suche: Einige Kinder fanden es spannend, die Teile zu suchen und zu finden. Wir haben aber versucht, ihre Aufmerksamkeit auf die Exponate und die Spiele zu lenken.

Aktivitäten: 1) Die Kinder haben mit großem Erfolg eine Walnuss mit Hilfe eines Steines geknackt. 2) Sie sind wie eine Krabbe gelaufen. 3) Sie haben Blätter beobachtet, Linien im Raum gesucht und darauf gelaufen. 4) Sie haben die Piratin mit Blättern und Gesang im Kreis geheilt. 5) Sie haben die Ketten herumkommandiert und sind zwischen ihnen gelaufen. 6) Sie haben einen Schwamm angefasst. 7) Sie sind wie ein Hund auf den vier Beinen gelaufen. 8) Sie haben die Geräusche des Manteltiers nachgemacht.

# Protokoll 2

Notizen von Studierenden zur Tour am 14.11.2016.

Die Kinder warteten bereits im Garderobenbereich vor dem Ausgang der Katakomben, sodass ihnen Piratin und König beinahe unversehens in die Arme gelaufen wären. Das Backstage-Team und die Referentin verhinderten diese unerwünschte Erstkonfrontation, indem sie die Kinder schon mal in den Kassenbereich im Hochparterre in Fahrstuhl Nähe geleiteten. Dort kamen Piratin und König dann gemeinsam aus dem Fahrstuhl und hatten sogleich die Aufmerksamkeit der Kitagruppe. Nach Ansprache und kurzer Situationserklärung waren die Kinder sofort bereit, Piratin und König bei der Schatzsuche mithilfe der beiden Schatzkartenteile und der noch aufzufindenden Puzzleteile zu helfen. Die Schatzsuche: Als Attraktion hervorzuheben waren der Kettenraum sowie die Projektion des Manteltierchens.

Im Kettenraum wurde die Tour „interaktiv“. Die Kinder riefen den heruntergelassenen Ketten im Chor: „hoch, hoch, hoch“ zu und die Ketten führen nach oben. Mit dem leichten Beschwörungsprinzip, nämlich: „runter, runter, runter“, veranlassten die Kinder die Ketten dazu sich zu senken. O-Töne: Beim Nachzeichnen der Exponate malte ein kleines Mädchen eine goldene Krone zum „Trost“ für die Piratin: „Damit du auch einen Schatz findest.“ (...und nicht nur eine rote Kappe). Weitere O-Töne, siehe Aufzeichnung im Grünen Buch. Besonderheiten/Probleme: Die Kinder wurden ungeduldig, da eine geführte Schülergruppe unmittelbar vor ihnen war. So mussten Pirat und Königin oft „auf die Bremse treten“, was allerdings Langeweile verursachte. Die Lösung: Der Tourguide der Schülergruppe ließ die Schatzsucher überholen. Stellenweise interessierten sich die Kinder mehr für die Exponate als für die Schatzsuche. Die Puzzleteile sollten vom Backstage Team immer kurz, bevor die Kinder die Räume betreten, dort versteckt werden. Falls Teile übersehen werden, einsammeln und im nächsten Raum verstecken.

# Protokoll 3

Notizen von Studierenden zur Tour am 14.11.2016.

L. und L. waren ein tolles Team und haben eine super Führung veranstaltet! Das Feedback der Erzieher/innen und vom Dozenten, der überraschenderweise dazu kam, fiel durchweg positiv aus und die Mitarbeit der Kinder sprach für sich. Die Königin empfing die wartenden Kinder mit ihrem Kartenteil an der Garderobe. Sie hatte vorher einen Piraten getroffen, der aber völlig im Rausch auf der Suche nach seinem Schatz, schon wieder verschwunden war. Das Problem war: „Der hat den anderen Teil meiner Karte! Helft ihr mir den Piraten zu finden?“

Und los ging es, der Pirat war im Foyer schnell gefunden und die Karte im Nu zusammengesetzt, sodass sich alle gemeinsam aufmachten zur Schatzsuche. Auffällig war, dass sich ein Teil der Kinder sofort auf die Piratenseite schlug. „Immer dem Piraten nach!“ und der andere Teil lieber der Königin vertraute. Viele Aktivitäten fanden im Kreis auf dem Boden statt. Beispiel: Nüsse knacken mit Stein, Nüsse mit Stäbchen essen,

Blätter sortieren und das Ahornblatt finden, Ketten beobachten.

Bewegte Aktivitäten: Bewegen wie eine Krabbe, Nachbilden eines Hornissennestes, Bewegen in Form eines Hornissennestes zum Kettenraum, Krabbeln und Kriechen im Kettenraum (Flucht vor den Ketten, die für die Kinder eindeutig Schlangen waren). Messen der Kinderknochen mit Maßstab Stock.

Die Stimmung war sehr interessiert und motiviert, die Kinder gaben das Tempo und den Ton an. „Wo müssen wir jetzt hin?“ Kind: „Daaaa!!“ und alle laufen los. Sehr witzig war die Tatsache, dass das Manteltierchen zur Feuerqualle wurde („Das ist eine Qualle.“ „Die Qualle

brennt“ (weil sie etwas Rotes hatte). „Das ist eine Feuerqualle.“ „Jaa, eine Feuerqualle und die kommt immer näher!“) und als die Projektion das Tierchen immer größer werden ließ, alle Kinder und Tourguides schlagartig flüchteten. Im Active Space blieben der Gruppe noch 20 Minuten zum Malen. Die Königin erzählte von ihren wertvollen Gemälden im Schloss und bat um neue Bilder von den Kindern. Der Pirat kam zusammen mit den Kindern auf die Idee, sein Schiff komplett umzubauen und die Kinder malten ihm Baupläne und Bauteile. Leider musste der Pirat dann sein Schiff erreichen und sich schnell verabschieden, die Königin hatte noch „Zeit zum Verweilen“ und begleitete die Kinder zurück.



## 8.2. Tour 2 „Ordnung schaffen! oder: Wer war das? - Ein dramaturgisch-dialogischer Leitfaden zur Grundidee

Im Dialog mit den beiden Protagonisten erfahren die Kinder ein theaterpädagogisches Vorgehen, deren spielerisch präsentierte und verhandelte Konflikte ihnen Rezeption und Deutungsmöglichkeiten der Exponate ermöglichen. Gleichmaßen wird den Kindern ermöglicht, eigenes Wissen und ihre besonderen Sichtweisen auf die Exponate im ko-konstruktiven Gespräch zu offenbaren und spielerisch neue kennenzulernen. Der im Folgenden skizzierte Leitfaden eines Dialogs legt zum einen dar, in welchen Rollen und mit welchen jeweiligen Zielen, entsprechend der Objektplatzierung in den Ausstellungsräumen und deren Erforschung, die

leitenden Tourguides handelten. Beispielhaft wird in diesem Dialog von einer Direktorin ausgegangen, es kann sich jedoch – je nach Geschlecht der Tourguides – auch um einen Direktor handeln. Zum anderen wird dadurch eine implizite Dialoggestaltung mit den Kindern verdeutlicht, die hier antizipierend imaginiert ist, jedoch nicht konkret wiedergegeben wird - denn der Dialog ist ein offener und somit von Tour zu Tour, von Kindergruppe zu Kindergruppe verschieden. In den Themenräumen ermöglichen die Tourguides Spiele und Experimente, in deren Verlauf die jeweiligen Themen aufgegriffen werden.

### „Kind zu Beginn der Tour: „Das ist echt wahre Kunst hier...“

#### Die Ankunft - im Foyer

Reinigungskraft: „Wie sieht es denn hier aus? Und die Kinder sind da! Ich bin die Reinigungskraft und heiße Gisela/Gisbert und ich sage Euch: Das gibt Ärger! Da muss ich unbedingt den/die Museums-Direktor/in (an)rufen...“ Wählt auf installiertem Telefon: „1-2-3... weiß einer von euch wie die Nummer weiter geht?“ Kinder: „4-5-6-usf.“ Frau Direktorin, hier sieht es noch total schmutzig aus und die Kinder sind schon da! Wo bleiben Sie denn?“ Museumschefin kommt verschlafen an. „Guten Morgen, Gisela/Gisbert!“ Reinigungskraft zeigt das Chaos. „Hier sieht es total schmutzig aus und auch Ihre Kleidung ist ja ganz durcheinander!“ Richtet die Kleidung der Museumsdirektorin: „Frau Müller, wir müssen herauskriegen, wer das Museum so durcheinander gebracht hat! Mit den Kindern können wir das sicher herausfinden. Könnt ihr uns helfen?“

„Na, dann kann es ja losgehen. Aber halt! Hier gibt's nämlich auch ein paar Regeln. Was darf man hier anfassen?“ Direktorin: „1. „Die Hand der Erzieherin 2. Den Freund 3. Den Fußboden. Und wir bleiben zusammen, damit niemand verloren geht! Ich habe mich hier nämlich auch schon verlaufen.“

Gisela/Gisbert: „Na gut dass ich dabei bin!“

#### Die Werkzeuge der Affen und Anderes - Der erste Ausstellungsraum

Reinigungskraft nimmt Papierkorb vom Putzwagen. „Wie ihr mitbekommen habt, sieht das Museum unordentlich aus, und ich habe auch schon alles, so gut ich konnte, wieder zusammen gefegt. Allerdings habe ich hier einige Sachen gefunden, die ich nicht zuordnen konnte.“ Direktorin verteilt Stöckchen: „Damit Ihr Euch nicht die Finger schmutzig macht, habe ich hier ein paar Werkzeuge. Sogar die Affen benutzen Stöcker, um Ameisen aus ihrem Bau zu angeln...und die essen sie dann.“ Macht es pantomimisch vor. „So liebe Kinder, seht, selbst hier sind einige Sachen drin, die gar nicht ins Museum gehören, findet ihr die Sachen?“ Kinder suchen mit den Stöckchen in der Mülltüte. Direktor und Reinigungskraft fordern Kinder auf zu benennen, was sie „geangelt“ haben: Kastanie, Stein, Tannenzapfen, Papiertaschentuch... Reinigungskraft: „Ich frag mich, wer diese Unordnung gemacht hat. Die Kartons/Kisten gehören hier auch nicht her... Die stehen sonst da hinten. Vielleicht gibt ja der Inhalt Aufschluss darüber, wer hier letzte Nacht gehaust hat. Kinder traut ihr euch dort hineinzufassen und mir zu sagen, was sich in den

Kartons befindet?“ In einem Karton befinden sich **Taschentücher**. Direktorin schnieft und hat offensichtlich Schnupfen, kann bei sich aber keine Taschentücher finden. In dem Moment wo Taschentücher gefunden werden, nimmt sie diese dem Kind weg und niest in eines hinein.

## Blätter und ihre Abbilder

Direktorin geht bis vor die Abbilder von Pflanzen hinter der Vitrine: „Aaah, das hier ist mein Lieblingsraum!“ Reinigungskraft: „Und was gibt’s hier zu sehen?“ Direktorin: „Hier geht es um die Natur als Vorbild.“ Reinigungskraft: „Vorbild? Wenn es ein Vorbild gibt, gibt’s dann auch ein Hinterbild? Sie immer mit diesen komischen Worten... Was ist das denn? Weiß einer was das ist?“ Direktorin: „Ich zeige es Ihnen!“ Sie stehen nebeneinander vor den Kindern.

Reimspruch: „Wenn ich den linken Arm jetzt hebe und ihr dann genauso steht, dann hebt das rechte Bein dazu und schon sehe ich auch wie du, du, du...“

Direktorin zu Kindern: „Hast du es gesehen, du hast ausgesehen wie ich, als würdest du vor einen Spiegel stehen.“ Reinigungskraft: „Wow,.. das kannte ich ja noch gar nicht, Kinder habt ihr Lust das mit auszuprobieren?!“ Kinder machen mit. Übergang in den nächsten Raum. Reinigungskraft: „Also, Frau Direktorin, ich muss ein ernstes Wort mit Ihnen reden. Komm Sie mal mit in den nächsten Raum. Ich muss Ihnen was zeigen. Kommt mal alle mit.“ Alle laufen gemeinsam in den nächsten Raum.

## Das Hornissennest

Vor dem Hornissennest: Reinigungskraft: „Frau Direktorin, komm Sie mal mit, ich muss Ihnen was zeigen. (...) „Was soll das sein?“ Kinder äußern ihre Vermutungen: Bienennest etc. Reinigungskraft: „Frau Direktorin, komm Sie mal mit, ich muss Ihnen was zeigen. (...) Schauen Sie mal da. Die armen Hornissen. Vielleicht machen sie gerade einen Ausflug und gucken sich die Welt an. Und dann wird es so früh dunkel. Und ihre Flügel sind schon ganz kalt. Hunger und Durst haben sie auch und freuen sich auf einen heißen Kakao. Und dann kommen sie nach Hause. Die kommen ja gar nicht mehr ins Nest, wenn die Glasscheibe davor ist. Wo sollen die jetzt hin?“ Direktorin: „Keine Sorge, Gisela,

“ **Kinder betrachten die Wollhandkrabbe in der Glasvitrine. Kind: „Die ist ausgestopft. Damit sie nicht am Leben ist. Ist auch besser so. Unter dem Glas.“ Tourguide krabbelt mit den Fingern über die Vitrine. „Was sie wohl mit den Scheren macht?“ Kind: „Kneifen. Aber die hier nicht. Sieht man doch. Ist aus Plastik.“**

die Hornissen sind gar nicht mehr da. Es ist ja schon so kalt draußen. Die Königinnen haben sich einen warmen Platz für den Winterschlaf gesucht. Im Sommer bauen sie sich dann ein neues Nest.“ Reinigungskraft: „Und wenn doch eine zurück kommt? Wo soll sie denn hin, sie hat ja kein Zuhause mehr?“ Direktorin: „Ah, wir haben doch so ein wunderbares, großzügig geschnittenes Überwinterungsquartier gebaut – mit allem, was das Hornissenherz begehrt. Aber... aber... wo ist denn das hin? Das stand doch genau hier!“ Reinigungskraft (zögerlich) „Oh oh... ähm... nun ja... also... Könnte es vielleicht... Also ich hab da was... Äh... Nun, da lag so viel Kram im Weg rum. Äh, das hab ich dann mal weggeräumt, damit niemand darüber stolpert. Ich weiß nur nicht mehr wohin! Kinder seht ihr es irgendwo?“ Kinder finden es. Reinigungskraft holt den Karton heraus und stellt ihn hin und kramt im Müllbeutel nach den Becher-Waben. Reinigungskraft hält der Direktorin einen Becher unter die Nase: „Was soll das denn sein?“ Direktorin schaut in den Becher und ist ganz entzückt: „Hach, was haben wir denn da?“

Eine Becher-Wabe. Ich glaube, das ist das Hornissenbett (oder Schrank, Sessel, Küchentisch, Computer etc.)! Wollt Ihr auch mal schauen?“ Zeigt den Kindern den Becher. „Haben Sie noch mehr von denen gefunden?“ Reinigungskraft holt eine Becher-Wabe nach dem anderen aus dem Sack und gibt sie den Kindern. Die Kinder melden sich zu Wort, was sie als Abbildungen in ihrem „Becherzimmer“ auffinden. Direktorin: „Oh, könnt ihr uns jetzt helfen, das Haus wieder zusammenzubauen? Schaut mal, man kann die Zimmer einfach reinstecken!“ In Papp-Überwinterungsquartieren, 16 Becher-Waben mit Wohn-Gegenständen als Abbildungen, können die Kinder erproben, wie genau Überwintern in solchen „Wohneinheiten“ funktionieren kann. Reinigungskraft: „Hach, jetzt bin ja erleichtert. Die Hornissen werden es im Winter gut haben. Aber trotzdem weiß ich immer noch nicht, wer hier eigentlich dieses Chaos veranstaltet hat?“ Im Hornissenhaus finden Kinder eine Uhr... Direktorin: „Nanu, wie kommt meine Uhr denn hierher? Das kann ich mir auch nicht erklären. Wir sollten lieber schnell weiter gehen.“ Direktorin rennt los. Reinigungskraft ruft: „Halt! Aufpassen! Da habe ich gerade frisch gewischt. Ganz langsam müssen wir laufen, damit wir nicht ausrutschen. Alle mir nach, in einer Reihe und immer am Rand lang“.

## Bewegter Raum - die Ketten

Geführt von der Reinigungskraft laufen die Kinder in einer Reihe an der Wand entlang zum nächsten Raum. Plötzlich beginnt der Raum, sich zu bewegen. Die Direktorin dirigiert (fiktiv) die Bewegung. Gute Frau (Museumsaufsicht) „Da ein bisschen niedriger – rechts hoch! Und in der Mitte – länger... und zum Schluss bitte noch die Pyramide, extra für die Kinder.“ Gemeinsam erfahren alle die verschiedenen, möglichen Perspektivwechsel des Raums.

## Der Glasschwamm

Direktorin und Reinigungskraft kommen in den Raum. Direktorin geht auf den Glasschwamm zu und sagt: „Ach ja, das ist eines meiner Lieblingsobjekte, der Glasschwamm.“

R: „Wie bitte, das soll ein Schwamm sein, nee Frau D. Das hier ist ein Schwamm (R zeigt den Schwamm hoch). Damit kann man putzen und außerdem ist der auch noch schön weich. Und dass ein Schwamm aus Glas sein soll, das hab ich noch nie gehört.“

D: „Der Glasschwamm ist ja auch nicht zum Putzen da, es ist ein Tier, das im Meer lebt und durch seinen Aufbau und Material unzerbrechlich ist, praktisch wie Panzerglas, also ganz stabil. Manche Architekten nehmen sich ihn zum Vorbild und bauen Häuser danach.“

R: „Was ist denn ein Architekt? Was ist Panzerglas? Weiß einer von Euch Kindern das zufällig?“

Kinder antworten oder aber die Direktorin klärt die Reinigungskraft auf.

D: „Sie wissen ja, Glas ist eigentlich sehr zerbrechlich, aber es gibt auch ganz festes, stabiles Glas. Zum Beispiel hier (D zeigt auf das Panzerglas neben dem Glasschwamm) das Panzerglas, es ist so fest, das nicht mal Kugeln aus einer Pistole es durchschlagen kann. Und ein Architekt ist jemand, der ein Haus oder Gebäude plant, das dann gebaut wird. Und dass der Mensch die Natur zum Vorbild nimmt, das machen Menschen ja schon seit Jahrhunderten. Wir versuchen jetzt auch, aus uns ein ultrastabile Wand zu bauen.“

R: „Ach Frau Direktor, hören Sie auf, so schwierig zu erklären. Kommt Kinder, wir stellen uns jetzt alle in einer Reihe auf und bilden eine ganz feste Wand.“ Kinder bilden eine Reihe.

D: „Das sieht schon mal toll aus, kriegen wir das vielleicht noch stabiler, fester hin, hat einer von Euch eine Idee?“ Kinder machen Vorschläge oder Reinigungskraft könnte sie dahin leiten, dass sie sich einhaken.

R: „Genau, wenn ihr euch einhakt, dann ist das wie beim Glasschwamm, da sind die Knoten auch so fest, dass er unzerbrechlich ist. Und jetzt kommt ein starker Wind auf und pfeift um die Wand. Er wird immer stärker...“ R spielt den Wind und D beginnt leicht zu wanken.

R und D: „ Die Wand die wackelt, die Wand die wackelt, wir fallen aber nicht um.“

R: „Wie kann man denn die Wand noch fester machen? Die Kinder können mitbestimmen, was sie als nächstes machen. Möglichkeiten sollten je nach Antwort der Kinder durchgeführt werden, oder man kann die

Kinder dahin leiten: Auf beiden Beinen, eingehakt sich umarmen, in die Hocke gehen etc.

Übergang zu 1.18./ Manteltierchen.

Direktorin geht vor, bleibt plötzlich vor der nächsten Tür stehen und guckt nach unten. In der Ecke an der Wand befindet sich ein Tuch. Sie fasst sich nachdenklich ans Kinn. „Das ist äußerst merkwürdig. Mir fällt gerade ein, dass ich letzte Nacht von hier geträumt habe. Sie greift das Tuch.“ Ich hatte bunte Tücher dabei, die ich neben dem Eingang fallen gelassen habe. Als ob das Sinn ergeben würde? Kinder, ihr bleibt bitte mal hier stehen. Ich gucke mal nach. (Direktorin guckt kurz um die Ecke in den Raum des Manteltierchens, entdeckt neben der Tür die Tücher, erschrickt und wendet sich sofort wieder den Kindern zu.) „Oh Gott, die Geräusche kommen mir auch bekannt vor. Ich glaube, ich war letzte Nacht hier. Wenn Gisela/Gisbert das mitbekommt... Kinder ihr dürft mich nicht verraten.“ Ich hab auch schon eine Idee! Macht ihr mit?“

## Das Manteltierchen

Reinigungskraft und Direktor/in transferieren die verschiedenen Funktionen des Manteltierchens in Bewegungsabläufe mit den Kindern. Direktorin: „Passt auf, das da ist nämlich der Raum des Manteltierchens.“ Reinigungskraft, die die ganze Zeit mit Putzen beschäftigt war und nichts mitbekommen hat: „Manteltierchen? Was ist denn das?“ Direktorin: „Wissen Sie das denn nicht?“

Reinigungskraft: „Keine Ahnung. Habt ihr eine Ahnung, warum die Manteltierchen Manteltierchen heißen könnten?“ Kinder: „...“ Direktorin: „Das sind kleine Tierchen, höchstens so groß (zeigt mit den Fingern die Größe), die im Wasser leben und so etwas wie einen Mantel an haben. Reinigungskraft putzt nebenbei die Tür und entdeckt in dem Moment die Tücher im Nebenraum. Sie greift alle und hält sie der Direktorin vor die Nase: „Was ist denn das nun schon wieder? Wer hat hier bloß diese Unordnung gemacht?“ Direktorin: „Das ist doch klar! Das sind Tücher, oder Kinder? Nun ja und weil das da der Manteltierchenraum ist, sollen das natürlich die Mäntel der Manteltierchen sein. Und da es ganz viele unterschiedliche Arten von Manteltierchen gibt, gibt's die Mäntel auch in unterschiedlichen Farben. Jede/r nimmt sich jetzt mal einen Mantel (Tuch)

Direktorin heimlich zu den Kindern: „Macht bitte mit Kinder, sonst stellt die Reinigungskraft noch mehr Fragen“. (Direktorin und Reinigungskraft nehmen ebenfalls ein Tuch). „Haltet euren Mantel an zwei Seiten fest und nehmt die Hände samt Mantel jetzt vor euren Körper. Direktorin: „Seht ihr, der Mantel dient den Manteltierchen nämlich auch als Schutz, so wie ihr jetzt geschützt seid. Wisst ihr was? Ihr erinnert mich tatsächlich an Manteltierchen.“ Reinigungskraft: „Und wozu dient der Mantel noch?“ Direktorin: „Na zur Fortbewegung. Passt auf Kinder. Wir machen das jetzt mal. Was denkt ihr denn, wie sich die Manteltierchen mit ihren Tüchern, äh, Mänteln im Wasser bewegen?“

Reinigungskraft und Direktorin „schwimmen“ mit den Kindern im Kreis um das Podest mit Projektion. Möglichkeit: Kinder geben unterschiedliche Schwimmbewegungen vor, die alle nachahmen können. Sie heben z. B. die Arme und machen Flugbewegungen oder heben den rechten und den linken Arm nacheinander und schweben so um das Exponat. Direktorin: „So Kinder und nun könnt ihr euch alle langsam hinlegen und euch die Manteltierchen ansehen (zeigt auf die Papierkissen, die unter dem Exponat liegen). Was meint ihr, passt ihr alle drauf?“

”

**Alle Kinder liegen Kopf an Kopf wie ein Stern unter der Deckenprojektion, lauschen den Klängen und schauen auf die Bilder. Ein Kind steht am Rand: „In echt sind die viel kleiner. Die kann man gar nicht sehen. Das macht nur der Film, dass man die sehen kann. In echt sind es noch viel mehr unten im Wasser. Tief unten. Ganz viele.“ Die liegenden Kinder wackeln wie das Manteltierchen über ihnen, schnalzen mit dem Mund, blubbern, machen alle möglichen Geräusche.**

**Kind 2: „Das ist ein Weltraum hier. Sieht aus wie Ketchup.“**

## Übergang

Während sich die Kinder noch die Deckenprojektion ansehen/ggf. wenn der Film endet, drängt die Reinigungskraft: „Los Kinder, nun wird's aber Zeit.“ Direktorin: „Wollt ihr wissen, was Euch im letzten Raum erwartet? ... Dann folgt mir.“

Reinigungskraft: „Aber vorher bekomme ich noch die Tücher. Das kann ja nicht sein, dass die hier wieder auf dem Boden herumliegen. Übergang 1.20: Direktorin: „Aber jetzt kommen wir in meinen allerallerliebsten Raum!“ Reinigungskraft: „Mein Lieblingsraum ist der Pausenraum!“ Direktorin schreitet forsch in 1.20. Die Kinder und Putzkraft folgen.

## Die Gesichtererkennung

Imitationen ausprobieren. Zeigen und Nachahmung von Gesichtsausdrücken, Wahrnehmen, Beobachten und Interpretieren von Gefühlen. Reinigungskraft und Direktorin präsentieren szenisch und interaktiv mit den Kindern verschiedene Möglichkeiten und Ausdrucksformen für Gefühle, spielen mit ihrer Selbst- und Fremdwahrnehmung - gemeinsam mit den Kindern: „Oh, Kinder was für ein toller Raum, das muss ich euch zeigen!“ Geht zur interaktiven Wand. Besteigt die Treppe sehr theatralisch. Probiert es aus und kommentiert. Wenn ich so mache, machen alle Gesichter so...“ Sie ruft: „Und jetzt habe ich was vorbereitet, dass wir das mal selbst ausprobieren können... Oh je, irgendetwas funktioniert nicht... Gisela/Gisbert, haben Sie etwa...“ Reinigungskraft sagt verschämt: „Also ich habe gestern hier geputzt und zwar so: „Ich also rauf da, mit Lappen und Sprühflasche.“ Macht es vor. „Und dann ich so: PFFF PFFF... und dann hat's geknallt... Direktorin: „Also Gisela/Gisbert, und jetzt?“ Reinigungskraft: „Ich habe da etwas gebastelt, ich glaube das funktioniert auch.“ Holt einen Rahmen aus der Mülltüte. Sie hält sich den Rahmen vor das Gesicht, sagt zu den Kindern: „Schaut auf mein Gesicht und versucht mal nachzumachen, was ich mit meinem Gesicht mache.“ Sie lächelt, Kinder und Reinigungskraft machen dies nach. Wechsel: Putzkraft macht verschiedene Gesichtsausdrücke und reicht den Rahmen an ein Kind weiter. Sie sagt: „Na, Frau Direktorin, sehen Sie, es geht auch ohne die Technik, probiert

es auch mal aus.“Die Kinder probieren aus, Gefühle auszudrücken, zu zeigen. Welche Gesichter sind sich ähnlich dabei? Welche verschieden? Wie verändert sich die Stirn, wenn ich wütend bin? Die Augen? Der Mund? Wechsel, solange Kinder Spaß haben. Sie ruft aus: „Was ist das? Noch mehr Müll? Geht darauf zu, die Direktorin folgt ihr, in der Ecke liegt ein Hausschuh. Sie sieht sofort, dass der gefundene Hausschuh zur Direktorin gehört. Direktorin: „Oh je, jetzt erinnere ich mich. Ok, ich geb's zu! Ich war's, ich kann's ja nur gewesen sein. Es tut mir wirklich Leid. Ich dachte erst, dass ich im Manteltierchen-Raum geschlafen habe, war ein Traum, aber offensichtlich war es das nicht. Es ist mir so peinlich, aber ab und zu wandle ich im Schlaf. Das heißt: Ich wandere im Schlaf herum und mache etwas und beim Aufwachen weiß ich nichts mehr davon.“ Vielen Dank Kinder, dass ihr geholfen habt, wieder Ordnung zu schaffen und dass ihr mich nicht verraten habt.“ Reinigungskraft: „Jetzt wird mir Einiges klar. Dann ist das hier wohl auch Ihrer?“ Reinigungskraft zeigt den Schlüssel, Direktorin nickt betroffen. Reinigungskraft: „Und die Tücher?“ Direktorin: „ Hatte ich, glaube ich, zum Zudecken. Kinder, kommt nochmal mit. Ich möchte Euch noch was zeigen.“

” **Kind zum König:  
„Du hast nur  
eine Krone und  
kein Käppi.  
Leider hast du  
keinen Schatz  
gefunden...“**

## Active Space

Reinigungskraft und Direktorin präsentieren die Käppis als symbolhafte Verstärkung, sich an Dinge und Geschehnisse erinnern zu können: Denkkäppis für das nachträgliche Erleben, was heute und hier in diesem Museum geschehen ist. Alle im Active Space. „Direktorin: „Setzt Euch doch mal da auf die Stufen! Ich habe gedacht, dass ihr vielleicht hin und wieder an uns denken wollt. Und dazu haben wir hier Käppis. Das sind Denkkäppis, mit denen man sich erinnern kann, was ihr hier erlebt habt. Dazu setzt man die auf, so oder so.“ Sie macht es vor. „Und dann kann man daran denken, was hier so alles los war. Wer will denn mal sagen, was hier so los war?“ Kinder erzählen. Reinigungskraft kann Gegenstände aus Mülltüte kramen, um Kinder zum Erzählen zu motivieren. „Auf Wiedersehen und einen guten Heimweg“ Reinigungskraft und Direktorin machen Feierabend im Lieblingsraum der Putzkraft. Dazu protokollarische Notizen von Studierenden zu einer Tour „Ordnung schaffen!“ – Oder: „Wer war das?“

## Protokoll 1

Notizen von Studierenden zur Tour am 10.11.2016.

Allgemein Organisatorisches: Kommunikationsschwierigkeit innerhalb des Martin Gropius Baus / Kinder mussten bis 11.00 h warten/ Personal trotz Schwierigkeiten sehr freundlich. Eindrücke: Kinder sehr wissbegierig und lebhaft/ Spontane Änderungen notwendig/Kooperative und verständnisvolle Erzieher/innen als Begleitpersonal. Original-Töne/Bemerkungen der Kinder: „Oh. Ein Dinosaurier.“ (Glasschwamm) „Da ist ein Loch.“ (Hornissennest) „Das ist doch eine Schlange.“ (Manteltierchen) O-Töne Aufsichtspersonal: „Diese Kittelschürze würde ich auch gerne meiner Frau zu Weihnachten schenken, aber ich glaube, dann wäre ich die längste Zeit verheiratet gewesen. Ihr macht das sehr schön“.

## 9. Resümee und Blick auf die Tour - Praxis der Studierenden - ein persönlicher Bericht

Ausschnitt aus einer schriftlichen Reflexion der Ausstellungsbegleitungen, verfasst von der Studierenden Hanna Kollas:



**Ich finde die Idee, eine Museumsausstellung für Kinder attraktiv zu machen, wirklich toll und bin stolz, was der Kurs mit Hilfe der Dozenten auf die Beine stellen konnte. Auch wenn es sicher nicht immer leicht war, den Ansichten aller Beteiligten gerecht zu werden und alle Ideen mit aufzunehmen, haben wir, denke ich, ziemlich schnell ein stimmiges Gesamtkonzept entworfen, das im Laufe der Zeit immer detaillierter ausgearbeitet wurde. Unser genau ausgearbeitetes Konzept wurde jedoch nach Besichtigung der Ausstellung grundlegend erschüttert. Die tatsächliche Ausstellung entsprach nun wirklich nicht den Vorstellungen, die wir uns auf Grundlage des Readers der Koordinatorinnen gemacht hatten. Sie schien mir auf den ersten Blick zu voll mit Objekten, die Kindern viel schneller ins Auge springen als die von uns bearbeiteten; zu eng für so viele Kinder, Erzieher, Pirat und Königin, Sicherheitspersonal und noch dazu den normalen Museumsbetrieb, zu gefährlich dort mit vollem**

Körpereinsatz zu spielen, teilweise zu dunkel, teilweise zu laut, teilweise waren Objekte in einem anderen Raum als angekündigt oder für Kinder schlecht einsehbar. So wurde mir und meinen Kurskollegen klar, dass man ein solches Projekt, mit so vielen Beteiligten unterschiedlicher Institutionen so ganz genau nie planen kann, ausgenommen man arbeitet in zukünftigen Projekten noch enger mit allen beteiligten Institutionen zusammen. Somit wurden wir gezwungen, wieder offen zu sein, wie am Anfang unserer Planung, und zu improvisieren. Die neue Situation forderte unsere Flexibilität heraus und brachte uns meiner Meinung nach zurück zu den Kindern. Wir wurden gezwungen aus unserer starren Planung herauszubrechen, der Situation und dem Interesse der Kinder zu folgen. Vielleicht brachte uns genau diese Schwierigkeit noch ein Stück näher zusammen und machte das Projekt „Kleine Entdecker/innen auf großer Fährte“ zu einer einzigartigen Erfahrung. Unsere Ziele konnten mit den eingesetzten Figuren und Materialien erfüllt werden. Die freudige Aktivität der Kinder und viele gemalte Bilder im Active Space zeigten, dass wir das Interesse der Kinder geweckt und ihre Bedürfnisse erkannt haben. In meinem Musikstudium und in meiner musikalischen Tätigkeit konnte ich viel Bühnenerfahrung sammeln und kenne das Gefühl vor Publikum zu stehen, um etwas zu präsentieren.



Natürlich plant man seinen Auftritt von Anfang bis Ende und schlüpft in gewisser Weise in eine Rolle. Aus einer Rolle heraus zu agieren, die vorher festgelegt und so weit entfernt von der eigenen Persönlichkeit ist, eine Rolle zu verkörpern, die laut ist und vollen Körpereinsatz fordert und vor allem der Einsatz meiner Stimme und Sprache, aus der Rolle heraus, war für mich jedoch eine neue Erfahrung. Vielleicht ist das die Ausrede eines Instrumentalisten, seine Sprache gerne zurückzunehmen und lieber über ein Sprachrohr, das Instrument zu sprechen. Mit Kindern zusammen, im Rahmen eines Rollenspiels in eine Figur zu schlüpfen, fällt vielen Erwachsenen schwer. Das war für mich noch nie ein Problem. Sobald dieses Spiel jedoch eine ästhetische Komponente bekommen und vor Publikum stattfinden soll, sei es bewusst geplant und gestaltet oder aus dem Stegreif, bekomme ich Herzklopfen und möchte mich lieber zurücknehmen. Die vielen Übungen und Spiele im Kurs, ganz spontan, mit wechselnden Partnern, auf die ich mich immer neu einstellen musste, haben mir dabei sehr geholfen. Jetzt fühle ich mich viel sicherer und es fällt mir leichter, einfach Spaß dabei zu haben und nicht so viel darüber nachzudenken, was ich da eigentlich gerade mache. Meine neu gewachsenen Kompetenzen (...) haben sich auch schon in anderen Lebensbereichen bemerkbar gemacht. So werde ich bei Fortbildungen und Großteamtagen

meines Trägers oder Mitarbeiterfesten immer wieder gerne und wahrscheinlich weniger zufällig, als erste Person für auflockernde Adhoc-Angebote ausgewählt oder schon erwartungsvoll angeschaut, wenn es darum geht, dass sich doch bitte jemand dafür meldet. So merke ich immer wieder, dass es Menschen gibt, die darin viel ungeübter sind als ich und meine persönliche Hemmschwelle, plötzlich in eine Rolle zu schlüpfen, immer weiter sinkt. Mir ist bewusst geworden, dass eine Rolle auch ein Schutzraum sein kann. In einer zunächst unangenehmen Situation etwas präsentieren zu müssen, hilft das Rollenspiel als Mittel zum Zweck. Egal was passiert oder welche Reaktion man erhält, man reagiert und verbleibt in der Rolle. Das ist eine spannende Erfahrung. Kurzum hat es mich ein großes Stück voran gebracht, mich immer wieder in einer sozialen Situation mit meinen „Lieber-Nicht-Gefühlen“ auseinanderzusetzen, die mir keine Wahl ließ, mich still aus der Affäre zu ziehen. Ich habe in der Zeit unseres Projektes an Selbstsicherheit gewonnen und die Freude am gemeinsamen Spiel vor und mit anderen entdeckt. (Hanna Kollas 2016, S. 4)

Die Studierenden der Erzieherfachschule der Stiftung SPI erlebten mit dieser Kooperation die Früchte eines Arbeitsprozesses, indem sie kursbezogen sechs Wochen lang, an nur sechs bis acht Terminen, die fachliche und organisatorische Konzeptionierung und Durchführung der Ausstellungstouren vorbereitend gestalteten. Sie bewältigten dabei Herausforderungen, die vorhersehbar und überraschend, inhaltlich naheliegend und scheinbar völlig vom Thema entfernt waren. In Situationsanalysen antizipierten sie, basierend auf ihren praktischen Erfahrungen an pädagogischen Einsatzorten und gestützt vom aktuell erworbenem fachlichen Wissen aus vielfältigen Quellen, mit welchem (spiel-) pädagogischen Angebot sie die Kinder erreichen könnten, wie diese in Beziehung zu den Objekten der Ausstellung standen, welche Möglichkeiten die Räumlichkeiten bieten würden.

Ähnlich dem Bildungsverständnis, in dem Bildung für Kinder als Selbstbildungsprozess begriffen wird, entwickelten sie - fachlich unterstützt und begleitet - mannigfache Kompetenzen und Fähigkeiten, entdeckten eigene Ressourcen, Talente und persönliche Möglichkeiten, die dem Projekt dienlich waren.

Sie überwandene eigene Ängste - kann ich leiten? spielen? ein Museum erfahrbar machen?

Wissensvermittlung erfolgte mit forschender Haltung, die Studierenden kommunizierten gemeinsam mit den Kindern und erwarben so umfassende fachliche Kenntnisse zu den einzelnen Exponaten der Ausstellung. Sie gestalteten diesen Lernprozess mit Kooperationsvermögen, Verhandlungsgeschick und Überzeugungskraft. Ihre Gestaltungsfreude, ihr Erfindungsreichtum und Planungsgeschick waren die Basis, auftauchende Probleme und Irrtümer nicht als Fehler oder Möglichkeit des Scheiterns zu erleben, sondern umgekehrt mit Spaß und Humor nutzbar zu machen für überraschende Erkenntnisse. Skepsis verwandelte sich in Neugier, Ärger in Durchhaltevermögen.

Bis zur ersten Ausstellungsbegleitung, die das jeweilige Team leitete, hatten sie gefühlte Berge von Informationen über die Ausstellungsobjekte ebenso verarbeitet wie Krisen im Team oder Kursgeschehen bewältigt. Kurzum, die Studierenden hatten sich innerhalb kürzester Zeit zu wahren Profis entwickelt, die an allen Fronten fachlich souverän handelten.

# Anhang 1

„Kleine Entdecker/innen auf großer Fährte“ - Touren in tabellarischer Übersicht: „Pirat/in und König/in suchen einen Schatz“ und „Ordnung schaffen!“ Oder: „Wer war das?“

## Tour: Pirat/in und König/in suchen einen Schatz Dramaturgische Grundidee & Figuren der Tour

Die spielleitenden Erzieher/innen agieren im Rahmen einer theatralen Animation/Spielkette aus einer Rolle heraus. Auf diese Art eröffnen sie den Kindern fiktionale Spiel- und Erlebnisräume, in deren Weiten und Grenzen sie aus einer kindgemäßen Perspektive die Exponate wahrnehmen und deuten können. Bei der Auswahl der Figuren leitete die Studierenden der Gedanke, Rollen zu entwerfen, die lebensweltorientiert Erfahrungen der Kinder aufgreifen können. Im Zusammenspiel sind die Rollen der spielleitenden Erzieherinnen komplementär angelegt - das heißt:

1. Luis/e (König/in): Luis/e kommt aus einer alten Königsfamilie. Sie/er liebt den Wald, den Garten, Blumen, Tiere, Pflanzen, Sträucher - kurzum: die Natur. Luis/e ist sehr klug! Sie/er weiß viel, liest & schreibt gerne. Sie/er hat immer ein Buch dabei, in dem sie/er alles notiert.

2. Kim (Pirat/in): Kim wurde als Kind im Spreewald ausgesetzt und von einer Fischerfamilie gefunden und aufgezogen. Als er/sie groß genug war, fand er/sie Gefallen an den Spreepiraten und wurde Pirat/in. Kim kann klettern, schwimmen, kämpfen und noch viel mehr. Er/sie hat immer einen Rucksack dabei, in dem er/sie wichtige Dinge sammelt und aufbewahrt.

Luis/e hat von der Ausstellung gehört, in der es spannende Dinge geben soll, die etwas von ihrer geliebten Natur erzählen. Er/Sie ist neugierig und hat sich auf den Weg gemacht, diese Dinge anzuschauen. Überraschung: Im Museum hat er/sie einen Teil einer Schatzkarte gefunden. Kim hat von seinem/ihrer Kapitän Grautvornix gehört, dass in dieser Ausstellung ein Piratenschatz versteckt ist. Der Kapitän hat Kim die Hälfte einer Schatzkarte mitgegeben, die ihm/ihr den Weg weisen soll. Er/Sie soll auf die Hinweise achten,

die ihm/ihr vor Ort begegnen und am besten jemanden finden, der ihm/ihr hilft. Einen Schatz alleine zu finden, sei immer schwierig, denn Schätze sind meistens gut versteckt. Und wenn viele einen Schatz suchen, kann man ihn besser finden! Da seien Kinder in der Nähe, sagte der Kapitän. Und Kinder würden sich gut auskennen mit Piraten & Schätzen. So also treffen sich Luis/e und Kim im Museum und finden heraus, dass jede/r von ihnen einen Teil der Schatzkarte hat, die zusammengefügt einen Weg weisen. Und sie entdecken die Kinder als Hilfe, die Dinge zu erforschen und zu schauen, ob diese Dinge der Schatz sind...?

Sie streiten sich immer wieder - Kim will oft etwas machen mit den Dingen, Luis/e will erstmal gucken, lesen, erzählen, schreiben. Kim will z. B. den Faustkeil aus der Vitrine holen, Luis/e weiß, dass das nicht geht. Luis/e will bei den Dingen verweilen, Kim drängt nach vorne, immer weiter, in den nächsten Raum - auf der Suche nach dem Schatz.

Der/die eine bewegt sich gerne, der/die andere denkt gerne. Sie finden am Ende immer eine Lösung zusammen - und so erfahren sie eine Menge über all die Dinge, die im Museum zu sehen sind - zusammen mit den Kindern. Sie suchen den Schatz mit der Karte bei jeder Station.

Abb. 1 Schatz -Käppies



Station	Anmerkungen	Fragestellung Aufgabe der Station	Ablaufplanung Geschichte Dramaturgie	Eingesetzte Methoden
Faustkeil	<p>Taschenmesser der Steinzeit zum Hacken, Schneiden, Schaben, Schlagen und Werfen.</p> <p>Ein Fossil ist ein versteinertes Abdruck von Dingen, Tieren, Pflanzen u.a. in Steinen.</p> <p>Der erste Ausstellungsraum steht im Fokus von: Wahrnehmen, Betrachten, Informieren, Kommunizieren, Dialogische Haltung.</p>	<p>Was ist das? Was kann man damit machen? Welche Steine kennt ihr, sammelt ihr Steine?</p>	<p>Kinder werden im Garderobebereich „entdeckt“ von Pirat/in und König/in, die mit ihnen ihre Schatzsucher/innen gefunden haben.</p> <p>Ab in den ersten Ausstellungsraum: Spiel vor den Kindern und im Dialog!</p> <p>Information über den Faustkeil und andere Exponate, ggf. auch Spekulationen zum Zweck: Was kann man damit machen?</p> <p>Kommunikation zu Naturerfahrungen.</p> <p>Wissen und Nutzung von Naturmaterialien für eigenes Experimentieren.</p> <p>Am Ende: Der Pirat/in langweilt sich und sagt „Gehen wir weiter, hier ist kein Schatz!“</p>	<p>Spiel: Ich sehe was, was du nicht siehst. Betrachtung der Objekte durch Spiel filtern, z. B.: Findet Objekte, die ihr kennt, die ihr nicht kennt, die größer sind als eine Hand, die kleiner sind etc..</p> <p>Luis/e notiert die Bemerkungen und Ideen der Kinder in ihrem Notizbuch.</p>
Schimpansenwerkzeug	<p>Werkzeuggebrauch von Tieren. Nutzung von Naturmaterialien, vorwiegend Stöcken, zur Hilfestellung der Beschaffung von Nahrung und Nahrungsaufnahme.</p>	<p>Was kann man damit machen? Was kann man bauen? Was macht ihr damit? Naturerfahrungen, Phantasieanregung und Wissen zur Nutzung von Naturmaterialien.</p>	<p>König/in Luis/e erzählt, dass sie Stöckchen in allen Größen mag, fragt die Kinder, was man sonst noch damit machen könnte? Luis/e schreibt ins Notizbuch Verwendungszwecke.</p> <p>Pirat/in Kim sieht alles aus einem anderen Blickpunkt: Wozu können die Dinge nützen? Pirat spielt auf der „Als ob“ Ebene z. B. Stock = Schwert Stein = Waffe.</p>	<p>Zum Beispiel mit Stöcken versuchen, einen Stein zu greifen. Oder den Stock als Angel nutzen. Werkzeugversuche, gemeinsam mit den Kindern: Was kann man alles mit Stöcken und bewegen, erreichen? Kann man Nüsse transportieren? Balancieren? Was haben die Kinder schon mit Stöcken angestellt, wozu haben sie diese Dinge?</p> <p>Bemerkungen und Ideen der Kinder in Notizbuch der König/in.</p>

## Wollhandkrabbe

Insbesondere die männlichen Tiere haben einen dichten „Haarpelz“ an den Scheren, an denen die Nahrung haften bleibt. Die Behaarung tritt unauffälliger auch bei Weibchen und Jungtieren auf. Lebt als erwachsenes Tier im Süßwasser, benötigt zur Entwicklung salziges Wasser. Ursprüngliche Heimat der Wollhandkrabben ist der Osten von China. Leben nachtaktiv am Grund und ernähren sich von Wasserpflanzen, Insektenlarven, Muscheln, Schnecken, kleineren Fischen und Aas.

Warum hat die Wollhandkrabbe die Wolle auf den Scheren. Damit das Essen an der Wolle kleben bleibt? Damit die Männchen die Weibchen anlocken? Verschiedene Hypothesen werden in den Dialog gebracht. Warum laufen Krabben seitwärts? Weil es schneller geht. Wenn sie Zeit haben, dann bewegen sie sich durchaus auch vor und zurück, aber wenn sie zum Beispiel schnell vor etwas fliehen müssen, dann haben sie es seitwärts leichter. Eine Krabbe hat acht Beine, eng beieinander. Unsere Knie zeigen nach vorne, das ist unsere Laufrichtung, Beine der Krabbe sind nach rechts u. links orientiert.

Pirat/in Kim hat Hunger. Er/sie sieht die Wollhandkrabbe und will sie unbedingt essen. Dafür würde er z. B. den Faustkeil bzw. die Steine anwenden, die er in seinem Rucksack hat. König/in Luis/e erschreckt sich und will unbedingt verhindern, dass der/die Pirat/in die Wollhandkrabbe isst. Sie fragt die Kinder, warum der/die Pirat/in die Wollhandkrabbe nicht essen soll?

Dialog mit Kindern: Was ist besonders an der Wollhandkrabbe? Luis/e schreibt die Ideen der Kinder in das „Buch der schönen und bemerkenswerten Dinge“ Kim holt aus dem Rucksack verschiedene Materialien Luis/e hat Klettband. Alle experimentieren gemeinsam, was am Klettband haftet und was nicht.

Experiment: Ko-konstruktives Gespräch mit den Kindern. König/in und Pirat/in experimentieren mit den Kindern: Was haftet und was nicht? Die Kinder und der/die Pirat/in bewegen sich wie eine Krabbe innerhalb der markierten Fläche. Die Kinder probieren Seitwärtsbewegungen: zusammen, zu zweit, alleine, schnell, langsam.

## Ahornblatt

Was wissen wir über Blätter wie z. B. das Ahornblatt? 5 Finger, wie eine Hand. Farbenwechsel, je nach Jahreszeit; von rot, grün über gelb zu braun. Ein Ahornblatt kann heilen; als Salbe beispielsweise. Ahornsirup ist sehr bekannt und beliebt und wird aus dem Baum gewonnen. Es gibt auch gepresstes Ahornöl. Gilt als Glückssymbol

Was sind das für Blätter? Was kann man mit ihnen noch machen? Luis/e schaut auf den Teil der Karte. Dort drinnen stehen lauter wichtige Sachen, die sie benötigt. Sie stellt Vergleiche an zwischen den Exponaten und ihrer Karte. Gleichet sich etwas? Wenn ja, was denn? Was mach ich denn damit? Habt ihr Ideen?

Der/Die Pirat/in beschwert sich über die bescheidene Flora und über die Insektenwelt im Besonderen. Der/Die König/in erklärt die nützliche Seite dessen. Aber wie helfen wir dem Piraten/der Piratin - Pflanzen mit Heilkraft. Die Prinzessin kennt sich aus und findet das Ahornblatt-Exponat. „Das kann dir helfen. Aber: Oh nein, alle meine Heilblätter sind durcheinandergeraten.“

Aktion: Durcheinander geratene Blätter sortieren, nach Form unterscheiden. Jetzt kann man den Piraten helfen. Mörsern und auftragen. Pirat/in in der Mitte wird geheilt. Kinder stellen sich in Form eines Blattes auf? Abpausen von Ahornblatt in Luises Buch.

## Wegenetz Fraktale Stadt

Improvisation mit den Ebenen: Wegenetz, Landkarte/n, Stadtpläne, andere Pläne

Aufgabe an der Station ist es, den Kindern das Wegenetz auf dem Boden zu zeigen und dass man sich an diesem orientieren kann. Anhand eines Stadtplans, einer Landkarte oder einer BVG-Karte können Pirat/in und König/in gemeinsam mit den Kindern erforschen, was ein Wegenetz bedeutet.

Fragen an die Kinder: Kennen sie auch schon einen Stadtplan? Eine Landkarte?

Kim und Luis/e entdecken, erproben, erforschen Pläne aller Art. Sind sie schön? Sind sie nützlich? Wo überall kann man Pläne finden? Eine Schatzkarte ist auch ein Plan! Was sagt uns die Schatzkarte? Kommen wir weiter?

Ein visuelles Muster erkennen und diesem folgen. Gibt es Linien und Striche auf dem Boden des Ausstellungsraumes? An der Wand? Kann man ihnen folgen? Dialogische Kommunikation.

## Hornissen- nest

Fokus dieser Station sind Informationen zu den Hornissen, auch als Bewältigung der Angst vor Hornissen.

Was wissen wir? Hornissen bauen Nest von April bis Herbst, rund um die Uhr. 40-50 Waben werden von oben nach unten gebaut, gefüllt mit je einem Ei. Nester hängen an Bäumen, Terrassen oder Schuppen. Speichel dient als Klebstoff. Bauweise wird von Generation zu Generation vererbt. Hornissennest ist braun, Wespennest grau. Hornissennest deutlich kleiner als Wespennest, da das Volk kleiner ist. Winterschlaf macht nur die begattete Jungkönigin.

Luis/e hat Angst vor Hornissen und davon gestochen zu werden. Kim hat Erfahrungen mit Hornissen und Stichen und hat Informationen über Hornissen. Offene Fragen können eingebaut werden (z. B. habt ihr schon mal eine Hornisse gesehen oder: wie groß ist eine Hornisse?). Kim, Luis/e und die Kinder bewegen sich geduckt und vorsichtig in Richtung des Wegenetzes: Ausprobieren, sich ganz ruhig zu bewegen in der Nähe von Hornissen (auch Wespen, Bienen).

Aufgabe an dieser Station ist es, einen Dialog mit angsterfüllter Luis/e und unerschrockenem/unerschrockener Kim zu spielen. Dabei können offene Fragen an die Kinder zum Thema Hornissen gestellt werden. Ansonsten gibt Kim die Informationen über Hornissen während des Dialogs preis.

Offene Dialoggestaltung.

Anreiz zur motorischen Bewegung (ducken und schleichen). Ggf. ein Hornissennest mit den Körpern der Kinder nachbauen: beweglich und fest zugleich.

## Ketten- raum

Wir erleben den Raum, bevor wir in den nächsten kommen:

Hier dürfen wir nichts anfassen! Lauert eine Gefahr in dem Raum (wie z. B.: Durch die Ketten fließt Strom, dort lauern Schatzräuber?). Was hat es mit den Ketten auf sich? Woher kennen wir Ketten?

Was unterscheidet die hängenden Ketten von der Menschen-Kinderkette?

Fragen an die Kinder: Kennen sie auch schon einen Stadtplan? Eine Landkarte?

Ggf. haben Pirat/in und König/in Ketten im „Gepäck“: Ketten von Abflussrohren. Halskette(n).

Im Spiel mit der Aufsicht führenden Mitarbeiterin der Ausstellung wird die Steuerung der Ketten mit den Kindern genutzt, um eine vielfältige Wahrnehmung des Raumes zu ermöglichen

## Glas- schwamm

Eines der ältesten Tiere der Welt. Lebt in der Tiefsee. Ist sehr stabil. Glasschwämme sind in jedem Meer zu finden.

Warum heißt es so? Pflanze oder Tier? Wo lebt es? Wie kann es sein, dass ein Schwamm ein Tier ist? Kann man sich damit waschen?

Kim ist müde und schläft auf dem Boden ein. Luis/e erzählt einige Fakten über den Glasschwamm und bemerkt nebenbei, dass Kim einschläft. Sie/er bildet einen Kreis mit den Kindern, um Kim herum: Das ist ein ‚unzerbrechlicher Glasschwamm‘. Pirat/in Kim wacht auf und versucht sich aus dem Kreis zu befreien, gelingt das? Wie stark ist der unzerbrechliche Kreis? Unzerbrechlich und dennoch beweglich.

## Hunde- skelett

Was ist das? Was könnte das sein? Ein richtiges und ein falsches Skelett, gibt es das? Wer hat einen Hund? Kennt einen? Wie sehen Hundeskelette aus? Infos: Ein Hundeskelett hat 256 Knochen, ein Hund kann sein Maul weit aufreißen, ein Hund kann nicht greifen, aber scharren, ein Hund kann nicht seitwärts laufen, ein Hund riecht und hört sehr gut, Rettungshunde sind sehr nützlich.

Fragen an die Kinder: Kennen sie auch schon einen Stadtplan? Eine Landkarte?

König/in Luis/e mag Hunde, Pirat/in Kim findet sie eher nützlich. Luis/e fällt ein, dass sich noch die kleinen Stöckchen in ihrer Tasche/ Rucksack befinden. Er/Sie schlägt den Kindern vor, gemeinsam mit den Stöckchen ein Hundeskelett nachzulegen. Die Stöckchen sind von der Station Werkzeug der Schimpansen.

Durch offene Fragen und das Einbeziehen der Kinder wird das Interesse geweckt. Auf Zehenspitzen laufen, nur vorwärts, rückwärts – wie ein Hund.

## Roboter

Ein Roboter wird z. B. in Katastrophengebieten eingesetzt, z. B. um Menschen zu finden, die von Bauwerken verschüttet sind. Wird ebenfalls im Weltraum eingesetzt.

Fragen an die Kinder: Habt ihr schon mal einen Roboter gesehen? Wer weiß, wie er funktioniert? Bewegungen des Roboters nachahmen. Infos: schnellster Roboter der Welt. Sehr beweglich, leicht und günstig herzustellen. Vorbild war das schnellste Tier der Welt, der „Cheetah“, in Schweden hergestellt. Hat viele Gelenke eingebaut, macht sehr natürliche Bewegungen, ähnlich der Hauskatze. Fernbedienung und Kabel gehören dazu.

Roboter Spiel: Zwei Kinder bewegen sich zusammen, ein Kind ist der Roboter, das andere Kind steuert (z. B. auf die rechte Schulter klopfen = nach rechts laufen, Hände auf die Schulter legen = bremsen etc.).

Mit offenen Fragen und Einbeziehen der Kinder Neugier wecken, Spiellust fördern. Hoher Vorspielcharakter.

## Mantel- tierchen

Deckenprojektion beobachten. Manteltierchen sind Tiere, weil sie Gehirn, Herz, Blut u.a. haben. Das Blut hat verschiedene Farben. Deswegen sieht das Manteltierchen farbig aus. Die Haut besteht aus Zellulose. Damit kann man z. B. Papier und Stoff herstellen. Manteltierchen wohnen auf dem Meeresboden.

Ist das eine Pflanze? Warum? Ist das ein Tier? Warum? Wie heißt es? Warum heißt es Manteltierchen und nicht Jackentierchen?

Es heißt Manteltierchen, weil die Haut den ganzen Körper bedeckt, wie ein Mantel. Die Jacke würde nur halben Körper bedecken. Aus welchem Material ist die Haut? Wo wohnt das Manteltierchen?

König/in stellt den Kindern verschiedene Fragen und schreibt Antworten in dem „Buch der schönen und bemerkenswerten Dinge“ mit. Ist das vielleicht der Schatz?

Dialog. Danach: Die Kinder suchen die Puzzleteile im Raum. Alle fahren fort mit der gemeinsamen Schatzsuche im nächsten Raum.

Zuhören, lauschen, Ohren aufklappen! Mit dem Mund die Geräusche nachmachen, die zur Projektion eingespielt werden. Geräusche einbeziehen.



## Active Space

Hier werden Ergebnisse der Wahrnehmung der Kinder gestaltet.

Der Schatz wird im Active Space gefunden, im letzten Raum der Ausstellungsbegleitung!  
Schatz mit Käppis. KÄPPIS AUFSETZEN! Verschönern? Etwa draufmalen? Kleben?

Kinder rekapitulieren, was sie bisher alles gesehen, erlebt, wahrgenommen, getan haben.

Dialog. Bildbetrachtung. Schreiben, malen, auf Papier festhalten, was die Kinder in allen Räumen erlebt haben: Was hat am besten gefallen? Was war „komisch“ und fremd?  
Luis/e notiert in seinem/ihrem Buch, ggf. hinterlassen darin auch die Kinder ihren Eindruck/ihre Ideen/ihre Wünsche.

## Anhang 1

„Kleine Entdecker/innen auf großer Fährte“ - Touren in tabellarischer Übersicht: „Pirat/in und König/in suchen einen Schatz“ und „Ordnung schaffen!“ Oder: „Wer war das?“

# Tour: Ordnung schaffen! Oder: Wer war das?

## Dramaturgische Grundidee & Figuren der Tour

Die spielleitenden Erzieher/innen agieren im Rahmen einer theatralen Animation/Spielkette.

Auf diese Art eröffnen sie den Kindern fiktionale Spiel- und Erlebnisräume, in deren Weiten und Grenzen sie aus einer kindgemäßen Perspektive die Exponate wahrnehmen und deuten können. Bei der Auswahl der Figuren leitete die Studierenden der Gedanke, Rollen zu entwerfen, die lebensweltorientiert Erfahrungen der Kinder aufgreifen können. Im Zusammenspiel sind die Rollen der spielleitenden Erzieher/innen komplementär angelegt - das heißt:

Die Reinigungskraft hat klare Vorstellungen, wie es hier zu sein hat, nämlich sauber und ordentlich. Sie trägt Arbeitskleidung, Feudel und ist unterwegs mit einem Reinigungswagen. Sie ist bodenständig, spricht in kurzen Sätzen. Putzen ist ihre Leidenschaft. Sie kennt die spezifischen, im Museum herrschenden Regeln. Sie kennt den Weg und ist von Anfang an für die Kinder als kompetente, verlässliche Figur wahrnehmbar.

Sie ist entsetzt, als sie sieht, wie unordentlich es heute im Museum aussieht. „Wer war das?“ Der/Die Museums-Chef/in ist eigentlich sehr schlau, aber heute völlig überarbeitet, übermüdet und dementsprechend ziemlich durcheinander. Er/Sie hat im Museum übernachtet und ist in völlig desolater Business-Kleidung und mit einem Straßenschuh und einem Hausschuh bekleidet. Auch er/sie ist entsetzt, wie es im Museum aussieht und dass die Kinder schon da sind. Er/sie wirft gerne mit Fachworten um sich, spricht schnell, Bandwurmsätze, in denen er/sie sich verhaspelt. Beide rätseln, wer für das Chaos verantwortlich ist. „Wir müssen hier Ordnung schaffen!“

In jedem Raum finden sich Gegenstände, die nicht zur Ausstellung gehören: Ein Päckchen Taschentücher, eine Uhr, eine Lupe, Stoffe. Nach und nach dämmert es dem/der Museumsdirektor/in, dass er/sie selbst für das Chaos verantwortlich ist:

Er/Sie war nachts schlafwandelnd unterwegs und hat „umgeräumt“. Dies ist ihm/ihr peinlich und er/sie möchte nicht, dass die Reinigungskraft dies erfährt.

Am Ende jedoch findet die Reinigungskraft den zweiten Hausschuh des/der Direktors/Direktorin. Nun ist er/sie „überführt“.

Station	Anmerkungen	Fragestellung Aufgabe der Station	Ablaufplanung Geschichte Dramaturgie	Eingesetzte Methoden
Foyer	Start, wenn Kinder den Raum betreten. Motivation zum Mitzählen.	Sich Kennenlernen, Regeln vermitteln, in Geschichte einführen, Rollen vorstellen, Ziel setzen im Spielrahmen (Ordnung schaffen/aufklären, wer für das Chaos verantwortlich ist).	Putzkraft und Direktor/in stellen sich vor und begrüßen die Kinder.	Theatrales Spiel. Ko-konstruktiver Dialog. Reinigungswagen mit allen Objekten, die auf der Tour benötigt werden.
Werkzeuge	Erster Ausstellungsraum steht im Fokus von: Erkennen, Erfühlen, Benennen eines Naturmaterials und Anwenden des Stöckchens als Werkzeug. Bezug zum Exponat: Werkzeuggebrauch von Tieren, Nutzung von Naturmaterialien, vorwiegend Stöcken, zur Hilfestellung der Beschaffung von Nahrung und Nahrungsaufnahme	Offene Fragen. Was ist das? Was kann man damit machen? Protagonisten werden in ihren Rollen wahrnehmbar!	Reinigungskraft und Direktor/in finden und sortieren Dinge, die sie auf ihrem Reinigungswagen mitgebracht haben.	Theatrales Spiel. Ko-konstruktives Gespräch Explorationsspiel (Regelspiel-Aspekt: nur mit den Stöckchen Gegenstände aufnehmen) Papierkorb mit Naturmaterialien und Stöckchen und einem Päckchen Taschentücher.
Natur als Vorbild	Der zweite Ausstellungsraum steht im Fokus von: Vormachen und Nachahmen.	Was ist ein Vorbild? Alternativ: Was ist Symmetrie? Aufgabe der Station: Die Protagonisten werden für die Kinder als Figuren deutlicher. Der/Die Direktor/in als leidenschaftliche/r Forscher/in	Reinigungskraft und Direktor/in lassen im Streitgespräch erfahrbar werden, was das bedeuten könnte: Die Natur als Vorbild. Übergang zu Hornissennest.	Theatrales Spiel. Ko-konstruktives Gespräch. Sprech- und Reimspiel mit Bewegung. Wiederholung.
Hornissen- nest	Der dritte Ausstellungsraum steht im Fokus von: Erzählen, Geschichten hören, Empathie, soziale Interaktion und Konstruktion nach dem Naturvorbild.	Was sind Hornissen? Wie leben/wohnen sie? Können sie stechen? Wie sehen sie aus? Verknüpfung mit Lebenswelt des Kindes: Was brauchen wir zum leben? Können wir helfen?	Reinigungskraft und Direktor/in präsentieren im szenischen Spiel eine Reihe unterschiedlicher Vermutungen dazu, wie sich Hornissen verhalten, was sie brauchen.	Ko-konstruktives Gespräch Konstruktionsspiel. Theatrales Spiel. Rezeptionsspiel. Papp-Überwinterungsquartier. 16 Becher-Waben mit Wohngegenständen als Abbildungen. Uhr des/der Direktors/in.

## bewegter Raum

Zeit lassen, um die Installation wahrnehmen zu können. Darauf achten, dass alle am Rand gehen.

Durchgangsstation. Direktor/in als Chef/in erkennen. Sehen, genießen und staunen.

Reinigungskraft und Direktor/in geleiten die Kinder durch den Kettenraum, im Dialog präsentieren und erfragen sie Besonderheiten, die dort wahrnehmbar sind.

Theatrales Spiel.

## Glasschwamm

Die Kinder können nun mitbestimmen, was sie als nächstes ausprobieren. Die Kinder animieren, den Reim mitzusprechen.

Eines der ältesten Tiere der Welt, lebt in der Tiefsee. Ist sehr stabil. Glasschwämme sind in jedem Meer zu finden. Wann ist Natur ein Vorbild und wer bezieht sich auf die Natur? Was ist ein Architekt? Was ist stabil? Können wir auch unterschiedlich stabil sein? Können wir unsere Körper in ihrer Stabilität verändern und wie? Wie schaffen wir das als Gruppe?

Reinigungskraft und Direktor/in erproben und präsentieren verschiedene Ideen - zum Gebrauch, Nutzen, Einsatz, zur Beschaffenheit - eines Glasschwamms.

Theatrales Spiel.  
Rollenspiel.  
Gruppenspiel.  
Reimspiel.  
Ko-konstruktives Gespräch.  
Zarte Manteltierchen-Stoffe.

## Manteltierchen

Toninstallation erst anschalten, wenn Kinder Tücher haben und sich fortbewegen. Kinder in Fortbewegungsarten einbinden und Vorschläge akzeptieren

Was ist ein Manteltierchen? Wie bewegt sich das Manteltierchen?  
Die Kinder teilen mit dem/der Direktor/in das Geheimnis, dass er/sie selbst für das Durcheinander verantwortlich ist.

Reinigungskraft und Direktor/in transfieren die verschiedenen Funktionen des Manteltierchens in Bewegungsabläufe mit den Kindern.

## Gesichtserkennung

Möglichst deutliche Gesichtsausdrücke. Grundstimmungen des Menschen.

Was macht diese Technik?

Reinigungskraft und Direktor/in präsentieren szenisch und interaktiv mit den Kindern verschiedene Möglichkeiten und Ausdrucksformen für Gefühle, spielen mit ihrer Selbst- und Fremdwahrnehmung - gemeinsam mit den Kindern.

Ko-konstruktives Gespräch.  
Theatrales Spiel.  
Bewegungsspiel.  
Tücher.  
Vormachen und Nachahmen.  
Theatrales Spiel.  
Rahmen, Hausschuh, Schlüsselbund.

## Active Space

Entlassung aus der fiktiven Welt. Verteilung der Erinnerungskäppis. Reflexion.

Reinigungskraft und Direktor/in präsentieren die Käppis als symbolhafte Verstärkung, sich an Dinge und Geschehnisse erinnern zu können: Denkkäppis für das nachträgliche Erleben, was heute im Museum geschah.

Ko-konstruktives Gespräch.  
Erinnern und erzählen anhand von Gegenständen.  
Käppis.

## Anhang 2

Brief an die Erzieher/innen /an das pädagogische Begleitpersonal  
+ultra. gestaltung schafft wissen  
Ausstellung des Interdisziplinäre Labors »Bild Wissen Gestaltung«  
Martin-Gropius-Bau, Berlin  
30. September 2016 – 8. Januar 2017

„Kleine Entdecker/innen auf großer Fährte“

---

Liebe Erzieher/innen,

wir freuen uns, dass Sie sich für die Museumsführung „Kleine Entdecker/innen auf großer Fährte“ entschieden haben. Diese Führung haben Studierende der Erzieherausbildung der Stiftung SPI, Geschäftsbereich Fachschulen, Qualifizierung & Professionalisierung, als begleitende Veranstaltung der Ausstellung »+ultra. gestaltung schafft wissen« für drei- bis siebenjährige Kinder konzipiert.

Einige dieser Studierenden werden die Kinder im Eingangsbereich des Museums begrüßen und sich mit ihnen auf eine kleine Entdeckungsreise begeben.

Bevor Sie nun mit den Kindern zum vereinbarten Termin in die Ausstellung kommen, möchten wir Ihnen einige Hinweise geben, durch deren Beachtung Sie auch die Museumsbegleiter/innen unterstützen können:

1. Die Aufsichtspflicht für die Kinder bleibt auch während der Führung bei den begleitenden Erzieher/innen.
2. Sie können den Museumsbegleiter/innen zur Seite stehen, indem Sie die Kinder darauf hinweisen, dass sie sich gern die Exponate ansehen, diese aber in der Regel nicht berühren dürfen. Es wird jedoch andere, spannende Möglichkeiten zum Mitmachen und Erleben geben.
3. Wir bitten Sie auch darauf zu achten, dass die Gruppe während der Führung zusammen bleibt.
4. Für die Ausstellungsführung sind ausschließlich die Museumsbegleiter/innen verantwortlich.
5. Die Führung ist auf eine Gruppengröße von max. 15 Personen begrenzt.
6. Wenn Sie möchten, können Sie nach der Führung mit den Kindern weitere Zeit im Museum verbringen, um weitere Ausstellungsräume zu besuchen oder bestimmte Objekte genauer zu betrachten.

Wir wünschen Ihnen und vor allem den Kindern einen interessanten und vergnüglichen Vormittag.

Ihr „Kleine Entdecker/innen auf großer Fährte“-Team

# Literaturverzeichnis

**Dietrich, Cornelia / Konninger, Dominik / Schubert, Volker** (2012): Einführung in die Ästhetische Bildung. Weinheim/Basel.

**Dreier, Annette Prof. Dr.** (2012): Die Bedeutung ästhetischer Bildung in der Kindheit. [http://www.netzwerk-fruehe-bildung.de/pdf/2012\\_11\\_28\\_dreier\\_vortrag\\_KiKuZ.pdf](http://www.netzwerk-fruehe-bildung.de/pdf/2012_11_28_dreier_vortrag_KiKuZ.pdf) (01.12.2016).

**Exzellenzcluster Bild Wissen Gestaltung** (2016): Ein Interdisziplinäres Labor, Humboldt-Universität zu Berlin.

**Goethe, J. W.** (1883-1897): Bedeutende Fördernis durch ein einziges geistreiches Wort, Naturwissenschaftliche Schriften. Weimar.

**Konzept Kinderführung.** Exzellenzcluster Bild Wissen Gestaltung (Berlin 2016): Ein Interdisziplinäres Labor. Humboldt-Universität zu Berlin.

**Klein, Lothar** (2004): Wenn die Worte nur so aus einem heraus fließen. Warum eine dialogische Haltung die Sprache fördert. In: Theorie und Praxis der Sozialpädagogik (TPS), Heft 5/2004, zitiert nach: Das Kita Handbuch, herausgegeben von Textor, Martin R.

**Kollas, Hanna** (2016): Schriftliche Arbeit, erstellt im Rahmen von Konzeptionierung und Durchführung der Ausstellungsbegleitung, durchgeführt im 4. Semester der berufsbegleitenden Erzieherausbildung der Fachschulen Stiftung SPI, Berlin.

**Lill, Gerlinde** (2004): Bildungswerkstatt Kita. Weinheim/Basel

**Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes Nordrhein-Westfalen** ( Hg.) (2003): Erfolgreich starten! Schulfähigkeitsprofil als Brücke zwischen Kindergarten und Grundschule. Eine Handreichung. 7/2003, Heft 9039. Düsseldorf. In: Jacobs, Felicitas (2010): Konzept Ausstellungsbegleitung Welt Wissen Martin-Gropius-Bau. Stiftung SPI, Berlin.

**Primavesi, Patrick**, Hg. (2014): Stop Teaching. Bielefeld

**Vaßen, Florian** (2014) Theaterpädagogik und ästhetische Erfahrung. In: Primavesi, Patrick, Hg. (2014): Stop Teaching. Bielefeld

# Impressum

Februar 2017

## HERAUSGEBER

Stiftung SPI

Sozialpädagogisches Institut Berlin »Walter May«

Gemeinnützige Stiftung des bürgerlichen Rechts der Arbeiterwohlfahrt Landesverband Berlin e.V.

Müllerstr. 74, 13349 Berlin

Vorstandsvorsitzende/Direktorin: Dr. Birgit Hoppe

## STIFTUNG SPI

Geschäftsbereich Fachschulen, Qualifizierung & Professionalisierung

Hallesches Ufer 32-38, 10963 Berlin

030 2593739 0

030 2593739 50 fax

fachschulen@stiftung-spi.de

www.spi-fachschulen.de

www.stiftung-spi.de

## GESTALTUNG

Daniela Förster

## COPYRIGHTS

Titelblatt: Chinesische Wollhandkrabbe, © Stiftung Stadtmuseum Berlin, Foto: Oliver Liebe, Berlin

Die Stiftung SPI behält sich sämtliche Rechte an der Dokumentation vor. Nachdruck sowie Vervielfältigungen sind nur mit Angabe der Quelle und vorheriger Informationen und Freigabe durch die Redaktion gestattet. Alle Urheberrechte liegen bei der Stiftung SPI.

