

Kleine Zeitreise durch Berlin-X-berg

Entdeckungsreisen durch Berlin-Kreuzberg für Familien mit Kindern

Museumspädagogisches Konzept

für das Kreuzberg Museum für Stadtentwicklung und Sozialgeschichte



vorgelegt von:

Bettina Lukacevic

im Rahmen des Zertifikatskurses „Die Sprache der Dinge“

des Hessischen Museumsverbandes e.V.

Berlin, 01.12.2008

INHALT

- (1) Hintergrund
 - (2) Zielsetzung
 - (3) Konzept
 - (4) Projektbeschreibung
 - a. Projektart
 - b. Zielgruppe und Zeitdauer
 - c. Ort
 - d. Kosten
 - e. Ablaufplan
 - (5) Methode
 - (6) Kritische Analyse und Projekterfolg
 - (7) Entwicklungspotenzial
 - (8) Materialanhang: Bildmaterial und Forscherbogen
-

(1) Hintergrund

Das Kreuzberg Museum für Stadtentwicklung und Sozialgeschichte hat seit 1990 ein eigenes Haus. Es bietet ein umfangreiches Archiv, eine Präsenzbibliothek und eine Dauerausstellung zur Stadtentwicklung und Migrationsgeschichte. Eine Etage steht für wechselnde Ausstellungen zur Verfügung. Zu den Exponaten zählen das Modell eines typisch Kreuzberger Straßenblocks, sowie Schautafeln, die die Stadtentwicklung des Bezirks von ihren Anfängen bis heute dokumentieren. Ein Videofilm zeigt Spielfilmausschnitte, in denen das Kreuzberg der Nachkriegsjahre zu sehen ist.

Textdokumente beherrschen die Ausstellung. Es fehlen sinnliche Exponate und Gegenstände zum Anfassen. Kinder im Grundschulalter und jünger, werden von der Ausstellung nicht angesprochen. Sie sind – abgesehen von der Druckwerkstatt, die Workshops für Schulklassen anbietet – eine Zielgruppe, die erobert werden soll. Doch wie können Kinder und Erwachsene für das Museum und seine Themen „Stadtentwicklung und Sozialgeschichte“ interessiert und begeistert werden?

(2) Zielsetzung

Es gilt, mit einem museumspädagogischen Angebot, Familien mit Kindern als Zielgruppe zu gewinnen und einen neuen Blick auf die Stadtgeschichte zu erschließen.

(3) Konzept

Mit dem Spazieren durch das Stadtviertel von heute, möchte das Projekt das Kreuzberg von gestern lebendig werden lassen. Kinder brauchen Wurzeln, um zu wachsen. Zu wissen, wer, wann und unter welchen Bedingungen in ihrem Kiez gelebt hat, kann zu einer besonderen Erfahrung für Kinder und Eltern werden. Insbesondere für die Besucher mit Migrationshintergrund ist es spannend zu erkennen, dass Kreuzberg von jeher ein Ort für Zuwanderer gewesen ist.

Die Streifzüge von Kindern und Eltern knüpfen an die Tradition des gemeinsamen „Sonntagsspaziergangs“ an. Es entsteht ein Dialog über den Museumsbesuch hinaus: „Wie sah das eigentlich hier aus, als du Kind warst? Wie war es hier, als die Berliner Mauer noch stand?“

Darüber hinaus schaffen die Exkursionen in das Stadtviertel eine unmittelbare Verbindung zwischen dem Museum und seiner Umgebung, zwischen Innen- und Außenraum. Sie machen Stadtentwicklung erlebbar.

Um die Zielgruppe Eltern und Kinder bis 9 Jahre anzusprechen, ist der Stadtspaziergang als **Zeitreisespiel** konzipiert.

(4) Projektbeschreibung

a. Projektart:

Stadtspaziergang durch Berlin-Kreuzberg für Familien mit Kindern (Teil I)
mit optionalem einstündigen Kreativteil für Kinder (Teil II)

b. Zielgruppe: Familien mit Kindern bis 9 Jahre

c. Zeitdauer: 1,5 Stunden an Sonntagnachmittagen und 1 Stunde Kreativwerkstatt
Ort: Kreuzberg Museum, Adalbertstr. 95A, 10999 Berlin-Kreuzberg
und fußläufige Umgebung

d. Kosten: Eintritt Museum frei, Stadtspaziergang pro Familie fünf Euro,
Kreativwerkstatt pro Kind ein Euro Materialkostenbeitrag

e. Ablaufplan:

Begrüßung, Blitzlicht und Ortsbestimmung

Nachdem die kleinen und großen Besucher von einer/einem Museumspädagogin/ein in der ersten Etage des Museums (der Druckwerkstatt, die für Veranstaltungen und kreative Seminare genutzt wird) begrüßt worden sind, findet ein Blitzlicht zum Thema „Was wissen wir über Kreuzberg?“ statt. Dafür erhält jede Familie drei bunte Karteikärtchen auf denen Kreuzberger Sehenswürdigkeiten, Straßennamen etc. notiert werden können.

Kurzführung durch das Haus

Es folgt das Übersiedeln in die erste Etage und die ständige Ausstellung. Die Familien erhalten fünf Minuten Zeit zu schauen, ob sie einige der Orte, die sie notiert haben, auf den Schautafeln wiederfinden können. Für Übereinstimmungen erhält die jeweilige Familie fünf Zusatzpunkte als Startguthaben. Vor dem Modell erläutert die Museumspädagogin kindgerecht Begriffe wie „Stadtplanung“ und „Stadtentwicklung“.

Vorstellung des „Zeitreisespiels“ und der Hilfsmittel

Im Anschluss werden die „Spielregeln“ für die Zeitreise erläutert. Dafür wurde an einer **Pinnwand** eine **Zeitleiste** mit Motiven (Fotos in Postkartenformat) aus dem Kreuzberg von heute vorbereitet. Insgesamt gibt es zwanzig Motive. Jetzt zieht jede Familie aus einem Zauberbeutel fünf historische Postkarten¹ mit Kreuzbergmotiven. Ziel ist es, die Motive von damals im heutigen Kreuzberg aufzufinden und am Ende des Spaziergangs, die historische Postkarte – wie bei einem **Memory** – ihrem zeitgenössischen Pendant zuzuordnen. Als Hilfsmittel erhält jede Familie ein **Forscherköfferchen** mit Klemmbrett, Kompass, Stiften und Stadtplan. Hier soll zu Beginn von Kindern und Eltern gemeinsam die kürzeste Route als Rundgang festgelegt und eingezeichnet werden. Zudem enthält jeder Koffer einen zusätzlichen Suchauftrag (zum Beispiel: Findet unterwegs fünf Blätter mit spitzen Rändern).

Unterwegs

Für den Fußmarsch in die Vergangenheit stehen insgesamt 60 Minuten Zeit zur Verfügung. Auf den Rückseiten der historischen Postkarten sind die jeweiligen Anschriften notiert, die

¹ Die historischen Postkarten stammen aus dem Archiv des Kreuzberg Museums. Sie sind publiziert in dem Katalog „Kreuzberg in historischen Postkarten“, der 1997 im Rahmen der Ausstellung „Gruß und Kuß, Kreuzberg in historischen Postkarten“ erschienen ist. Teilweise sind diese Motive auch in der Ausstellung zu finden.

aufgesucht werden müssen. Zudem gibt es für jedes Motiv ein **Arbeitsblatt mit Forschungsauftrag**, (Beispiel siehe Anlage) aufgebaut aus einem Infoteil und einem Rätselteil, differenziert nach Alter.

Auswertung

Wenn alle ins Museum zurückgekehrt sind, folgt die gemeinsame Auswertung. Nacheinander präsentieren die Familien ihre Ergebnisse und ordnen die historischen Postkarten den Orten von heute zu. Ein großes Memory mit Motiven von damals und heute entsteht. Spannend ist es, wenn ein und dasselbe Motiv/Ort mehrmals auftaucht (z.B. um 1850, um 1900 und um 2000) oder sich ein Haus komplett verändert hat, aus einem repräsentativen Kaufhaus ein langweiliges Nachkriegswohnhaus geworden ist (siehe Abb. S. 8). Von der Museumspädagogin werden Punkte für die richtigen Lösungen und die Zusatzaufgabe vergeben. Die Familie mit den meisten Punkten erhält eine Siegerurkunde, alle anderen eine Teilnehmerurkunde.

Optional: Kreativwerkstatt „Buntes Kreuzberg“ (Teil II, 1 Stunde)

Im Anschluss besteht die Möglichkeit, in der Druckwerkstatt kreativ zu sein. Unter Anleitung der Museumspädagogin können die Kinder Häuserfassaden bunt gestalten. Dazu werden Schwarz-Weiß-Kopien von alten und jungen Häusern im Din-A3-Format vorbereitet. Größere Kinder können Motive für Brandmauern und Häuserfassaden entwerfen oder Traumhäuser entwerfen. Während die Kinder werkeln, haben die Eltern eine Stunde Zeit, um in Ruhe die wechselnde Ausstellung zu betrachten oder einen Kaffee im Museumscafe zu sich zu nehmen.

(5) Methode

Das Projekt nutzt das Museum als außerschulischen, besonderen Lernort. Da es sich um ein Museum für Stadtentwicklung handelt, wird der Außenraum besonders stark in das Konzept einbezogen. Dies kommt dem natürlichen Bewegungsdrang der Kinder sehr entgegen. Das Besondere an diesem Projekt ist, dass Kinder und Eltern gemeinsam lernen, handeln und zum Ziel kommen. Da das Angebot am Wochenende stattfindet, ist es wichtig, dass die Veranstaltung nicht den Charakter einer schulischen Lehrveranstaltung hat. Deshalb wurde die Idee des **Zeitreisespiels** entwickelt. Mehrere Familienteams treten gegeneinander an. Für richtige Lösungen erhält man Punkte. Zum Schluss gibt es eine Auswertung und einen oder mehrere Sieger und Urkunden für jedes Team.

Um Vergangenheit anschaulich darzustellen, gibt es einen **Zeitstrahl aus buntem Papier**. Jeweils eine Zeitspanne von 50 Jahren ist in einer anderen Farbe dargestellt. So können sich auch jüngere Kinder, die sich im Zahlenraum noch nicht so sicher bewegen, orientieren. Auf diesem Strahl befinden sich Kreuzbergmotive im Postkartenformat, die es nun im Stadtraum aufzufinden gilt.

Mit Unterstützung der Eltern lernen die Kinder den Umgang mit **Stadtplan und Kompass** kennen. Meist macht es ihnen große Freude, mit diesen Utensilien durch die Stadt zu laufen, die kürzesten Verbindungen heraus zu finden. Haben sie ein entsprechendes Teilziel erreicht, gilt es, den Forscherauftrag auszufüllen. Die **Arbeitsblätter** sind bunt gestaltet und arbeiten mit Symbolen. Die Farben des Zeitstrahls wiederholen sich, je nach Epoche. Es gibt Fragen für Kinder, Eltern und für die ganz Kleinen. Zurück im Museum **erzählt** jede Kleingruppe von ihren Erlebnissen und komplettiert den Zeitstrahl. Punktauswertung und Urkundenverleihung erfolgen. Bei den Exkursionen lernen Kinder und Eltern einen Ausschnitt von Berlin-Kreuzberg kennen. Die Entdeckungstouren bringen sie spielerisch mit der Geschichte des Bezirks in Berührung. Dabei soll das im Museum Gesehene nicht abstrakt bleiben, sondern als Teil des persönlichen Lebensumfeldes wahrgenommen werden.

Teil II: Diejenigen, die nach 1,5 Stunden müde und erschöpft sind, könnten nach Hause gehen. Sie haben an einem in sich abgeschlossenen Projekt teilgenommen. Alle anderen können in der kreativen Atmosphäre der **Historischen Druckwerkstatt** noch **malen** und **zeichnen**. Auch hier-

für sind altersspezifische Aufgaben vorbereitet. Unter dem Thema „**Buntes Kreuzberg**“ können Postkarten koloriert, Häuser bunt ausgemalt und Entwürfe für neue Fassaden und Lieblingshäuser gezeichnet werden. Es gibt Schwarz-Weiß-Abbildungen von Menschen in historischen Kostümen. Wo diese Personen wohl lebten? Sie sollen den verschiedenen Haustypen zugeordnet werden.

Neben der Feinmotorik soll die Kreativwerkstatt auch das sinnliche Erleben und die eigene Kreativität ansprechen.

(6) Kritische Analyse und Projekterfolg

Was meint Stadtentwicklung? Was bedeutet Sozialgeschichte? Zwei Begriffe, bei denen auch Erwachsene in Erklärungsnot geraten. Das Museum für Stadtentwicklung dokumentiert die Entwicklung des Bezirks. Es sammelt Informationen darüber, wie Kreuzberg einst entstanden ist, welche Menschen hier wohnten und vor allem wie - in welchen Häusern - sie lebten. Das Wertheim-Kaufhaus am Moritzplatz, gibt es das noch? Die Armenbaracken am Kottbusser Tor, wo könnten die gestanden haben? Geschichte greifbar zu machen, ist gerade für Kinder nicht leicht. Wie stellt sich ein Sechsjähriger eine Zeitspanne von 200 Jahren vor?

Hier stellt die Vermittlungsarbeit die Museumspädagogen vor die große Herausforderung, ein anspruchsvolles Thema für eine junge Zielgruppe handlungsorientiert und spannend aufzubereiten. Ein weiteres Problem könnte sein, Kinder für das „Spaziergehen“ zu begeistern. Daraus resultiert die Idee, die Spaziergänge als Entdeckungsreise bzw. Zeitreisenspiel zu konzipieren. Unterwegs sind die Besucher auf sich allein gestellt. Das bedeutet, dass die Forscher- bzw. Arbeitsbögen sehr gut ausgearbeitet sein müssen, damit es nicht zu Verirrungen und Frustrationen kommt. Bei den Arbeitsblättern ist weiter zu berücksichtigen, dass die Kinder der Zielgruppe noch nicht lesen und schreiben können, bzw. nur geringe Kenntnisse haben. Auch müssen die Besucher selbstständig ihre Zeit managen, damit eine gemeinsame abschließende Auswertung im Museum möglich ist.

Das Projekt ist ein Erfolg.

- ✓ wenn die Familien gutgelaunt von ihren Rundgängen zurückkehren und
- ✓ 90% der Forschungsaufträge erfüllt werden können.
- ✓ wenn der Zeitstrahl mit allen Postkarten in der richtigen zeitlichen Abfolge bestückt ist.
- ✓ wenn die Kinder nach den Spaziergängen an dem optional angebotenen Kreativteil teilnehmen.
- ✓ wenn die Eltern währenddessen durch das Museum schlendern.
- ✓ wenn Kinder und Eltern wiederkommen.
- ✓ wenn es zu einer Vermehrung von Wissen kommt.
- ✓ wenn Kinder und Eltern ihre städtische Umgebung zukünftig bewusster und mit neuem Blick wahrnehmen.

(7) Nutzen und Entwicklungspotenzial

Kreuzberg ist ein Kiez, der für Vielfalt steht und zur Zeit bei Touristen wie bei Berlinern „in“ ist. Das Museum kann sich dies zunutze machen und Kreuzberg-Liebhaber zu Insidern und kleinen Spezialisten „ausbilden“. Da die Umgebung des Museums reich ist an historischen Schauplätzen, könnten zusätzlich themenspezifische Touren entwickelt werden. (Denkbar wäre zum Beispiel eine Tour zu Peter Joseph Lenné.) So sind die Stadtspaziergänge auch als Maßnahme der Besucherbindung bestens geeignet. Ein Bonusheft, das die Teilnehmer aller Themenspaziergänge als Kiezexperten ausweist, könnte dies verstärken und zum Wiederkommen anregen. Kinder und Eltern werden so langfristig an das Haus gebunden.

Im Hinblick auf den Nutzen ist das Projekt für das Museum mit überschaubarem finanziellen und personellen Mehraufwand realisierbar. Es fallen Kosten für Kopien und die Laminierung der Stadtpläne und Forschungsaufträge an. Die Forscherköffchen nebst Inhalt sind eine einmalige Investition von ca. 20 Euro pro Koffer. Die Personalkosten sind ebenfalls berechenbar. Die Forschungsaufträge müssen einmalig, im Vorfeld erarbeitet werden. Für die Betreuung des Projekts sollte eine Museumspädagogin für die Dauer von 3-4 Stunden je Termin zur Verfügung stehen.

Im Hinblick auf den Standort ist zu empfehlen, die Forscherbögen auch auf türkisch übersetzen zu lassen, um das Angebot auch für die türkischen Anwohner interessant zu machen.

Forscherbogen (Beispiel)



Einkaufen gestern und heute



Die Eisenbahn-Markthalle

Vor 100 Jahren gab es in Berlin 14 Markthallen. Heute sind noch drei Markthallen erhalten. Eine davon befindet sich zwischen Pücklerstraße und Eisenbahnstraße. Die Markthalle wurde aus roten Klinkersteinen errichtet. Noch heute können wir sehen, dass das Bauwerk reichhaltig verziert worden war. Auf dem Giebel steht das Wappentier von Berlin.

Foto oben: Markthalle Eingang Pücklerstraße

Quizfragen:



Wo kaufen Menschen ein?





Wann wurde die Markthalle gebaut?



Diesen jungen Knaben findest du neben dem Eingang Eisenbahnstraße. In seinen Händen hält er ein Tablett mit Obst. Mit seinen Füßen steht er auf einer Jahreszahl.

Was konnte man früher in einer Markthalle einkaufen?
Nenne drei Dinge:



Wie heißt das Wappentier von Berlin?



„Kleine Markthalle“ nennt sich die Gaststätte, die sich direkt neben der Markthalle (Eingang Pücklerstraße) befindet. Hier speiste in den 80er Jahren eine bekannte Romanfigur. Ihr Erfinder ist als Musiker bekannt geworden.

Wie heißt der Romanheld?



Was hat er regelmäßig in der „Kleinen Markthalle“ gegessen?



FRAGEN für:



Kindergartenkinder



Schulkinder



Eltern

PUNKTE: