

# KINDERMUSEUM DES HISTORISCHEN MUSEUMS

Circuskinder - Kindercircus



Frankfurt um 1600



Arche Noah



Gesammelte Schätze



Überall ist Entenhausen



Kleine Welt aus Papier



1986 - 1992

RÜCKBLICK UND PERSPEKTIVEN

Ursula Kern

Das Kindermuseum  
des Historischen Museums  
1986–1992  
Rückblick und Perspektiven

Historisches Museum – Kindermuseum  
Frankfurt am Main

---

Katalog: Ursula Kern

Gestaltung des Katalogs: Hans Walter Glebocki

Umschlaggestaltung: projekt-design Frankfurt

Fotografie: Ursula Seitz-Gray u. a.

Lithos: Foto Print

Satz und Druck: Typo-Knauer GmbH

Kleine Schriften des Historischen Museums Frankfurt/M. Band 48

An dieser Stelle möchte ich allen herzlich danken, die mit Anregungen und Kritik die Entwicklung des Kindermuseums verfolgten. Dazu gehören die zahlreichen städtischen Kollegen, die unsere Arbeit unterstützen. Besondere Anerkennung verdienen natürlich all diejenigen engen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die als ständige oder zeitweilige Wegbegleiter wesentlich zum Gelingen der Arbeit beigetragen haben.

---

# Inhalt

Einleitung: Was ist ein Kindermuseum?	4
Zur Ausstellungstätigkeit	6
Circuskinder – Kindercircus	12
Kleine Welt aus Papier	22
Gesammelte Schätze von Kindern, Künstlern und Kunstliebhabern	28
Arche Noah – Spielzeugtiere aus zwei Jahrhunderten	40
Überall ist Entenhausen	50
Zur Arbeitsweise des Kindermuseums	58
Auf den Spuren der Stadtgeschichte um 1600	66
Museum und Schule	76
Projektwoche im Museum	82
Organisation und Statistik	86
Personal- und Etatausstattung	87
Arbeitsstrukturen	87
Ausstellungen	89
Publikationen	89
Museumspädagogik	91
Zukünftige Perspektiven	94

## Einleitung

# Was ist ein Kindermuseum?

Unterschiedlichste Erwartungen und Assoziationen verknüpfen sich mit dem Begriff Kindermuseum. Die Reaktion eines enttäuschten Vaters auf die Beschreibung der Angebote des Kindermuseums im Historischen Museum „Das ist ja dann wohl nichts zum Toben!“ gibt eindeutig die Vorstellung von Kindermuseum als kulturellem Abenteuerspielplatz wieder. Mit dem Ausruf „Das ist doch nicht das Kindermuseum!“ zog eine Mutter ihren Sohn aus der Ausstellung „Gesammelte Schätze“ (1988/89), die u.a. eigene Sammlungen von Kindern zeigte. Die Besucherin erwartete altes Spielzeug, Puppenhäuser und Eisenbahnen. Viele Besucher verwechseln ein Kindermuseum mit einem Spielzeug- oder Kindheitsmuseum. Ein Kindermuseum kann Anteile von beidem enthalten, hat jedoch prinzipiell eine andere Aufgabenstellung. Ein Vergleich von Kindermuseen in Deutschland, England, Frankreich, Holland, Israel und der Schweiz zeigt, daß es keinen einheitlichen Typus von Kindermuseum gibt. Kindermuseen unterscheiden sich in ihrer Größe, ihren Sammlungen, ihren Aufgabenstellungen und ihrer Relation zur Öffentlichkeit. Unter dem Begriff Kindermuseum firmieren ästhetische, bis ins kleinste Detail durchdachte Ausstellungen, historische Spielräume, Erfindungs- und Entdeckungsabteilungen, Kinderaktivzentren, aber auch einfache Räumlichkeiten mit Kostümschränken und Requisiten. Zusätzlich trägt die Entstehung anderer museumsverwandter Einrichtungen wie Besucherzentren, Ausstellungshallen oder Kultureinrichtungen eher zur Verwirrung als zur Klärung des Begriffes Museum bei.

Ein Kindermuseum ist wie jedes andere Museum auch der Sammlung, Erhaltung, Forschung und Vermittlung von Objekten verpflichtet. Es trägt zum Verstehen kultureller, ökonomischer und sozialer Bedingungen und Veränderungen bei. Es ist der Ort, an dem Kinder ihre Beziehung zur eigenen Geschichte, zur Kunst und zu anderen Kulturen entdecken.

---

Die Besonderheit und gleichsam die Chance des historisch arbeitenden Kindermuseums liegt darin, daß Kinder in ungezwungener Atmosphäre, frei von Verschulung und Pädagogisierung, eigene Fragen an die Geschichte stellen und sich auf spielerische Weise Bereichen der Geschichte annähern. Es will Kinder ermutigen und instandsetzen, zu experimentieren, Vergleiche anzustellen und den eigenen Sinnen zu vertrauen.

Stärker als andere Museumstypen wird das Kindermuseum zum Ansprechpartner von öffentlichen Wünschen und Erwartungen, da besonders Kinder, Eltern und Pädagogen seine Entwicklung und Arbeitsform mit Interesse und Kritik verfolgen. Häufig befinden wir Mitarbeiter uns dabei auf dem Prüfstand zwischen Publikumsansprüchen und Bewahrungsaufgabe des Museums. Museumspädagogisch sinnvolle Arbeitsformen können hierbei kollidieren mit der Verantwortung für die zu bewahrenden materiellen Kulturgüter. Hier gilt es, die eigene Arbeit zu thematisieren, Positionen zu formulieren und lebendige Dialoge in Gang zu bringen.

Die vorliegende Dokumentation versteht sich in diesem Sinne. Sie beschreibt exemplarisch den Werdegang des Kindermuseums im Historischen Museum von 1986 bis 1992, verschiedene Bausteine, museologische und museumspädagogische Konzepte. Sie stellt damit eine Form der Geschichtsarbeit vor, die, ohne die konservatorische Sorgfalt zu verletzen, die Interessen der kindlichen und jugendlichen Besucher ernst nimmt.

## Zur Ausstellungstätigkeit

Wie nehmen Kinder und junge Leute im Alter von 8 bis 14 Jahren wahr? Wie wird ihre Neugier geweckt und wie lädt man sie zum Verweilen ein? Wie wird man ihren unterschiedlichen Erfahrungen und Bedürfnissen gerecht? Welche Ausstellungsform regt sie am ehesten zu eigenen Fragen, Vergleichen und Vorstellungen an: Ist es die Vermittlung von Objekten im historischen Kontext, die historische Inszenierung ohne authentische Objekte oder sind es behutsame, sparsame Präsentationen von Einzelobjekten?

Während sich die meisten Ausstellungen an ein erwachsenes Publikum wenden, dem zum weiteren Verständnis erklärende Texte zur Verfügung stehen, sind in einer Ausstellung für Kinder andere Vermittlungsmethoden notwendig. Bisher befaßten sich nur wenige wissenschaftliche Untersuchungen mit dem kindlichen Museumsbesucher, seinen Wahrnehmungs- und Sehgewohnheiten. Verantwortliche Ausstellungsautoren und -gestalter müssen daher in besonderem Maße experimentieren, verändern und aus Fehlern lernen.

Zwei Ausstellungen sollen hier exemplarisch vorgestellt werden: „Gesammelte Schätze von Kindern, Künstlern und Kunstliebhabern“ (1988/89) und „Arche Noah – Spielzeugtiere aus zwei Jahrhunderten“ (1989/90).

„Gesammelte Schätze“ war der Titel einer Ausstellung, die sich mit dem Verhältnis der Menschen zu ihrer materiellen Umwelt, deren Neigung zum Sammeln und dem Umgang mit den Dingen früher und heute auseinandersetzte. Vier Abteilungen – etwa 50 Kindersammlungen, eine Kunst- und Wunderkammer, ein Gemäldekabinett sowie Objektkunstwerke aus gesammeltem Material – wiesen verschiedene Formen des Sammelns nach.

Uns interessierte besonders, welche spezifischen Beziehungen die jungen Sammler zu ihren Objekten entwickelt hatten. Ob sie Ähnlichkeiten im Umgang mit den Sammlungen früher entdecken würden? Ob sie sammeln, bewahren, forschen und vermitteln würden?



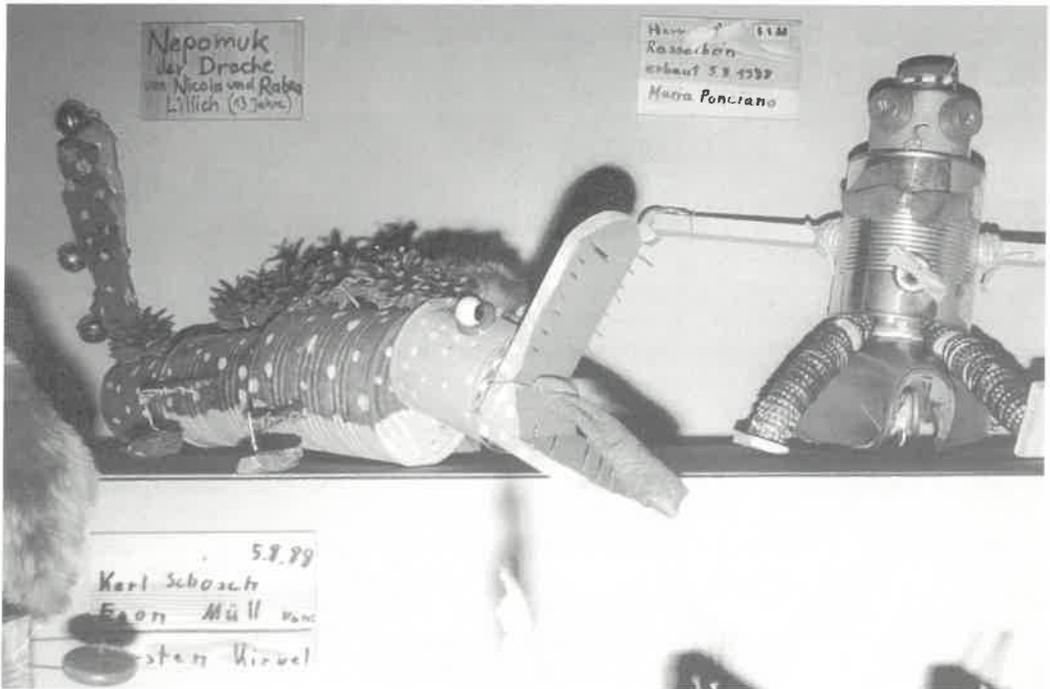
Beim Betrachten von Vitrinen und  
Ausstellungsstücken



Beim Betrachten von Vitrinen und  
Ausstellungsstücken

Eigens vorbereitete Vitrinen, Kästen und Gestaltungsmaterialien motivierten die Sammler zur Präsentation ihrer Objekte. Einrichtung, Beschriftung und Systematisierung gehörte ebenso zu ihrer Aufgabe wie die daran anschließenden Museumsgespräche für andere Sammler. Hier erhielt man fachkundige Auskünfte über Sammeln und Ausstellen. Deutlich artikulierten sich ebenso die besondere Bedeutung des einzelnen Objektes für den Sammler, die Gründe, warum bestimmte Dinge ausgewählt und aus ihrem ursprünglichen Kontext geholt wurden.

Bei der Realisierung der „Gesammelten Schätze“ arbeiteten wir mit einer Ausstellungsmethode, die sich stark an einzelnen Objekten und Sammlungen orientierte. Die „Arche Noah“-Ausstellung hingegen war kontextorientiert, sie wies die Veränderung von Spielzeugtieren in ihren historischen und zeitgenössischen Zusammenhängen nach. Gleichzeitig erweckte diese Präsentation sozialkritisches Bewußtsein. Am Beispiel von Kuscheltieren und Monstern lernten die jungen Museumsbesucher, wie kindliche Bedürfnisse durch Werbung und Vermarktung mißbraucht werden.



Zu den Grundregeln der Ausstellungstätigkeit gehörte sowohl die Integration von Kinderarbeiten wie auch die Ausstellungsgestaltung durch Kinder selbst. In der „Arche Noah“ realisierten die Kinder verschiedene Environments. Es entstand ein „gruseliger Monsterraum“, eine begeh- und bespielbare „Arche“ und ein „Urwald“. Die entworfenen und gebauten Spielzeugtiere wurden in Vitrinen präsentiert.

In den letzten Jahren haben wir mit unterschiedlichen Ausstellungskonzeptionen experimentiert und dabei immer versucht, Anregungen und Erwartungen von Eltern, Erziehern und Lehrern, vor allem aber von Kindern miteinzubeziehen. Manches wurde als unrealisierbar verworfen, vieles Neue erprobt, manches scheiterte, aber vieles glückte auch viel besser als erwartet.

#### Literatur:

Museologie: Neue Wege und Ziele, Hrsg. von H. Auer, München 1989

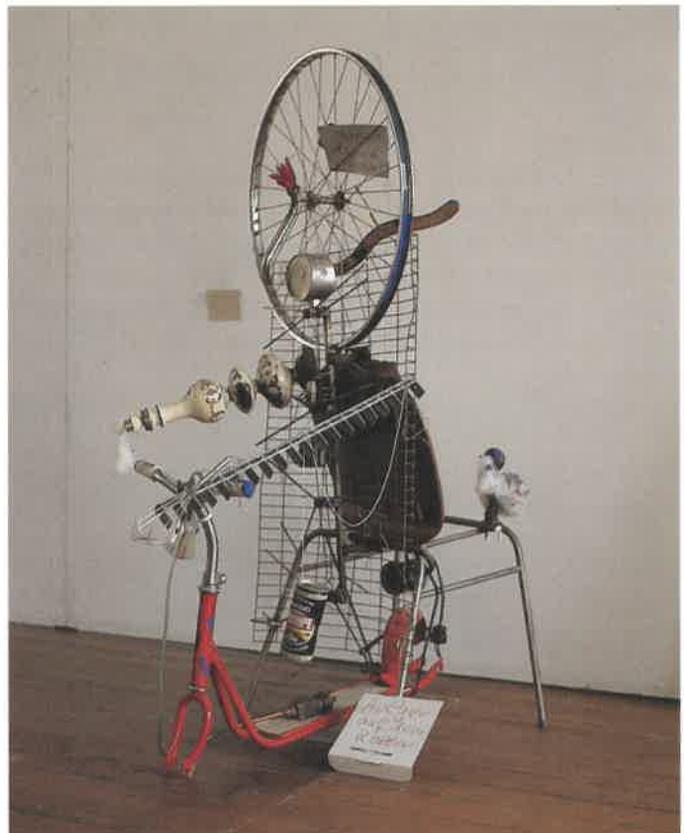
Museum als soziales Gedächtnis? Hrsg. G. Friedl, Klagenfurt 1988

Petra Schuck-Wersig, Gernot Wersig, Die Lust am Schauen oder Müssen Museen langweilig sein? Berlin 1986

Ausstellungsabteilung „Zauberhafte Klapperwesen“



Kindersammlung „Gesammelte Schätze“



Kinderarbeit „Klapperwespen“



Urwaldtiere „Arche Noah“



Känguruh-Marionette „Arche Noah“

## Circuskinder – Kindercircus



Ausstellungsplakat „Circuskinder – Kindercircus“, vom 26. Juni bis 28. September 1986

Ein großes gelb-weißes Zelt empfing die Besucher mit Circusmusik und bunten Scheinwerfern. Manegenartig aufgebaut waren Stellwände mit Plakaten und Vitrinen, die Clownskostüme und -requisiten sowie Musikinstrumente zeigten. Als lebensgroße Puppen begrüßte der Direktor, ein Clown winkte von der Schaukel herab und Circuskinder standen im Zelt und betrachteten die Plakate. Die farbenprächtige, spannungsgeladene Atmosphäre der Circuswelt übt auf Kinder besondere Faszination aus. Die Ausstellung wollte Interesse wecken an der Geschichte von Circuskindern, an ihren Lebens- und Alltagsbedingungen früher und heute. Der klischeehaften Vorstellung vom romantischen Circusleben sollte mit detaillierten Sachinformationen begegnet werden. Gleichzeitig diente die Ausstellung der Spurensicherung und der Würdigung einer im Vergessen begriffenen „Kultur des Vergnügens“.

Die ausgestellten Plakate wurden zwischen 1894 und 1905 in Frankfurt plakatiert. Für die nur bruchstückhaft erforschte Geschichte der Circuskinder stellen sie häufig die einzigen Quellen dar. Die Auswahl der Plakate geschah nach folgenden Kriterien: Sie informierten über Ankunft, Aufbau und Abreise des ganzen Circus sowie über wesentliche Bereiche der Vorstellungen, die entweder nur von Kindern oder unter Mitwirkung von Kindern aufgeführt wurden, wie Seiltänzer, Akrobaten, Jongleure und Clowns. Auch durften Darstellungen von Tierdressur nicht fehlen, ebenso wenig Plakate, die behinderte oder körperlich entstellte Kinder als „Naturwunder“ anpriesen.

Was konnte ein Blick hinter die Kulissen den Besuchern über das Alltagsleben von Circuskindern verraten?

Die Lebensbedingungen von Artistenfamilien ähnelten denen armer bäuerlicher Familien: Alle arbeitsfähigen Familienmitglieder trugen ihren Anteil zum Lebensunterhalt bei. Kinder wurden jedoch ausgebeutet, besonders wenn nicht die eigenen Eltern oder Verwandten zur Truppe gehörten. Vor allem bei kleinen Circusunternehmen war die Vielfalt und die Perfektion der einzelnen Nummern von der Anzahl der mitwirkenden Kinder abhängig. Das allen Circusleuten gemeinsame Wanderleben wirkte sich für die Kinder besonders erschwerend aus: Keine heimatliche Identität, keine sozialen Beziehungen und Freundschaften zu anderen Kindern. Dieser Umstand verstärkte wiederum das Zusammengehörigkeitsgefühl und die starken Bindungen innerhalb der Truppe. Auch an regelmäßige Schulbesuche war unter diesen Umständen nicht zu denken. In der Zeitschrift „Der Komet“ schlug man 1884 deshalb die Gründung eines „Instituts an geeigneter Stelle speziell nur für Kinder von reisenden Geschäftsbesitzern“ vor, wo „diesel-

ben von sieben bis dreizehn Jahren vollständigen Unterricht und Pflege unter Aufsicht eines zu dieser Stelle passenden Verwalters oder Pflegevaters erhalten“ (Faber, 1982, S. 198).

Vermutlich blieben solche Vorschläge „blanke Theorie“. Artistenkin- der mußten beispielsweise relativ frühzeitig und kontinuierlich aus- gebildet werden, wie Strehly in seinem Buch „L'Acrobatie et les Acrobates“, Paris 1903, für die Akrobatik nachweist. Ein in jungem Alter einsetzendes Training war die Bedingung für aus- gereifte Leistungen später. Alt genug und entsprechend talen- tiert, wurden die Akrobatenkinder für den Erfolg oder Gewinn ihrer Eltern ohne Rücksicht auf Angst oder Schmerz eingesetzt. Kindheitsbedingungen, die aus heutiger Sicht wenig kindgemäß erscheinen.

Was empfinden Kinder im Museum wohl heute beim Anblick des Plakates, das den Auftritt von „Krao, halb Affe, halb Fau“ im Zoo 1894 ankündigt? Lächelnd sieht man ein Mädchen inmitten einer Urwaldlandschaft sitzen. Erst der zweite Blick registriert die starke Körperbehaarung, die ihre Besonderheit ausmacht. Ein anderes Plakat wirbt für den Besuch eines „Weltwunders“ – gemeint sind die unglücklich blickenden „Riesenzwillinge Heini und Lini“.

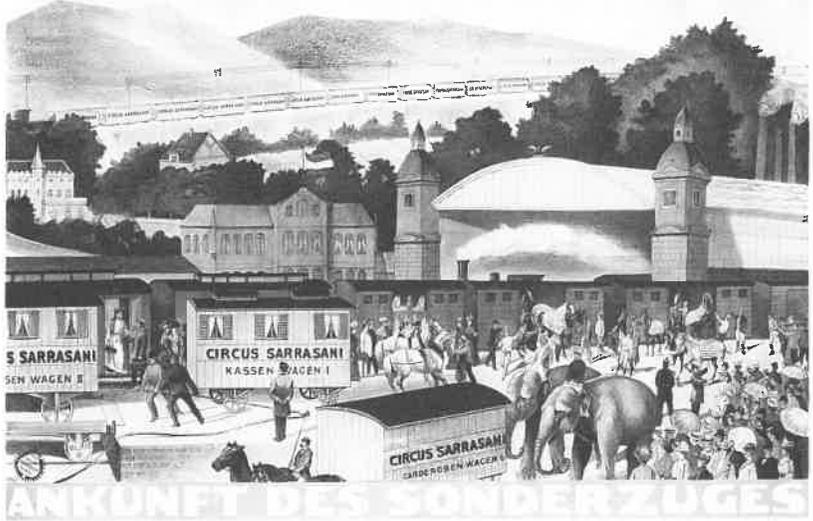
Damit offenbart sich die Zurschaustellung behinderter oder körperlich entstellter Kinder als eigenes Kapitel der Circusgeschich- te. Schausteller, die mit dem Unglück solcher Kinder Geld machten, nannte man Impressarios. Sie waren eine Art Manager, die diese Kinder ihren Eltern wegnahmen, abkauften, aus fernen Ländern holten und sie dann gegen Geld ausstellten. Die Jagd nach „neuen Ausstellungsobjekten“ führte sogar in ferne Länder, wie die Geschichte des „Affenmädchen Krao“ und der „siamesischen Orissa-Zwillinge“ zeigt, die aus Laos und Indien nach Europa gebracht wurden. Um die Sensationslust der Zuschauer zu reizen, erschwindelten die Impressarios oft Alter, Gewicht oder Herkunfts- land der Kinder. Als „Mißgeburt“ oder „Naturwunder“ ausgestellt zu werden, machte diesen Kindern ein menschenwürdiges Alltags- leben nicht möglich. Ebensovienig wurde auf ihre Gefühle Rück- sicht genommen. War die Neugier und Schaulust der Zuschauer gestillt, verschwanden die Kinder oft spurlos, ohne daß über ihr weiteres Schicksal etwas verlautet wäre.

Die intensive Beschäftigung mit den ausgestellten Plakaten sowie die Auseinandersetzung mit deren Inhalt und Wirkungsweise ermöglichten es, wenig bekannte oder gänzlich unbekannte Arti- stenkinder für eine geraume Weile der Vergessenheit zu entziehen.

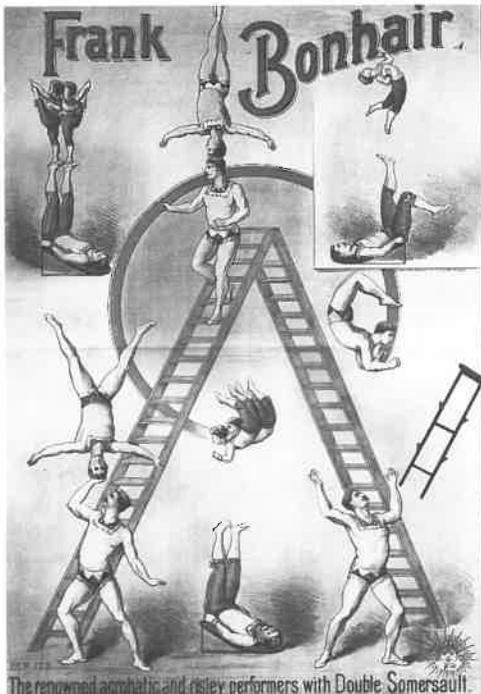


Blick in die Ausstellung

# CIRCUS SARRASANI



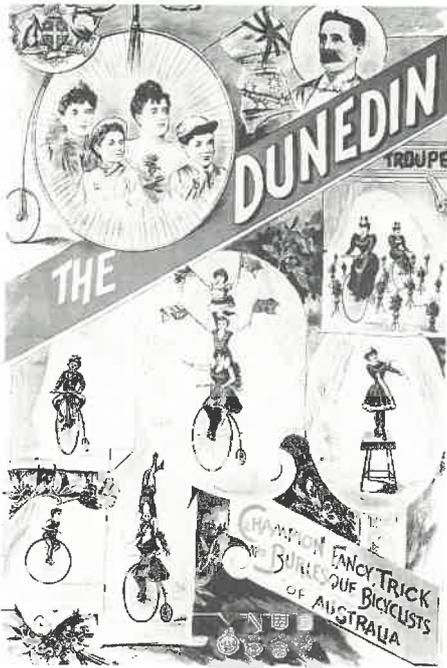
Circus Sarrasani, Ankunft des Sonderzuges, 1904/1905, C 16352



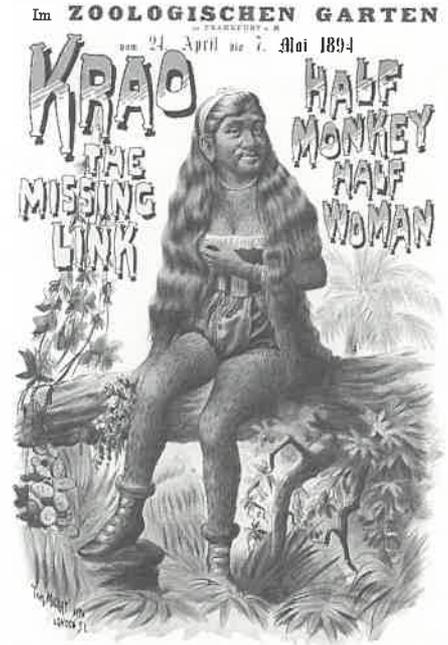
Frank Bonhair, um 1894, C 9042



Original Dankmar-Schiller Troupe, um 1894, C 9204



The Dunedin Troupe, um 1896, C 9053



Krao The Missing Link/ Half Monkey Half Woman, um 1894, C 9062 a



Radica & Doodica, The Orissa Twins, um 1896, C 11453 a

**Dresden, Vogelwiese Str. 12**  
 —in der Nähe der Dampfschiffs-Landungsbrücke—

Verstellungen von Montag bis 11 Uhr Abends

**Das grösste Weltwunder**  
 wie solches noch nie gezeigt wurde!

**Die phänomenalen**

**Riesen-Zwillinge**

Keini u. Leini  
 3 Jahre alt  
 n. 230  
 Pfund schwer

**Riesen-Zwillinge**

geborene 1893 in Orissa, Indien

**1000 Mk.**

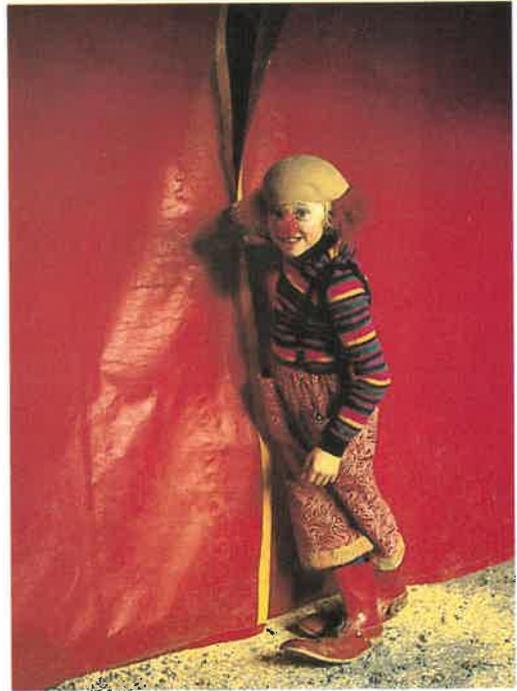
**Weltwunder**  
 erzählt, was mit ihr geschehen ist, und  
 die Geschichte ihrer Erziehung.  
 Die beiden sind jetzt 3  
 Jahre alt und werden  
 als die grössten in  
 Indien, in ganz Asien  
 betrachtet. In Orissa, in  
 Indien, in

**Eintrittsgeld: 1. Platz 20, 2. Platz 10 Pf.**  
 Kinder nach Willkür, ohne Charge für Eltern

Das grösste Weltwunder/ Die phänomenalen Riesen-Zwillinge, um 1896, C 11493

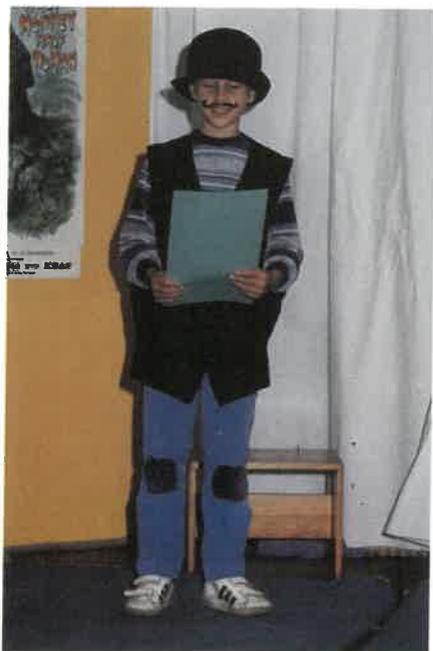


Circuskind Liane Weisheit bei ihrer Lieblingsnummer mit der Schlange



Circuskind Alfred Weisheit als Clown

Wie leben Circuskindern heute? Welche Sorgen und Probleme haben sie? Worin sehen sie die Vorteile ihrer Situation, wie gestaltet sich ihr Alltag? Die Fotografin Wanda Zacharias hatte einen Familiencircus auf der Reise begleitet und uns ihre eindrucksvollen Fotos zur Verfügung gestellt. Die zwölfjährige Liane und der neunjährige Alfred kommentierten mit ihren Beiträgen die Fotos und ließen die Ausstellungsbesucher am Alltagsleben ihres kleinen Familiencircus teilhaben. Der Vergleich zwischen ihrer Lebenswelt heute und den Bedingungen von Circuskindern vor etwa 100 Jahren löste lebhaft Diskussionen und Gespräche aus. Interessiert nahmen die Kinder Anteil am Leben von Alfred und Liane. Sie verstanden deren Sorge um genügend Zuschauer für die Vorstellung, aber auch deren Reisesehnsucht im Winterquartier. Die aufkommenden Fragen nach Schule und Training, nach artistischer Leistung, Angst vor Auftritten u. a. diskutierten wir anhand der Fotos und der dazugehörigen Aussagen der beiden Kinder. Allerdings gelang dies eher im Gespräch mit älteren Kindern oder Jugendlichen, die sich bereits mit Circus oder Schaustellerei



Der Circusdirektor kündigt die Vorstellungen an: Akrobaten





Jongleure



Gewichtheber



Tierdressuren

beschäftigt hatten. Die meisten Kinder waren begeistert von der Idee des Circusspiels und ließen sich von der Ausstellungsgestaltung sogleich animieren.

Aktionsräume in der Ausstellung (Spiegel mit Theaterschminke, Circusmodelle zum Spielen sowie eine Lesecke mit Circusliteratur) luden die Kinder zum Verweilen und Spielen ein. Museumspädagogische Veranstaltungen in Kursen, an Wochenenden und während der Ferien boten Kindern von 5 bis 14 Jahren unterschiedliche Formen der Auseinandersetzung mit dem Ausstellungsthema. Dabei wurde die Funktion des Plakates als „Kunst der Straße“ untersucht, und Kurse über Ausdrucksmöglichkeiten und Formen dieses Mediums im Vergleich zu heute animierten zu Entwurf und Fertigung eigener Plakate.

Eine eigene Form der Annäherung an die Lebens- und Arbeitsgemeinschaft des Klein-Circus' erfolgte in Spielprojekten. Begleitet von Sportstudenten mit akrobatischen Kenntnissen, übten Kinder Circusvorstellungen ein, die am Ende einer Woche öffentlich vorgeführt wurden.

Uns ging es besonders darum, bei den Kindern nach ein- bis zweiwöchigen Proben Zusammengehörigkeitsgefühle zu erzeugen, die unabdingbar sowohl für künstlerische Leistungen wie auch für ein funktionierendes Circusleben waren. Besonders reizvoll war die Tatsache, daß ein „echtes“ Circuskind, welches in Frankfurt bei seinen Großeltern lebte und zur Schule gehen mußte, zeitweise unsere Projekte begleitete. Die Kinder waren davon begeistert, Ausstellung und Begleitprogramm fanden eine große Resonanz, doch wie jeder Circus sein Winterquartier bezieht, hatte auch unsere Vorstellung einmal ein Ende.

#### Literatur:

Günther Bose, Erich Brinkmann, Circus. Geschichte und Ästhetik einer niederen Kunst, Berlin 1978

Michael Faber, Peter Weber, Schaustellerleben, Siegburg 1982

Thomas Klinger, Hans Albrecht Luszkat, Wanda Zacharias, Kinder vom Circus, Ravensburg 1984

Ruth Malhotra, Manège frei. Artisten- und Circusplakate von Adolph Friedländer, Dortmund 1979

Signor Saltarino (Hermann Waldemar Otto), Das Artistentum und seine Geschichte, Leipzig 1910

Georges Strehly, L'Acrobatie et les Acrobates, Paris 1903  
Reprint Paris 1977



Der Gebrauch von Musik- und Videokassetten, von Fernsehen und Computerspielen gehört heute zum alltäglichen Leben der Kinder. Sie sind vertraut im Umgang mit Medien, die Zerstreuung, Spannung oder Ablenkung anbieten. Ihre Tätigkeit beschränkt sich jedoch zunehmend auf den Griff zum Schalter oder Hebel – auf die Bedienung des Gerätes also. Eigentätigkeit wird nicht verlangt, auch Bereiche des unmittelbaren Erlebens werden ausgeklammert.

Unser Ziel war es, mit dieser Ausstellung medienverwöhnte Kinder für den geruhsamen Umgang mit Papierspielzeug zu motivieren. Papiertheater-Vorstellungen und Projekte zum Bau von Schattentheatern sollten Mädchen, Jungen und interessierte Erwachsene zur „Entdeckung der Langsamkeit“ ermuntern. Mit Spannung beobachteten wir die Verwandlung des Kindermuseums in eine „kleine Welt aus Papier“ und die Reaktion der Besucher.

Die Ausstellung zeigte die historische Entwicklung und Vielfalt des Papierspielzeugs: Ausschneidebogen, Bilderbogen, Papiersoldaten, Ankleidepuppen, Krippen sowie Baudenkmäler, Schatten- und Papiertheater. Die Bilderbogen des 18. Jahrhunderts unterschieden noch nicht zwischen Erwachsenen und Kindern als Rezipienten; erst im 19. Jahrhundert wandte man sich den Kindern als speziellem Publikum zu. Eine gewaltige Produktion von Bilderbogen setzte in dieser Zeit bei vielen deutschen und europäischen Firmen ein.

Als pädagogisches Medium erreichten Bilderbogen durch ihre hohe Auflage ein breites Publikum. Zahlreiche Bilderbogen lieferten so einen Beitrag zur Herausbildung und Verbreitung geschlechtsspezifischer Verhaltensweisen. Bilderbogen für Jungen thematisierten fremde Völker, interessante Bauwerke oder einheimische und fremdartige Tierwelten, die neugierig machten auf die Erkundung der Welt und gleichzeitig auf den zukünftigen öffentlichen Bereich der Existenzsicherung vorbereiteten. Mädchen hingegen sollten sich mit Themen wie Kücheneinrichtung, Möbel, Großwäsche und Kindererziehung auseinandersetzen und damit auf innerfamiliäre Aufgaben reduziert werden. Durch seine unterhaltsame Art der Darstellung wurde der Bilderbogen von breiten Bevölkerungsschichten benutzt und verstanden und trug damit auch zur Verbreitung programmatischer Inhalte bei. Neben der historischen Entwicklung und der Vielfalt des Bilderbogens lenkten wir unsere Aufmerksamkeit auf seine erzieherische Funktion und seine geschlechtsspezifische Auswirkung. Wir nutzten die Technik des Papierspielzeugs, um historische Themen zu vermitteln: Zum Beispiel wurden Kleiderverordnungen und Modegeschmack durch Ankleidepuppen veranschaulicht, stadt-



Blick in die Ausstellung



Papiertheater „Frankfurter Opernhaus“, um 1900, 54:66



„Schattentheater mit beweglichen Figuren“, um 1925, 62:11



Ankleidepuppen, Papiersoldaten



Figuren aus Papier entstehen



Ankleidepuppen von Nikola  
Eschenbach und Miriam Zeidlewitz,  
10 Jahre

geschichtliche Geschehnisse in Papiertheatern nachgespielt, Leben und Arbeit in einer Küche um 1500 durch Aufstellgeräte und -figuren deutlich gemacht.

Die Ausstellung, die eine Papierwerkstatt mit Material, Anregungen und Werkzeug beinhaltete, wandelte sich zur Produktionsstätte der schönsten Papierkunstwerke. Erwachsene und Kinder saßen bunt gemischt an der Produktion. Besonders in der Winterzeit entwickelte sich das Kindermuseum zum Treffpunkt für kreative Papierliebhaber. Am Wochenende boten wir Eltern-Kind-Kurse zum Kennenlernen und Nachbau eines eigenen Schattentheaters an. Vor Weihnachten spielten im Kindermuseum jeden Samstag Schüler der AG „Papiertheater“ aus Hanau verschiedene Stücke. Die Vorstellungen waren bis auf den letzten Platz ausgebucht. Interessiert folgten Erwachsene und Kinder dem Schauspiel aus Papier.

Die Ausstellung und ihr umfangreiches Veranstaltungsprogramm fand viele Freunde. Das Experiment war gelungen: Im Kindermuseum erlebte das Papierspielzeug fünf Monate lang eine Art Renaissance.

#### Literatur:

Theodor Kohlmann, Mit Schere und Kleister – Ausschneidebogen und Modellier-Kartons, Berlin 1977

Sigrid Metken, Geschnittenes Papier, Eine Geschichte des Ausschneidens in Europa von 1500 bis heute, München 1978

Wilfried Nold, „Papierspielzeug – ein pädagogisches Medium?“  
in: Handbuch der Spielpädagogik, Bd. 1, 1983

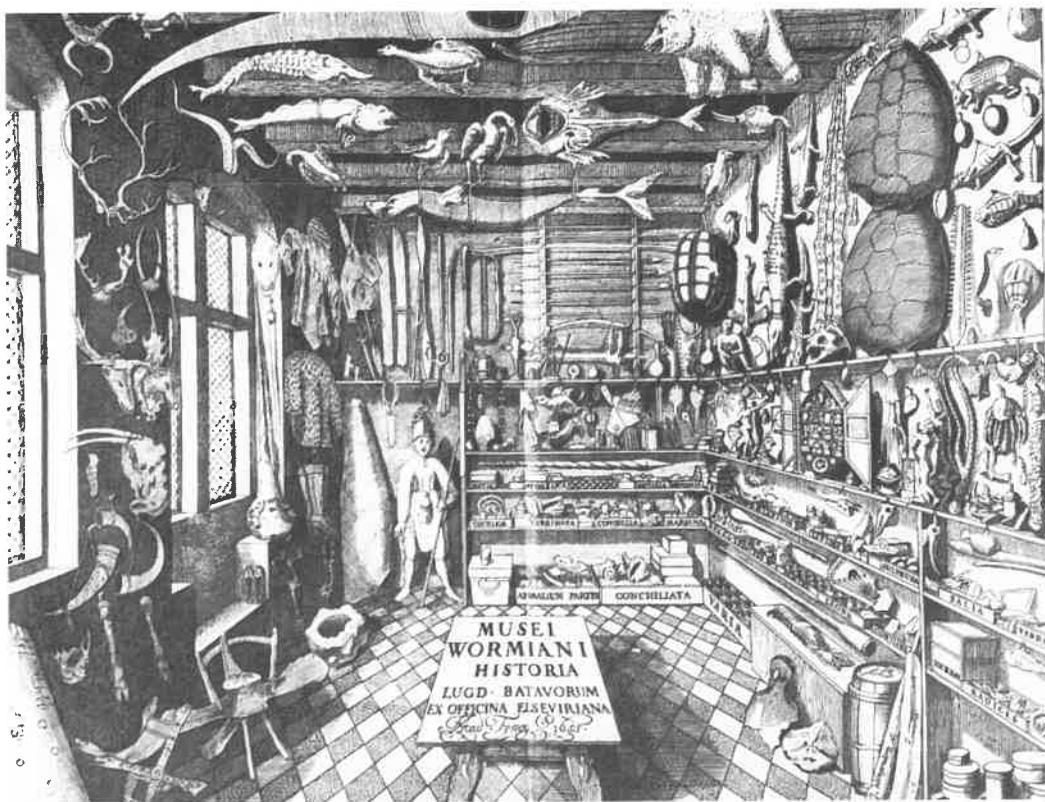
Wolfgang Stopfel, Kleine Welt aus Papier, Hrsg. Historisches Museum, Kindermuseum 1987



Die Ausstellung dokumentierte die Beziehungen zwischen früheren und heutigen Formen des Sammelns und somit auch den Umgang des Menschen mit der veränderten Dingwelt. Als kulturgeschichtliche Zeugnisse spiegeln Sammlungen die Beziehungen des Menschen zu seiner materiellen Umwelt wider. Grundvoraussetzung für das Sammeln sind jedoch Wahrnehmungsfreude und Entdeckungslust. Sammelnswerte Gegenstände müssen Besonderheiten wie Alter, Schönheit und Seltenheit aufweisen. Aber auch Erinnerungen und besondere Erlebnisse lassen die Dinge anziehend und begehrenswert erscheinen. Die Sammeltätigkeit erfordert Wissen, Geduld, Konzentration und Kreativität. Kinder begreifen das Sammeln als eigenständige Tätigkeit, die Fachkenntnisse und Ordnungssysteme erfordert. Manche Kinder erweitern ihre Sammlung im Laufe der Zeit enorm, andere geben ihr Sammelgebiet plötzlich auf oder ersetzen es durch ein völlig anderes. Einige Kinder lieben Sammlertreffen und -gespräche und stellen dabei voller Stolz ihre Sammlung zur Schau. Andere bevorzugen wiederum die Sammeltätigkeit im stillen und hüten ihre Sammlung wie einen kostbaren Schatz. Nicht der bloße Besitz ist ihnen wichtig, die Dinge erhalten über ihren eigentlichen Wert hinaus eine besondere Bedeutung.

Um ein möglichst breites Informationsspektrum über das kindliche Sammeln zu erhalten, verteilten wir einen Fragebogen an alle Kinder, die mit Hort, Schulklasse, Kindergarten oder einzeln ins Kindermuseum kamen. Darin erläuterten wir unsere Absicht, gemeinsam mit ihnen, den Sammlerinnen und Sammlern, eine Ausstellung über das Sammeln zu machen. Uns interessierte, seit wann und durch welche Anregung sie sammeln, wie ihre Sammelgewohnheiten und welches die Lieblingsstücke sind. Waren sie vielleicht sogar bereit, ihre Sammlung einige Zeit im Kindermuseum auszustellen? Etwa 70% der befragten Kinder zwischen 5 und 14 Jahren willigten ein, brachten ihre Sammlungen vorbei und richteten ihre Vitrinen ein.

Insgesamt stellten wir 102 Sammlungen aus, führten Sammler-Interviews durch, veranstalteten Sammlernachmittage und Museumsgespräche über Sammelgebiete. Hierbei offenbarten sich die unterschiedlichsten Beweggründe für das Sammeln. Dinge, die schön anzusehen sind, die sich gut anfühlen, die angenehm riechen oder schön klingen, wurden beispielsweise gern gesammelt. Ebenso Objekte, die Erinnerungen bergen, wie Muscheln, Strandgut, Urlaubsandenken, Gläser mit Sand und Postkarten.



Museum Wormianum, Leiden 1655,  
 Olaus Worm, Schleswig-Holsteinisches  
 Landesmuseum, Schloß Gottorf,  
 Schleswig



Hüsgen besucht den Weinhändler  
 Gogel in seinem Gemäldekabinett im  
 Hause „Zur Goldenen Kette“  
 am Roßmarkt, 1776, Christian Stöcklin  
 und Johann Daniel Bager, Privatbesitz



Sammlung Martin Schuh, 11 Jahre

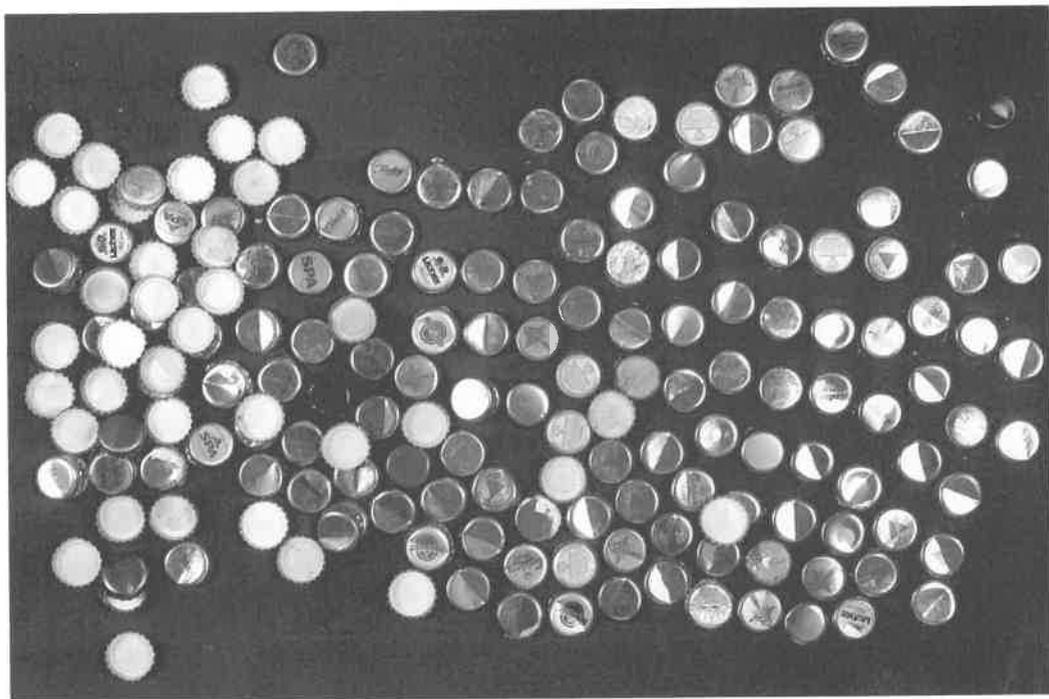


*Ich sammle Dinge aus der Natur:  
Schädel, Knochen, Gerölle, Federn, Steine,  
Kersteinungen, Muscheln, Seesterne,  
schöne Wurzeln.*

*Weil ich draußen immer so viele  
schöne Dinge finde und sie behalten möchte  
Die Natur interessiert mich am meisten.*

*Hagen Häusler, 8 Jahre*

Sammlung Hagen Häusler, 8 Jahre



Sammlung Eric Herrmann, 10 Jahre

*Meine Kronkorkensammlung*  
 Mit acht Jahren begann ich,  
 einfach so, Kronkorken zu sammeln.  
 Denn haben sie mir so gut gefal-  
 len, daß ich damit weiter machte.  
 Jetzt habe ich über 300 Kron-  
 korken.

Eric Herrmann

Manche Kinder hielten auch abgeschnittene Fingernägel, ausgefallene Zähne und abgeschnittene Haare, also Zeugnisse ihrer eigenen Vergänglichkeit, für sammelenswert.

Wir stellten fest, daß Kinder im Schulalter verstärkt Sammelgebiete bevorzugen, die besondere Fachkenntnisse erforderten: Münzen, Briefmarken, Mineralien und Versteinerungen. Wir konnten zwei Sammlertypen unterscheiden: Den systematischen und den freien Sammler. Der erste sammelte alles, was zu seinem Gebiet gehörte, er ordnete und ergänzte seine Sammlung. Das einzelne Objekt spielte häufig keine große Rolle für ihn, die Vollständigkeit seiner Sammlung war das Ziel.

Die freien Sammler dagegen waren für alle Sammelgebiete offen, sie sammelten bevorzugt das Ausgefallene und Sonderbare und besaßen meist gemischte Sammlungen. Dabei wurden sie von unterschiedlichen Beweggründen zum Sammeln angeregt. Wißbegier und Erweiterung von Sachkenntnissen spielten eine Rolle, wie auch die Freude an schönen, ausgefallenen Dingen und das Bedürfnis, Umwelt und Natur zu verstehen. Wir nahmen die kindlichen Sammler ernst, boten ihren Vorlieben und Neigungen Raum und stellten ihre Sammlungen in geschützten Vitrinen aus.

Der Vergleich zwischen der historischen Entwicklung des Sammelns und dem kindlichen Umgang mit den Dingen entwickelte sich anregend und aufschlußreich. Die Offenheit des freien kindlichen Sammlers schien der Neugier und Entdeckungslust der Kunst- und Wunderkammerbesitzer zu entsprechen. Auch Sammelgewohnheiten des 18. Jahrhunderts, wo man in Kabinetten zur Belehrung, aber auch zur „Erbauung“ sammelte, finden sich in Äußerungen heutiger Kinder wieder. „Weil ich draußen in der Natur immer so schöne Dinge finde“ oder „Es hat mir so großen Spaß gemacht, daß ich mit Sammeln weitermache“. Die Ausstellungsgestaltung unterstützte diese Assoziations- und Beziehungsgeflechte. Museumsvorläufer wie Gelehrtsammlungen und Raritätenkabinette mit der alle Gebiete vereinigenden Sammlungsidee veranschaulichten wir mit der Kunst- und Wunderkammer des Ole Worm (um 1655). Gemischte Kindersammlungen, Natursammlungen, Wald und Wüstenvitrinen von Kindern waren hier aufgestellt, während die systematischen Sammlungen von Münzen, Kronkorken, Schlüsselanhängern, Briefmarken, Versteinerungen im Bereich des Gemäldekabinetts von J. C. Daems angesiedelt waren.

Mit dem inszenierten Kabinett zeigten wir Ausschnitte aus der Sammlung des Frankfurter Kaufmannes Daems (1774–1856), die er im 19. Jahrhundert anlegte und der Stadt Frankfurt vermachte. Damit veranschaulichte sich die Entwicklung von der enzyklopädischen Sammlung hin zu Spezialsammlungen, die Gemälde, Kupferstiche, aber auch Botanik oder mechanische Apparate beinhalten konnten.

Kindersammlungen hingegen mit kunstvollen selbstgefertigten oder gesammelten künstlerischen Objekten siedelten wir in der Nähe der Abteilung „Gesammelte Schätze von Künstlern“ an. Diese zeigte Objektkunststücke zeitgenössischer Künstler, die mit gesammelten, gefundenen Materialien arbeiteten.

Hier galt es zunächst einmal, die Befremdlichkeit und Scheu der Kinder vor moderner Kunst zu überwinden, ihr Augenmerk auf Details zu lenken und sie zu eigenen Interpretationen anzuregen. Wir forderten sie auf, als Journalisten einer fiktiven Zeitschrift eine Kunstkritik über besonders beeindruckende Objekte zu schreiben. Das taten sie mit großem Vergnügen. Beim Nachsinnen über eine mögliche Geschichte beobachteten sie die Kunstobjekte aufmerksam und entwickelten rasch eigene Fragen an die Kunst. Besonders die Figur des „Zauberers“ von V. Hasiar, 1960, hatte es den Kindern angetan. Durch dessen metallische Ausstrahlung angeregt, gestalteten sie mit ausrangierten Teilen eigene „Zauberer und Klapperwesen“.

#### *Das Monstrum*

*Es wurde aus Eisen, Stoff, Holz und Leder hergestellt. Das Monstrum hat Haare aus Drähten und Ohren aus Schuhsohlen. Es besitzt ein Gesicht aus einer Ofentür. Am Hals trägt es ein Dutzend Nägel. Um seinen Körper, der aus einer Tür besteht, trägt es einen Mantel aus Leder, mit Knöpfen aus Flaschendeckeln. Sein Bart ist am Bauch mit einer Schleife befestigt.*

*Tina und Drazana, 12 Jahre*



...vielleicht doch etwas anderes?  
1974, Kurt Budwell, Leihgabe des  
Wilhelm-Lehmbruck-Museum,  
Duisburg

Die von Kindern nachgebaute Kunst- und Wunderkammer zeigte Schildkrötenpanzer und Schwertfische aus Pappmaché, getrocknete Pflanzen, Muscheln, Gesteinsproben, Felle, Speere und vieles andere. Bei ihrer Öffnung für ein breites Publikum bekamen interessierte Sammler äußerst aufregende Geschichten zu den einzelnen Fundstücken zu hören.

In der Gemäldesammlung des J. C. Daems, die ausschnittsweise ausgestellt war, inszenierten wir ein Rollenspiel, um Funktion einer solchen Sammlung, aber auch Entstehung und Aufbau zu erklären. Während Herr Daems und seine Besucher ihre Eindrücke beim Betrachten der Bilder austauschten, Preis- und Qualitätsvergleiche anstellten, saß eine Gruppe von einheimischen und ausländischen Malerkollegen mit Pinsel und Palette vor Staffeleien

und ließ sich von den berühmten Kunstwerken anderer Maler anregen.

Fast nebenbei eigneten sich sowohl die jugendlichen Sammler als auch ihre interessierten Besucher die Grundprinzipien musealen Handelns an: Sie sammelten, bewahrten, forschten und vermittelten. Nicht nur die Anzahl der Gegenstände, sondern auch ihre systematische Auswahl und Ordnung war bedeutsam. Sorgfältig überprüften die Kinder die Aufbewahrung und Präsentation ihrer Sammlungen in Vitrinen.

Dem Aspekt der Vermittlung kam die größte Bedeutung zu. Sei es durch Spezialgespräche vor ihrer Sammlung, in denen sie Kenntnisse über Vogelnester, Gewöll, seltene Steine und Münzen austauschten oder sei es durch die vergleichende Darbietung verschiedener Sammlungen.

#### Literatur:

Julius von Schlosser, Kunst- und Wunderkammern der Spätrenaissance.  
Ein Beitrag zur Geschichte des Sammelwesens,  
2. durchgesehene und vermehrte Ausgabe, Braunschweig 1978

Niels von Holst, Künstler, Sammler, Publikum, Darmstadt 1960

Kunstkammer für Kinder, Kunstmuseum Düsseldorf, 1980

Sammeln, Hessisches Landesmuseum Darmstadt, 1981

Kunststücke, Katalog des Kindermuseums / Wilhelm-Lehmbruck Museum,  
Duisburg, 1987





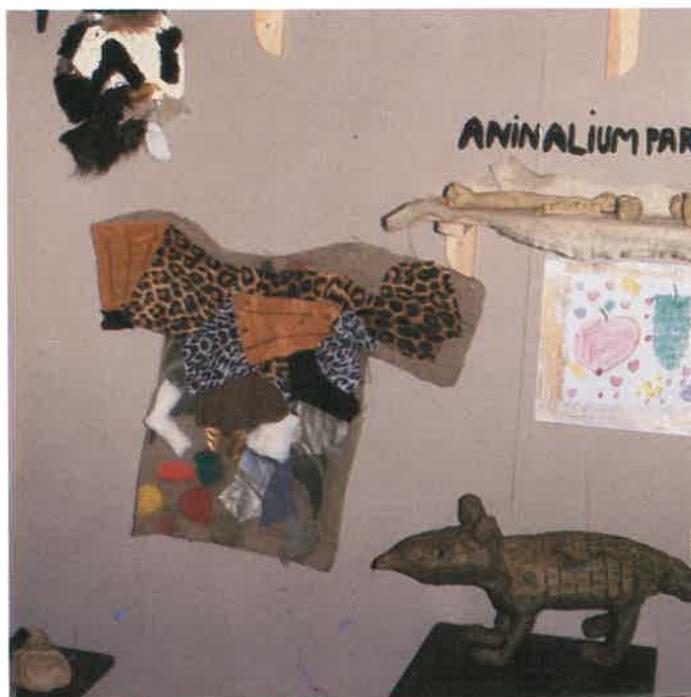
Blick in die Ausstellung



Im Daems'schen Gemäldekabine



„Der Zauberer“, V. Hasiar, 1960, Lehmbruck-Museum



Blick in die Kunst- und Wunderkammer der Kinder



Beim Gestalten eines Kunstkammerobjektes



„Der Steinerwerfer“, zwei Jungen des Kindergartens  
St. Bonifatius, 5/6 Jahre



Materialauswahl für Zauberer- und Klapperwespen



„Der Zauberer“, Denis Mahouchian, 5 Jahre



Sammler-Treffen



Kuscheltiere aus Pelz und Plüsch sind aus heutigen Kinderzimmern nicht mehr wegzudenken. Hier gesellt sich Eisbär zu Igel, Krokodil zu Kamel – die Vielfalt scheint unerschöpflich. In einer gewissen Altersgruppe sind Kuscheltiere das Lieblingsspielzeug schlechthin. Sie fungieren als liebevolle Trostspender, angenehme Reisebegleiter oder Freunde überhaupt, mit denen sich alltägliche Erfahrungen und Nöte bestens bewältigen lassen.

Kuscheltiere, Fell- oder Plüschtiere assoziieren die meisten, wenn es um Spielzeugtiere geht. Dabei wäre gerade beim Spielzeugtier mit seiner langjährigen Entwicklung eine so eindeutige Festlegung historisch unredlich: Denn dieses Spielzeug hat in jeder Hinsicht eine Veränderung erfahren – in Herstellung, Material, Funktion, Ästhetik und Realitätstreue (Stille, 1989).

Mit der Ausstellung wollten wir diese Veränderung aufzeigen. Sie dokumentierte die Entwicklungsgeschichte und Vielfalt von Spielzeugtieren. 18 Abteilungen wiesen nach, wann, warum und für wen Spielzeugtiere hergestellt wurden. Ebenso wurde thematisiert, welche Bedeutung sie für Kinder heute besitzen. Spielzeugtiere vom Bauernhof wurden früher meist für Kinder aus dem Bürgertum produziert oder zumindest für diejenigen, die mit gekauftem Spielzeug spielten. Bauernkinder hatten keine Verwendung dafür. Eingebunden in alltägliche Arbeitsprozesse auf dem Hof oder in der Landwirtschaft, spielten sie mit lebendigen Tieren, die ihnen Freunde und Spielgefährten waren. Aus Holz und Pappmaché waren die „Tiere vom Bauernhof“, und sie veranschaulichten für Stadtkinder die ländliche Tierwelt realitätsnah.

In der Produktion heutiger Spielzeugtiere ist der Anspruch auf realitätsgetreue Nachbildung bis auf wenige Ausnahmen aufgegeben worden. Niedlich, schmusig und vermenschlicht leisten diese Spielzeugtiere heute einen äußerst fraglichen Beitrag zur „Verkuschelung“ der kindlichen Welt. Dabei kann gerade realitätsbezogenes Tierspielzeug in vielerlei Hinsicht aufklärerisch wirken. Das Fehlen von lebendigen Vorbildern führt bei Kindern in Großstädten häufig zu tiefer Unkenntnis über die existierende Tierwelt. Realitätsnahe Spielzeugtiere können dem entgegenwirken und langfristig eine Entwicklung hin zum Tier- und Umweltschutzdenken fördern.

Diese Überlegungen veranlaßten uns zur Einrichtung eines inszenierten „Lebensraumes“, der über die Lebensbedingungen und den Artenschutz von etwa 40 Tieren in Wald, Wiesen und Feuchtgebieten unserer näheren Umgebung informierte. Viele Kinder wußten häufig nur sehr wenig darüber, waren aber so wissensdurstig, daß wir die „Lebensbedingungen einheimischer Tiere“ zu einem mehrmonatigen Schwerpunktthema machten

und Experten aus der Zoologie, dem Naturkundemuseum, Tierschutzorganisationen usw. zum Gespräch mit Kindern im Museum einluden.

Fremdartige, wilde Tiere kennen die meisten Kinder aus Fernsehen, Film und Zoo. Wie und wann diese Tiere erstmals nach Europa kamen, seit wann es sie als Kinderspielzeug gibt, waren Fragestellungen, die die Abteilung „Wilde Tiere“ beantwortete. Fremdartige Tiere als Kinderspielzeug konnte man vereinzelt bereits Anfang des 19. Jahrhunderts kaufen, in größerem Umfang wurden Menagerien, Zoos und Circusse erst gegen Ende des 19. Jahrhunderts hergestellt. Teure Ausführungen in Holz, Pappmaché oder Zinn wurden durch preiswerte aus Pappe und Papier ergänzt. Heute überwiegt Plastik als Material.

Die „wilden Tiere“ forderten den kindlichen „Forschergeist“ heraus. Nach ausführlichem Studium von Tierbüchern und Fotobänden erstellten die jungen Besucher eine riesige Weltkarte, ausgestattet mit den jeweils vorkommenden Tierarten. Deren Lebensbedingungen, Nahrungsgewohnheiten sowie Artenschutz wurden erforscht und aufgeschrieben. Danach begann der eigentliche Bau der Tiere aus Holzgestellen und Pappmaché. Ein Urwald mit seinem Artenreichtum an Tieren entstand als neue Ausstellungsabteilung.

Besonders beliebt war in der Ausstellung die Vitrine mit den Stoff-, Fell- und Plüschtieren. Vor ihr fanden Gespräche über die Funktion der Spielzeugtiere früher und heute statt. Die „abgeliebten“ Tiere, wie ein Kind sie nannte, sind heute teure Sammlerobjekte und bedürfen der konservatorischen Aufbewahrung hinter Glas. Die „abgeliebten“ Tiere benötigten keine besondere Vermittlungsform. Sie sprachen für sich von kindlichen Freuden und Glücksgefühlen, aber auch von Ängsten und Nöten oder vom Fehlen elterlicher Liebe. Zum hautnahen Liebhaben und Schmusen hatten wir in der Ausstellung deshalb eine Vielzahl von pelzigen und plüschigen Spielzeugtieren zum Anfassen und Spielen bereitgestellt. Viele Kinder erfreuten sich an dieser Vielfalt – besonders die, die zu Hause kein eigenes Kinderzimmer hatten, verbrachten oft ganze Tage beim Spiel in der Ausstellung.

Um Vergleiche zwischen Spielzeugtieren früher und heute herzustellen, forderten wir unsere Besucher auf, ihre Lieblingstiere mitzubringen. Selten brachten sie qualitätsvolle, naturgetreue Spielzeugtiere mit, die heute fast unerschwinglich sind. Es überwog die Massen- und Billigproduktion der verniedlichten Tiere. Uns interessierte, was Kinder selbst entwerfen und gestalten würden, böte



Blick in die Ausstellung



Spielzeugpferde



Lebensraum einheimischer Tiere



Stofftiere – Lieblingsvitrine der Kinder

man ihnen die Möglichkeit. In Projekten und Kursen entwickelten Kinder nicht nur eigene Stoff- oder Plüschtiere.

Die Chance, Spielzeugtiere zu erfinden, nahmen 5- bis 14jährige mit allen Varianten, Materialien und Ideen wahr. Asttiere, Nachziehtiere, Tiere aus Stein, Ton, Pappmaché, klein oder lebensgroß, wilde Kerle aus Stoff, Tiere als Stabpuppen und große Kuschtiere – ein vielfältiges breites Spektrum an Tiercharakteren füllte das Kindermuseum.

Die Ausstellung „Arche Noah“ wandelte sich in den 15 Monaten ihrer Laufzeit. Abgebaute Ausstellungsteile wurden durch Urwald und Vitrinen mit Tieren von Kindern ersetzt, es entstand sogar ein richtiger Monsterraum. Als Helden in Fernseh- und Hörspielsendungen treten Monster in allen möglichen gruseligen, liebevollen Formen auf, nicht wegzudenken sind sie aus dem Bestand jeder Warenhaus-Spielzeugabteilung. Wir untersuchten mit Kindern

das Warenangebot in Kaufhäusern, befragten Kinder und Erwachsene zum Thema Monster und erstellten hierzu eine Fotodokumentation. Phantasievolle Museumsmonster entstanden am Ende des Kurses, sogar ein Monsterhörspiel. Am intensivsten arbeitete eine Gruppe während der Ferienspiele, die einen ganzen Raum in der Ausstellung gestaltete.

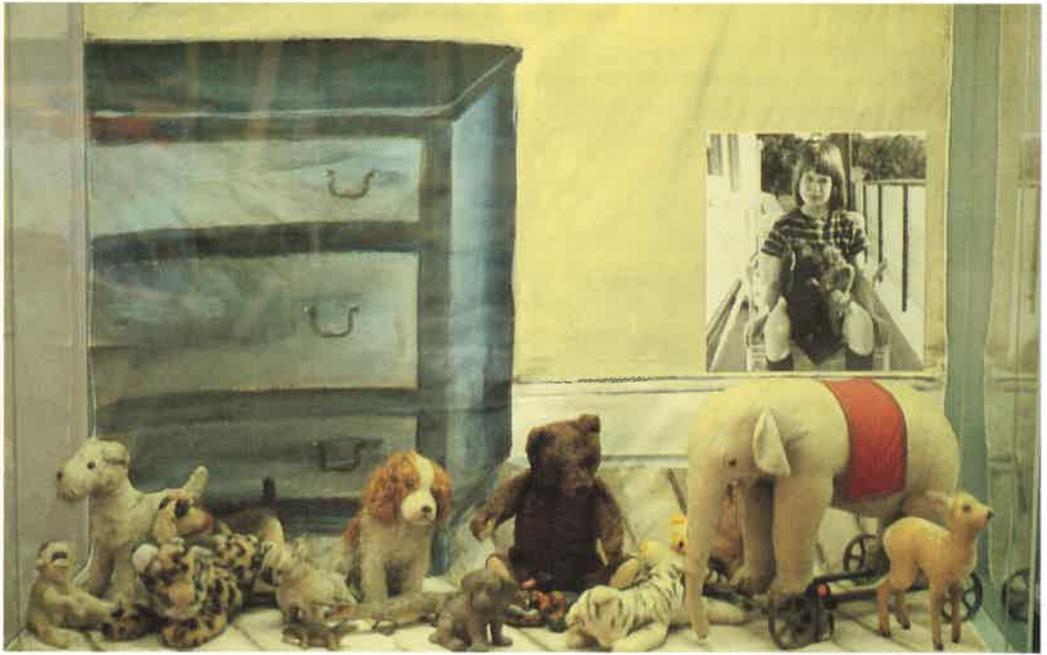
„Arche Noah-Spielzeugtiere aus zwei Jahrhunderten“ verlockte Kinder wie Erwachsene zum Träumen und Erinnern vergangener Kindheitsgeschichten. Gleichzeitig wurden die Besucher zur kritischen Auseinandersetzung angeregt mit Bereichen der Kinderkultur, die von der Werbungs- und Vermarktungsbranche dominiert wird. Die Benutzung kindlicher Phantasien und Ängste schien uns in der Erfindung immer neuer Grusel- und Monsterwesen einerseits und der Verkuschelungstendenz andererseits sehr bedenklich. Intensive museumspädagogische Aktivitäten ermutigten die Kinder zu eigenen kreativen Vorstellungen und Projekten. Ihre Arbeiten stellten eine phantasievolle Alternative dar zur Kommerzialisierung der kindlichen Spielzeugwelt.

Literatur:

Eva Stille, Spielzeug-Tiere: auch eine Kulturgeschichte,  
Nürnberg 1989

Karla Vossen, Steckenpferd und Lumpenpuppe,  
Selbstgemachtes Spielzeug – Geschichte und Herstellung, Hamburg 1989

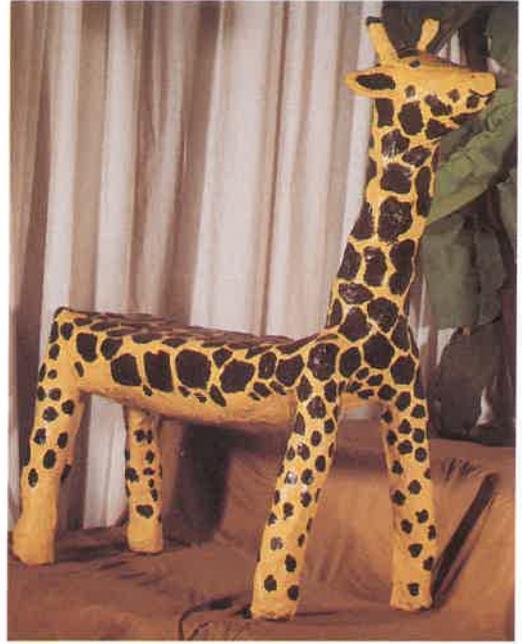
Katalog Bärenlese, Zum Wesen des Teddys,  
Ausstellungskatalog Ruhrlandmuseum, Essen 1991



Tiere aus dem Kinderzimmer



Kinder bringen ihre Lieblingstiere mit ins Museum



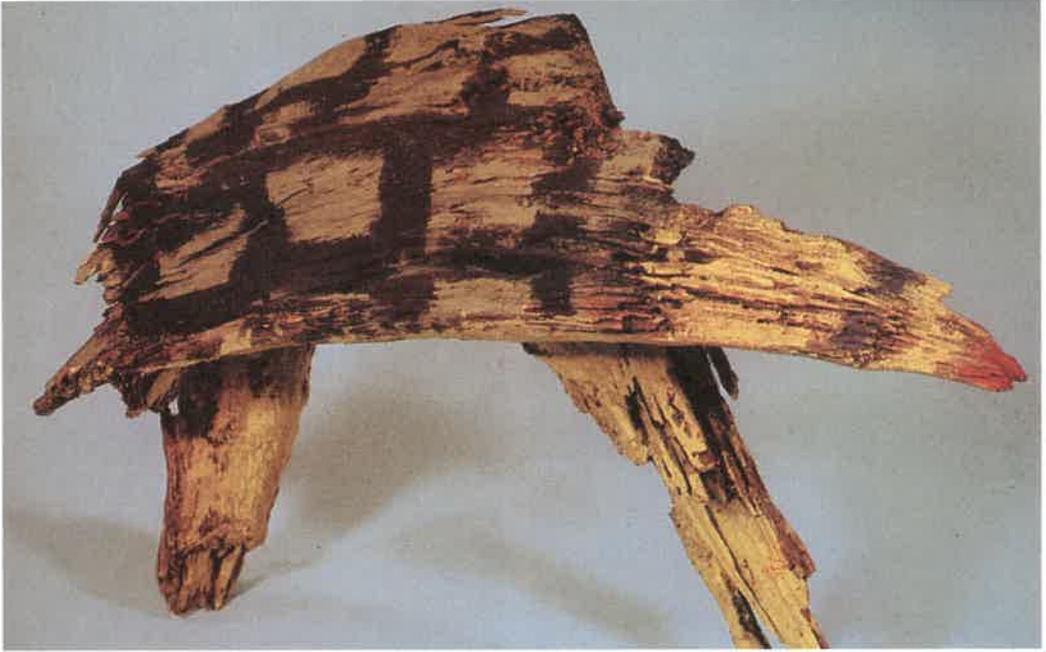
Bei der Herstellung eigener Spielzeugtiere



Der Monsterraum entsteht



Blick in den Urwald



Schildkröte, Ferienspiele 90



Känguruh, Nina Morgenstern, 9 Jahre; Koalabär, Elias Berger, 10 Jahre

Frankfurt war einige Monate lang Entenhausen. Selbst das vertraute Gemälde mit Frankfurts berühmtem Sohn schien irgendwie auf drastische Weise verändert. Nicht Johann Wolfgang, sondern Dagobert saß so selbstverständlich in der Campagna, als ob der Maler Tischbein sein guter Freund gewesen sei.

Die beliebteste Sippe und die bekannteste Maus der Welt waren zu Gast im Kindermuseum. Nicht nur, daß sie beinahe jeden Gegenstand in Kinderzimmer, Küche und Bad zieren, ebenso haben sie unseren Alltag verändert und überall in unserer Lebenswelt ihre Spuren hinterlassen.

Jetzt feierten sie sogar ihren Einzug in die Kunstgeschichte, ins Designergewerbe und in die Vor- und Frühgeschichte. Eine Duck-omenta erbrachte überraschende Neuzuschreibungen, die eine dringende Reform der Kunstgeschichte erfordern. Geradezu mit Spannung verfolgte man die Spuren der Ducks in der historisch-archäologischen Abteilung zurück bis ins frühe Ägypten. Der Besucher zeigte sich beeindruckt von den „highlights“, dem Sarg des Duckamum I. und der schönen Duckfretete, erfreute sich jedoch ebenso an vielfältigen Zeugnissen über das Vorkommen der Sippe in anderen Kulturkreisen. Die Abteilung Design und Inneneinrichtung wiederum brach vollständig mit der traditionellen Formgebung in der Innenarchitektur.

Dem interessierten Besucher, der das Hier und Heute, Alltagsleben in Entenhausen, sowie dessen Entstehung nachvollziehen wollte, standen etwa 25 Dokumentationstafeln zur Verfügung. Auch Themen, über die selbst Entenhausener nicht gerne sprechen, wie Sex, Drogen, Alkohol und Gewalt, wurden in Guckkästen auf eindringliche Weise inszeniert. Selbst über den geheimnisvollen Standort dieser sagenhaften Stadt gab die Ausstellung Auskunft.

Frage- und Quizbogen zu Comics, Design, Kunst und Archäologie, ein Brettspiel und zahlreiche Werkstattaktivitäten motivierten Kinder und Jugendliche zur kritischen und kreativen Auseinandersetzung mit dem Phänomen der Mäuse und Enten. Comics wurden ausgedacht, gezeichnet und getextet, im Designbereich jagte eine Idee die andere, und in der Kunstgalerie fanden die interessantesten Führungen und Diskussionen über Original und Fälschung statt. Besonderen Eifer legten jedoch die Archäologen an den Tag: Sie versuchten mit immer einfallreichereren Forschungsmethoden neue Ergebnisse zu erzielen, um Licht in das Dunkel der unbekannteren Duckschen Vorgeschichte zu bringen.

Was hatte uns dazu bewogen, eine sehr intellektuell-ironische Ausstellung zu übernehmen, die für Erwachsene konzipiert, stark mit

Verfremdung und Persiflage arbeitete? Der Schwierigkeit in der Vermittlung waren wir uns durchaus bewußt.

Mit der Ausstellung wollten wir die Vorlieben der meisten Kinder heute für Comics, Videos und Trickfilme aufgreifen. Anstelle der vertrauten Gewohnheit des passiven Konsumierens setzten wir Veranstaltungsangebote, die Kreativität und Eigentätigkeit verlangten. Das bloße Anschauen von Comics und Trickfilmen war nicht mehr gefragt, selbst produzieren hieß die Devise. Die Ausstellung „Überall ist Entenhausen“ war Teil eines Gesamtkomplexes, den der Verein für Kinderkultur gemeinsam mit dem Kindermuseum initiierte.

Zu dem Ziel, andere Umgangsformen im Bereich der Medien mit Kindern und Jugendlichen zu entwickeln, gehörte außerdem der Plan, das Museum und die Stadtteile miteinander zu vernetzen. Ein Erfindermobil sollte mit der Figur des Daniel Düsentricks Kinder in den Stadtteilen auf die Ausstellung und ihr Begleitprogramm hinweisen, gleichzeitig aber auch zu Erfindungen im Bereich der Umwelttechnik ermutigen und beitragen.

Wegen unzureichender finanzieller Ausstattung konnten nur Teile des geplanten Projektes verwirklicht werden. Dabei entstanden jedoch wunderbare, witzige und erfindungsreiche Trickfilme. Oscar-Prämierungen zeichneten in jedem Workshop die einzelnen Produktionen aus. Das „Künstleratelier Entenhausen“ arbeitete für eine Vernissage, in der phantasievolle Skulpturen und Denkmäler zum Schmuck der Stadt vorgestellt wurden. Teils orientierten sich die Künstler an stadtbekanntem Entenhausener Persönlichkeiten, teils ließen sie sich durch historische Größen zu ungeahnten Modellen anregen. Das Team des „Entenhausener Wochenkuriers“ war unermüdlich dabei, mit wichtigen Tagesereignissen, Kultur- und Sportreportagen, Witzen und Kochrezepten ihre geneigten Leser zu bilden und zu unterhalten. Bei der dritten druckfrischen Ausgabe nahmen wir sogar Ferienabonnements an.

#### Literatur:

Ausstellungstexte der Gruppe INTERDUCK, Hochschule für Bildende Künste, Braunschweig



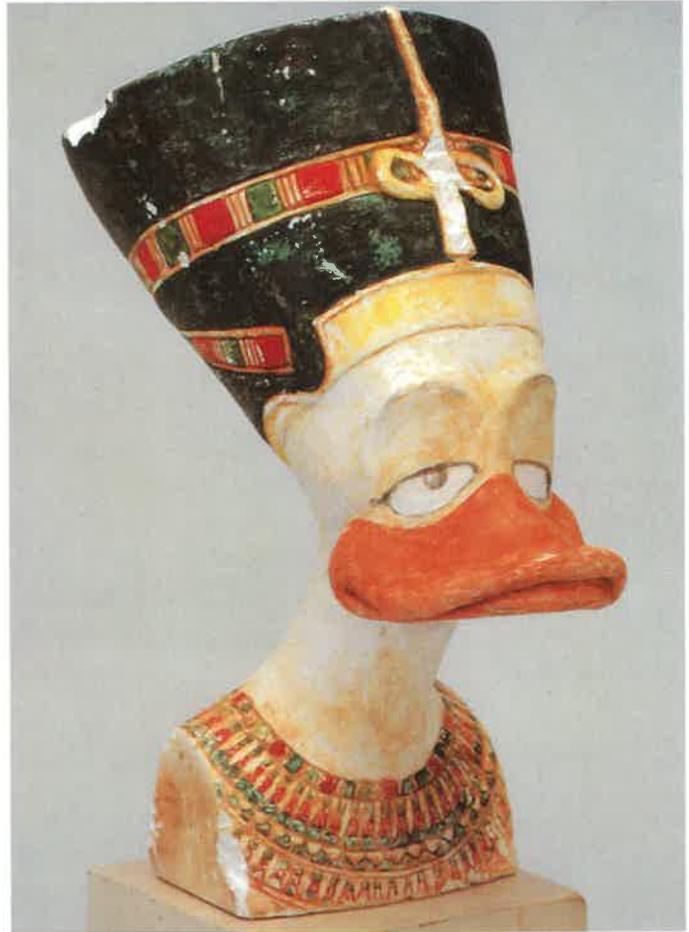
Blick in die Ausstellung



Duckomenta



Blick in ein Kinderzimmer

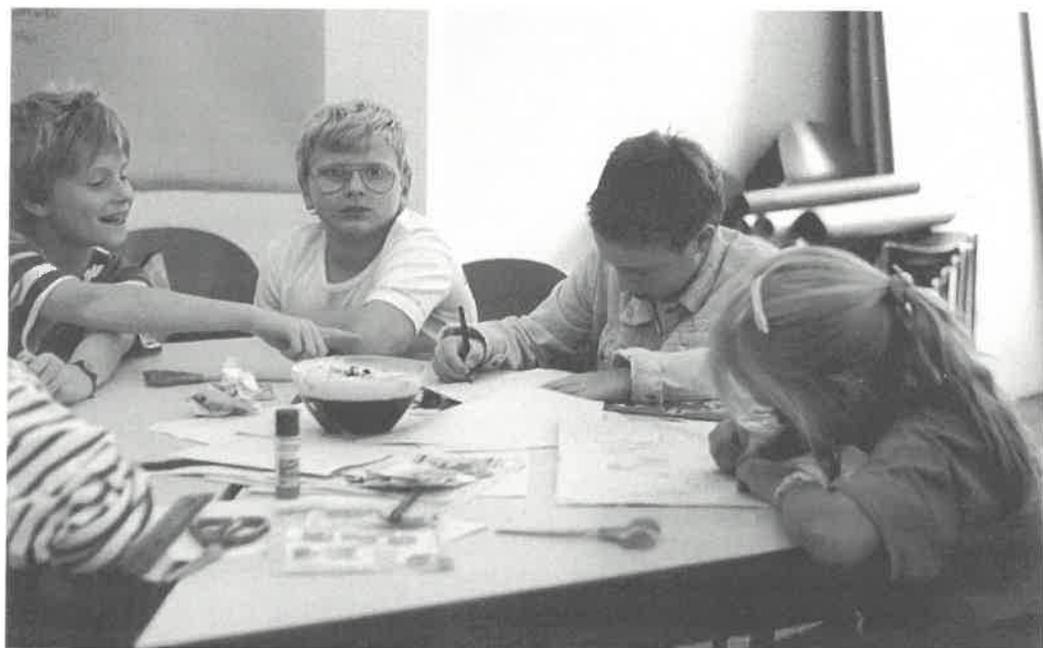


*Königin Duckfretete merkte im Jahre 13400 v. Chr., wie sie ihrem Ende zuneigte. Sie wußte auch, daß alle Königinnen einbalsamiert werden, wenn sie sterben, aber sie haßte diese komische Verpackung und ließ von ihrem Kammerdiener aus Gips eine Statue von sich machen. Duckfretete starb mit gutem Gewissen. Die Zeremonie zur Einbalsamierung begann. Man brachte die vermeintliche Königin, balsamierte sie ein und malte sie an. Als der letzte Pinselstrich gemacht wurde, flog der Schwindel auf. Wütend warf man sie in die Landschaft. Zig Jahrhunderte später fand ein Forscher die Statue und brachte sie ins Museum. Da die Forscher etwas dumm sind, glaubten sie, daß dies die echte Königin Duckfretete gewesen sein muß.*

*Mirek Hančák, 12 Jahre*



Für den Trickfilm werden Figuren gelegt



Redaktionssitzung beim Wochenkurier



„Künstler-Atelier Entenhausen“



Im Trickfilm-Studio „Schnipp-Schnapp“





Skulptur aus dem „Künstler-Atelier“  
Karl d. Gr. als Kater Carlo,  
Mark Hill, 11 Jahre

## Zur Arbeitsweise des Kindermuseums



„Kinder fotografieren“ – Ausstellungseröffnung 1992

Um den Aufenthalt im Museum möglichst fruchtbar zu gestalten, bedarf es verschiedener Voraussetzungen: Einen Ort, an dem sich Kinder wohl fühlen, der ihren unterschiedlichen Bedürfnissen gerecht wird und ihre Fähigkeiten entfaltet. Eine entspannte Atmosphäre, die verschiedene Formen des spielerischen Lernens zulässt und dabei alle Sinne anspricht. Ebenso gehören aufregende und spannende Momente dazu. In unserer museumspädagogischen Arbeit haben wir immer wieder diese Ansprüche umgesetzt. Wir arbeiteten bewußt mit kleinen Gruppen (etwa 12 Kinder), unterstützten und förderten das soziale Gefüge der Gruppe wie auch die Eigenständigkeit der einzelnen Kinder. Ereignisse und Sachverhalte wurden erforscht, diskutiert und gespielt. Die Kinder bauten, gestalteten, schrieben und erfanden. Den Möglichkeiten des Lernens durch tätige Aneignung waren wenig Grenzen gesetzt. Unsere Form der Vermittlung war sehr intensiv und variationsreich.

Frei von Notenzwängen und Gruppendruck in der Klasse können Kinder im Museum ihre eigene Formen der kulturellen Aneignung und der Annäherung an die Geschichte erfahren – im Spiel, im Erforschen von Sachverhalten, im Gespräch oder im Gestalten von Dingen. Hier liegen die Chancen des musealen Lernens und die Besonderheit der kulturellen Vermittlungsarbeit. Kinder erfahren unsere Unterstützung auf ihrem Weg zur Eigenständigkeit, sie entwickeln ihre Fragen an die Geschichte und machen Sachverhalte, Ereignisse und Geschichten zu ihren eigenen Themen. Vieles wirkt noch weit über die Veranstaltung hinaus. Häufig wurden Eltern, Geschwister und Lehrer über das „Erfahrene“ informiert und miteinbezogen. Neugierig geworden riefen sie uns an, wollten mehr darüber wissen – so wiederum erfuhren wir von den weitreichenden Folgen.

Kinder kamen, weil sie das Museum, unsere Angebote und uns mochten. Sie blieben weg, wenn es ihnen zu langweilig war oder keinen Spaß mehr machte. Manche kamen nur einmal, manche kamen über Jahre hinweg, und wir lernten auch ihre Geschwister kennen. An vielen Tagen war das Kindermuseum auch Familienmuseum: Zum Beispiel bei Ausstellungseröffnungen, die wir immer als Fest gestalteten, wenn die Kinder ihre Sammlung, ihre Arbeit oder ihr Lieblingsstück zeigten, oder beim Abschluß von Kursen oder Ferienspielen. Wir veranstalteten auch Eltern-Kind-Kurse, und zu unseren Theatervorstellungen am Sonntagvormittag konnten Kinder ihre Großeltern einladen.

Über Jahre hinweg entwickelten wir eine vielfältige, offene Programmstruktur, in die stets neue Erfahrungen einfließen und die

entsprechend erweitert bzw. umgestaltet wurde. Wir haben unsere Angebotsform stark auf die Bedingungen Frankfurter Kinder ausgerichtet. Die Ferienspiele erhielten stets einen besonderen Stellenwert. Kinder in Horten oder Tagesstätten, die während der Schulzeit nur erschwerten Zugang zum Museum haben, konnten so in den Ferien viele Angebote wahrnehmen.

Kinder kamen manchmal sechs Wochen lang von morgens bis nachmittags, einige Urlaube mußten sogar verschoben werden, weil unbedingt etwas zu Ende gebracht werden mußte. Ihre Arbeiten wurden ausgestellt, veröffentlicht oder auf Videos und Kassette festgehalten.

Ob als Patrizierin oder als Ratsherr im Rollenspiel, ob als Künstlerin oder Sammler, als Trickfilmerin, Comicerfinder oder Ausstellungsgestalter – Kinder spielen in diesem Museum die Hauptrolle. Sie werden ernst genommen und haben alle Möglichkeiten, ihre Wünsche und Ideen einzubringen.

#### Literatur

Peter Leo Kolb, Das Kindermuseum in den USA, Frankfurt am Main 1983

Y. Leonard, H. Schmidt-Thomsen, Kinder ins Spiel bringen, Berlin 1990

Standbein – Spielbein. Museumspädagogik aktuell. Von 1981 bis 1992

W. Zacharias, Gelebter Raum, Beiträge zu einer „Ökologie der Erfahrung“, München 1989



Kinder fertigen Selbstportraits für die „Tante aus Amerika“ an



Rollenspiel im Kurs „Küche um 1500“

Abschlußessen im Kurs „Küche und Kochen“



Circusvorstellung „Der starke Maxe“



Gruppenfoto im „Atelier“





Kinder im Kurs „Alte Handwerke“  
beim Arbeiten mit Ton, Glas  
und Papier



Eine große beispielbare Arche wird bemalt und eingerichtet



Beim Bau eines Fabeltiers

Zornige Stimmen verschaffen sich Gehör. Die Frankfurter Frauen machen dem Rat der Stadt Frankfurt mit treffenden Argumenten klar, wie kurzsichtig die Zunftgesetze sind. Dagegen halten die Schneider, wie sich ihre berufliche Situation verschlechtert habe. Seit die Reformation viele Feiertage abgeschafft habe, ließe sich kaum einer mehr ein Festtagsgewand schneiden. Doch davon später. Vierzehn Kinder im Alter von 8 – 10 Jahren hatten sich im Kindermuseum eingefunden. Innerhalb eines Zeitraumes von 8 Wochen gingen wir gemeinsam einmal pro Woche auf eine intensive Spurensuche im Museum und um das Museum herum. Wir wollten das Leben der Menschen, die um 1600 in Frankfurt gelebt hatten, erforschen, ihre täglichen Freuden und Nöte, ihre Alltags- und Arbeitsbedingungen kennenlernen. Mein Konzept ging davon aus, daß sich Stadterkundungsgänge, Gespräche vor den Objekten des Museums sowie handwerkliche Arbeit und historisches Spiel in ihrer jeweils speziellen Form der Annäherung an Geschichte ergänzen. Stadtmodell und Merianplan bildeten den Ausgangspunkt. Hier ließ sich sehr anschaulich die soziale Strukturierung der Einwohner an der Bauweise verdeutlichen.

Eingeteilt in Baumeister und Handwerksmeister begannen wir unseren Rundgang, wobei ich als Stadtführer den Kindern erzählte, was es mit der Bendergasse und dem Weckmarkt auf sich hatte, wie Leinwandhaus und Samstagsberg zu ihrem Namen kamen und warum die Nikolaikirche den Namen dieses Schutzheiligen trägt. Die Ergebnisse des Rundgangs fanden ihre Umsetzung in praktischer Arbeit: Ein Stadtmodell entstand aus Ton mit vielen großen Gebäuden wie Römer, Dom, Steinernes Haus, aber auch vielen kleinen, eng aneinander gebauten Handwerkerhäusern, Werkstätten und Verkaufsständen.

Bei der Erkundung der Wohnsituation und der sozialen Struktur der Stadt kamen Fragen nach Arbeitsbedingungen und Nahrungsgewohnheiten auf, die wir in der Dauerausstellung beantworteten. Die Zunftabteilung regte zum Beispiel an zu Gesprächen über die Zusammenschlüsse der Handwerker in Zünften, über inhaltliche Regelungen der Zünfte wie auch über Arbeitsbedingungen von Lehrlingen, Gesellen und Meistern. Zurückgekehrt in die Werkstatt fertigten die Kinder Zunftschilder aus Pappe oder Sperrholz an und stellten Waren für ein großes Marktspiel her. Vieles mußte noch vorbereitet und zuvor geklärt werden: Wie war's um die Marktordnung bestellt? Was sollte zum Beispiel Zucker oder Pfeffer kosten? Wir brauchten

außerdem Leute, die einkauften, wie auch Bauern in Sachsenhausen, die Gemüse und Früchte verkauften.

Große Schautafeln informierten die Kinder über Frankfurter Warenpreise aus dem Jahr 1612 und über Jahres- und Tageslöhne verschiedener Berufsarten. Sie waren beeindruckt, daß beispielsweise ein Pfund Zucker 112 Pfennig oder ein Pfund Pfeffer 192 Pfennig kostete, eine Frau für einen ganzen Tag Traubenlesen jedoch nur 12 Pfennig erhielt. Das Marktspiel verwandelte sich bald zu einem lautstarken Ort des Feilschens um Gulden und Pfennige, bei dem die Waren (aus Sperrholz, Ton, Pappmaché, Krepp u. a.) häufiger ihre Besitzer wechselten.

Nach dem Marktspiel trat wieder eine der Information dienende Kursphase ein. Wir bereiteten uns auf das historische Rollenspiel „Die zornigen Frankfurter Frauen“ vor, und zwar in verschiedenen Etappen. Zunächst trugen wir nochmals die allgemeinen Daten zu Frankfurt um 1600 zusammen. Danach erzählte ich die Geschichte der Margarethe Schug, einer Witwe, die mit ihren vier kleinen Kindern aus Konstanz nach Frankfurt zog und sich hier vor dem Rat der Stadt den Vorwürfen der Schneiderzunft stellen mußte. Die Kinder wurden in drei Gruppen aufgeteilt und mußten ihre eigenen Rollenspiele erarbeiten. Da gab es die Schneidermeister, die verärgert waren, daß einige Frauen in der Stadt Hosen, Jacken und Kittel nähten und ihnen Konkurrenz machten. Die Schneidermeister appellierten daher an die Gesetze der Zunft in der Stadt, die festlegten, daß ein ehrbares Handwerk nur von Meistern und Gesellen, nicht aber von anderen ausgeübt wurde.

Die Frankfurter Frauen aber solidarisierten sich mit der angeklagten Margarethe Schug. Sie bestanden auf dem Recht, Geld durch Nähen einfacher Kleider zu verdienen. Sie waren auf diesen Verdienst angewiesen, um ihre Kinder zu versorgen. Oft waren ihre Ehemänner verstorben oder arbeitsunfähig. Margarethe Schug fühlte sich unschuldig, da am Oberrhein, wo sie herkam, den Frauen das Nähen einfacher Kleidungsstücke erlaubt war.

Die Ratsherren (der „Ehrbare Rat“ der Stadt) aber hatten das Wohl der Stadt im Auge und mußten sorgsam abwägen. Zunächst mußten sie überprüfen, ob es wirklich so viele Frauen gab, die außerhalb der Schneiderzunft ihr Geld verdienten. Sie mußten ferner beachten, daß die Schneider Einfluß im Rat hatten – fünfzehn Handwerksmeister saßen im Rat. Die Entscheidung würde schwierig sein.



Die Meister der Schneiderzunft sind zur Auseinandersetzung bereit



Bedrückt warten die Frauen, zu wessen Gunsten der Rat entscheidet

Bevor wir spielten, diskutierten wir alle Rollen gemeinsam und überlegten auch, wie sich diese Geschichte wohl heute abgespielt hätte.

Zur Einführung in das Spiel trat ich selbst kurz auf und berichtete, was in Frankfurt vor dem September 1587 geschehen war, bevor in der großen Ratsstube im Römer der Rat der Stadt zusammenkam.

Mit dieser Mittlerfigur gelang es mir, die Kinder einzustimmen in „unsere Zeit“ und die Spannung des ersten Auftritts etwas abzumildern. Einer der Ratsherren hatte eine kleine Rede vorbereitet und bat die Angeklagte Schug, ihren Fall vorzutragen. Durch Zwischenrufe von seiten der Schneider wurde Margarethe Schug mehrmals unterbrochen, aber auch durch unterstützende Rufe der Frauen in ihrer Empörung bestärkt. Auch die Schneidermeister hatten Gelegenheit, ihre Forderungen vorzutragen. Sie argumentierten damit, daß es für Frauen genug Beschäftigungsmöglichkeiten im Haushalt und Kleinhandel gäbe. Sie selbst könnten kaum noch Gesellen beschäftigen. Da der Rat im Zuge der Reformation fast alle Feiertage abgeschafft habe, ließe sich kaum noch jemand ein Festtagsgewand schneiden. Der Rat zog sich zur Entscheidung zurück und die drei aufrechten Ratsherren befanden sich wirklich in einem „historischen Konflikt“. Sie fällten ein Urteil, das ihrem heutigen Verständnis entsprach. Den Schneidern teilten sie mit, Margarethe Schug unbehelligt zu lassen. Außerdem sollte es den Mädchen und Frauen in Zukunft erlaubt sein, Hosen und Hemden zu nähen.

Natürlich waren die Schneider empört, und im abschließenden Gespräch machte ich nochmal deutlich, daß in der historischen Realität das Urteil des Rates sehr wahrscheinlich anders ausgesehen hätte.

Nach diesem Spielnachmittag erhielt ich viele Anrufe von Eltern und der Lehrerin, die wissen wollten, was wir im Museum gemacht hatten. Die Kinder hätten tagelang zu Hause und in der Schule über die Ratssitzung diskutiert. Wir beschlossen, das Ganze noch einmal auszuführen und Eltern, Lehrerin und Freunde dazu einzuladen.

Damit wäre der Kurs „Frankfurt um 1600“ zu Ende gegangen, hätten nicht die Kurskinder entschieden, nach den Osterferien wiederzukommen, weil es ihnen solchen Spaß gemacht hatte.

Nun kam ich bei aller Freude darüber auch etwas in Zeitnot. Es blieben mir nur einige Wochen, um einen entsprechenden Teil für die Kaufleute vorzubereiten.



Die Ratsherren sind erleichtert, der Konflikt ist gelöst



Auch die Frankfurter Frauen sind zufrieden, ihr Einsatz hat sich gelohnt

Auf der Suche nach lebensweltlichen Spuren wohlhabender Kaufleute und Patrizier orientierten wir uns erneut an der städtischen Topographie, an ausladenden Patriziergebäuden und deren geräumigen Innenhöfen.

In diesem Kurs sollte uns besonders das Selbstverständnis jener Wohlhabenden in Frankfurt, ihr Verhältnis zu Armut und Krankheit, ihre tiefe Frömmigkeit und das daraus resultierende Stifterwesen interessieren. Was veranlaßte zum Beispiel ein Ehepaar wie Jakob Heller und Katharina Melem, dem Dominikanerkloster einen Altar zu schenken? Wie reagierte der Nürnberger Maler Albrecht Dürer auf den Auftrag des Frankfurter Patriziers? Wie lange dauerte es überhaupt, ein solch kunstvolles Altarbild zu malen? Wie kommunizierten beide miteinander: Stifter und Künstler?

Eine Szene im Hause Heller: Katharina berichtet ihrem Mann vom Wüten der Pest in der Stadt. Viele Bürger sind schwer erkrankt oder gestorben. Gemeinsam überlegen sie, wie Abhilfe zu schaffen ist. Ein Wärmehaus, damit die Ärmsten der Armen den harten Winter überleben, hat Jakob Heller schon bauen lassen. Gegen die Seuchen und die daraus entstehende Not half jedoch nur der Glaube an die göttliche Gerechtigkeit. Diesen Glauben galt es immer wieder zu beweisen – mit Schenkungen an die Armen, Stiftungen an die Klöster, wie beispielsweise ans Dominikanerkloster. Eine Sache bedrückte Katharina Melem besonders. Allzuoft schon hatte sie ihre Schutzheilige, die heilige Katharina, deswegen angefleht, sie solle als Fürbitterin wegen ihrer Kinderlosigkeit eintreten. Diese lastet schwer auf ihr. Etwas ganz Besonderes müßte man stiften: Einen Altar für ein Kloster, vom besten Maler gemalt, den es zu dieser Zeit in Deutschland gibt. Wie wurde nun ein solcher Vertrag rechtsgültig abgeschlossen? Wie verständigten sich Auftraggeber und Künstler über Thema, Material, Kosten und Zeitaufwand? Albrecht Dürer forderte beispielsweise anfangs 130 Gulden für seine Arbeit am Heller-Altar, stellte aber bald fest, daß er zu niedrig kalkuliert hatte. Falls Heller ihm nicht mehr bezahlen wollte, würde er den Auftrag zurückziehen. Er begründete seine Forderung mit teuren Materialien und teuren Farben wie das Ultra-Marin. Außerdem mußte er viele Gesellen und Lehrlinge für einen solchen Auftrag beschäftigen und – nicht zuletzt war er sich im klaren, daß der Frankfurter Patrizier ihn und keinen anderen haben wollte.

Unser Rollenspiel entwickelte sich an drei Spielorten: Im großen Wohnzimmer der Hellers, in der Werkstatt Albrecht Dürers und unterwegs zwischen Frankfurt und Nürnberg. Das Wetter war



Im Hause des Jakob Heller und der Katharina Melem

meist schlecht, und der Bote verfluchte das lahme Pferd und seinen Auftrag. Seine Laune besserte sich meist erst wieder in der Küche der Dürers. Hier wurde er von Barbara Dürer mit Suppe, Brot und Bier verköstigt. Als Gegenleistung informierte er sie über das „Allerneueste“ aus Frankfurt.

Barbara Dürer spielte in unserem Zusammenhang eine ausgesprochen wichtige Rolle, trieb sie doch ihren Mann immer wieder zur Arbeit an und kümmerte sich um seine angemessene Entlohnung.

Auch dieses historische Spiel führten wir unter großem Beifall auf. Für das Gelingen eines historischen Spiels ist eine sorgfältige Vorbereitung und eine langsame Heranführung an die ausgewählte historische Zeit vonnöten.

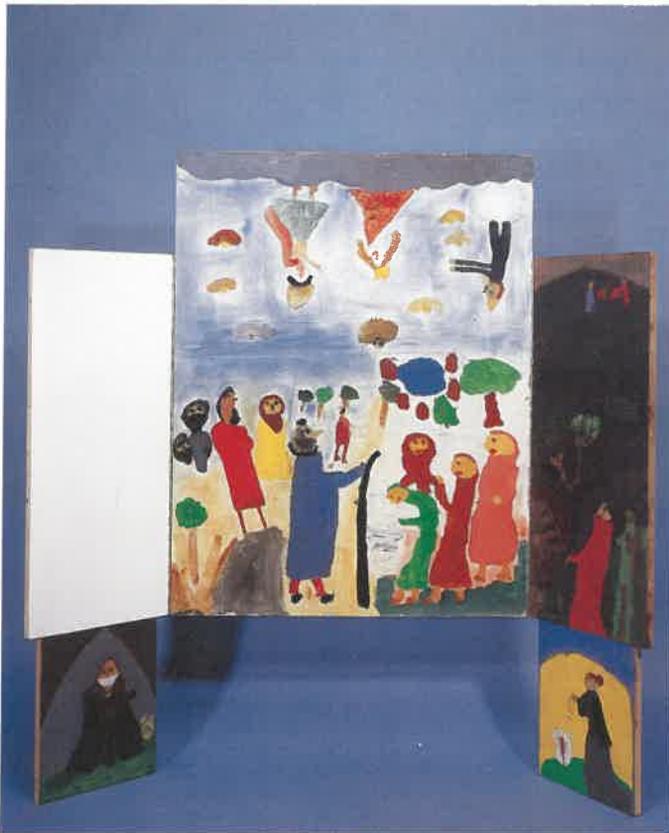
Bei schlechter Vorbereitung kann der Geschichte viel „Unhistorisches“ beigelegt werden. Im Eifer des Spiels können historische Inhalte aus dem Blickwinkel verschwinden und das Spiel an sich die Oberhand gewinnen. Eine Nachbereitung, die historische Vergleiche anstellt und die mit dem aktuellen Gegenwartsbezug arbeitet, rückt einiges wieder zurecht und sorgt dafür, daß die Geschichte als kritische Wissenschaft nicht außer Kraft gesetzt wird.



Im Atelier des Malers Albrecht Dürer



Barbara Dürer hört sich belustigt die neuesten Geschichten aus Frankfurt an



Der Heller-Altar

In unserem Fall haben wir sorgfältig Material für die Argumentation und die einzelnen Spielphasen vorbereitet. Trotzdem gab es keine vorgefertigten Texte, und es blieb Platz für spontane Einfälle. Die intensive Diskussion, die Auseinandersetzung mit Freunden, Klassenkameraden, Eltern und Lehrern zeigte, wie nachhaltig die sachlichen Zusammenhänge unseres Spiels im Gedächtnis der Kinder geblieben waren. Das historische Spiel bedarf zwar der langen und sorgfältigen Vor- und Nachbereitung, bringt aber wesentliche sinnliche und spielerische Vermittlungselemente ins Museum – und damit lebendige Formen einer Aneignung der Geschichte.

Literatur:

Geschichte lernen, Heft 23, 1991

Peter Schulz-Hageleit, Geschichte erfahren – gespielt – begriffen, Braunschweig 1982

Peter Schulz-Hageleit, Geschichte erleben – lernen – verstehen, Düsseldorf 1987

## Museum und Schule



Die Gerechtigkeitsfigur vom Römerbrunnen entsteht nach einem Stadtrundgang

Wie können zwei Einrichtungen wie Museum und Schule zu einer optimalen Ergänzung und gegenseitigen Zusammenarbeit gelangen? Was ist dabei die Aufgabe des Museums, welche Erwartungen haben Schüler und Lehrer an uns und welche haben wir umgekehrterweise an sie? Knapp umrissen beschreibe ich hier die Grundgedanken, als wir 1986 eine Vielfalt von Museumsgesprächen zur Stadt- und Kulturgeschichte Frankfurts für Grundschüler erarbeiteten. Die Resonanz auf diese Angebote war groß – bei entsprechend besserer personaler und räumlicher Ausstattung hätten wir doppelt so viele Anmeldungen annehmen können.

Das Museumsgespräch beinhaltet eine intensive personale Vermittlung für eine Gruppe von etwa 15 Kindern. Ein einführendes Gespräch über die jeweilige Fragestellung (Lernziel) ermuntert die Kinder zu eigenen Gedanken und Problematisierungen, die im Zusammenhang mit den Objekten, der Inszenierung oder dem historischen Kontext entstehen. Je nach Bereitschaft, Altersstufe und Konzentrationsfähigkeit der Gruppe dauert dieser Teil etwa 40–50 Minuten. Danach erfolgt eine spielerische Aneignung des Gesehenen und Gehörten durch Arbeiten mit Ton und Papier oder durch historisches Spiel. Ziel dabei ist, die angestrebte Erkenntnis in einer Aktivitätsphase spielerisch zu vertiefen. Für einen in jeder Hinsicht zufriedenstellenden Museumsbesuch benötigen wir natürlich die enge Zusammenarbeit mit den Lehrerinnen und Lehrern, d. h. ihre Bereitschaft, die Klassen zu teilen und uns konkrete Angaben über die Herkunftsländer und Deutschkenntnisse ihrer Schüler zu machen.

Einige engagierte Lehrerinnen nahmen Anregungen aus dem Museum mit in die Schule, brachten diese in Projekttagen ein und motivierten andere Kollegen zum Museumsbesuch. Was von unserer Seite aus zu verbessern ist, aber aus Zeit- und Personalgründen nicht realisierbar war, ist die Erstellung eines „Vor- und Nachbereitungspaketes“ für Schüler.

Neben Museumsgesprächen, die direkt im Zusammenhang zu den Ausstellungen des Kindermuseums standen, haben wir von 1986–1990 zusätzlich weitere kultur- und stadtgeschichtliche Themen angeboten (siehe Statistik S. 92–93).

Ein Beispiel möchte ich hier ausführlicher darstellen. Es handelt sich um einen Spaziergang, der sich eng an den Sammlungen des Museums orientiert. Dieses Angebot diente Kindern, die zum ersten Mal ins Historische Museum kommen, als Einstieg. Gleichzeitig bot es den Lehrern die Möglichkeit, unsere Arbeitsweise kennenzulernen und von weiteren vertiefenden Museumsgesprä-

chen Gebrauch zu machen. Ziel dieses Angebotes war es, eine Verbindung von Stadt und Museum herzustellen, das Hinschauen und Spurensuchen zu vermitteln und die Verbindung von städtischem Leben in der Geschichte und der Ausstellung im Historischen Museum herzustellen.

„Frankfurt um 1600“ war für zwei Projektvormittage von jeweils drei Stunden geplant. Ausgehend von dem Stadtmodell des Museums orientierten wir uns im Gewirr von Straßen und Gäßchen, in dem die Handwerker um den Dom herum wohnten und arbeiteten. Zunächst ging es darum, den Kindern visuell einen Eindruck von der Dichte und Enge des städtischen Wohnens zu vermitteln. Ausgestattet mit einer Kopie des Merianplanes machten wir uns danach auf die Spurensuche. Die soziale Struktur der Stadt läßt sich an der Bauweise nachvollziehen. Östlich der Achse Römerberg–Liebfrauenberg befand sich hauptsächlich um den Dom herum das Zentrum der Handwerker. Auf dem Weg galt es abzuklären, woher der Begriff „Weckmarkt“ kommt und warum die Fahrgasse zentrale Durchgangsgasse war. Die Rolle des Garküchenplatzes, Schirnen rund um den Dom, Hockinnen – viele alltägliche Bereiche des öffentlichen Lebens wurden angesprochen, Phantasien entwickelt und im Museum anhand der Objekte untersucht und vertieft. Daß die Küfer mit der Bendingasse zu tun hatten und beinahe alles in Fässern transportiert wurde, blieb den Kindern nachhaltig in Erinnerung. Den historischen Rundgang muß man sich als erzählendes historisches Spiel vorstellen, bei dem die Vorstellungskraft der Kinder und ihre Lust an detektivischen Aufgaben gefragt waren. Den Abschluß des ersten Projekttagess bildete eine Gesprächsrunde vor ausgewählten Objekten, die Wohnen, Kleidung, Zunftwesen und Handwerkertechniken veranschaulichten. Der zweite Projekttag bot zwei Möglichkeiten, die aber von Anfang an abgeklärt werden mußten – historisches Spiel oder Bau eines Stadtmodells aus Ton.





Zunftzeichen für das Marktspiel



Bei der Gestaltung des Stadtmodells aus Ton

Das historische Spiel verwandelte unsere Werkstatt in Marktplatz oder Handwerkerstraße. Zunftschilder und Produkte wurden aus Pappe, Pappmaché, Sperrholz, Ton usw. hergestellt, Marktstände und Läden wurden eingerichtet. Bei der Überlegung, was die einzelnen Dinge kosten sollten, orientierten wir uns an Warenpreisen aus Frankfurt vom Jahr 1612. Daß alltägliche Gewürze wie Zucker, Pfeffer, Ingwer, Nelken und Muskat Gegenstände des Luxus waren, wurde den Kindern schnell klar im Preisvergleich zu anderen Nahrungsmitteln. Ein reges Markt- und Handelsspiel beendete den zweiten Projekttag.

Die Gruppen, die sich für Stadtbaumeister entschieden hatten, wurden gleich zu Beginn des ersten Tages in Baumeister und Handwerker eingeteilt. Die Baumeister waren mit Schreibunterlagen, Papier und Stiften ausgestattet und skizzierten mächtige Gebäude wie Dom, Römer, Steinernes Haus und Leinwandhaus. Die Handwerker vertieften sich in den Merianplan und fanden „ihre“ Straßen und Bereiche heraus.

Aus Ton bauten sie alle zusammen große und kleine Gebäude, die Straßen und Plätze erhielten Stände mit Waren wie Fische, Wecken, Fleisch, Bücher. Während der spielerisch-praktischen Umsetzung bezogen sich die Schüler bei Unklarheiten immer wieder auf die ständige stadtgeschichtliche Ausstellung. Kleine Gruppen wurden losgeschickt, um nochmals die Größe und Machart der Zinnteller, ein Zunftschild oder auf dem Römerberg die Fassade des Römers zu überprüfen. Diese beiden ersten Einstiegsangebote für Grundschulklassen wurden von den Schulen so gut genutzt, daß in manchen Jahrgängen fast jedes Frankfurter Kind einmal im Museum bei uns war.

Bei den beschriebenen Museumsgesprächen gab es immer wieder besonders interessierte Kinder, die sich am liebsten noch intensiver mit der Geschichte beschäftigt hätten. Für solche Kinder, die durch den Projekttag „Frankfurt um 1600“ ihr Interesse an der Geschichte entdeckten, entwickelte sich der Stadtgeschichte-Kurs am Nachmittag: „Die zornigen Frankfurter Frauen.“

Besonders vielseitig vermittelte sich das Thema „Sammeln“ innerhalb von Projektwochen. Die Schüler verbrachten eine ganze Woche im Museum und bereiteten hier die Präsentation ihrer Projektwoche in der Schule vor. Die eigenen Sammlungen waren Thema des ersten Tages. Wir tauschten unsere Erfahrungen und Kenntnisse aus, beim Betrachten anderer Kindersammlungen wurde verglichen und bewundert – dabei kamen einige interessante Sammlergeschichten zum Vorschein. Gleichzeitig ließen sich Bezüge zu anderen „Gesammelten Schätzen“ in Naturalienkabinetten oder zur Objektkunst erschließen. Die nächsten Projektstage waren dem Bau von Naturalienkabinetten und von Fühl- und Pelzkästen gewidmet.

Materialien, entweder vorhanden oder mitgebracht, regten manche Schüler zur Auseinandersetzung mit Naturkammern an; andere ließen sich in der Abteilung „Gesammelte Schätze von Künstlern“ vom „Schrank der Pandora“, einem mit Pelz und weiteren Fundstücken ausgestatteten Schrankkasten inspirieren.

Nach einem Rollenspiel im Gemäldekabinett des Herrn Daems (im Frankfurt des 19. Jahrhundert) erstellten die Schüler Bilder für ein Gemäldekabinett in der Schule. Sie schrieben Geschichten zu den Bildern, ebenso entstand eine spannende „Kriminalgeschichte“ über den Raub des Bildes. Im Feuilletonteil einer fiktiven Zeitung setzten sich die Schüler in ihren Artikeln mit den Kunstwerken auseinander. Sie diskutierten in kleineren Gruppen über die Absichten des Künstlers, über Zweck und Funktion von Materialien.

Nach einer Woche der intensiven Auseinandersetzung mit dem Thema Sammeln präsentierten die Schüler ihre Arbeitsergebnisse in der Schule. Eine kleine Ausstellung war entstanden. Ihre Sammlungen waren aufgebaut und beschriftet, Naturkästen und Gruselkammern wurden zur Schau gestellt und ihre Bilder in einem kleinen Kabinett präsentiert.

Wir freuten uns über die Rückmeldung durch die Lehrerin, die uns Fotos schickte und uns nochmals versicherte, mit wieviel Vergnügen und Wißbegier die Schüler das Projekt angenommen hatten. Viele der Kinder waren noch nie zuvor in einem Museum gewesen. Es war uns offenbar gelungen, ihr Interesse sowie Freude an alten, wertvollen Dingen zu wecken. Auch die anfängliche skeptische Distanz erschien durchbrochen. Für alle Beteiligten war das Projekt durch und durch gelungen.

### Die Bleibanane

Das Kissen ist bananengelb, aber die Bleibanane, die auf dem Kissen liegt, ist kohlrabenschwarz.

Die Kohlbanane, die auf einem gelben Kissen liegt und auf ein Marmorpodest erhoben wird, erscheint mir königlich.

Andreas K., 11 Jahre / Andreas L., 12 Jahre

### Die Banane

Sie gefällt mir am besten von allen. Marmor ist so etwas wie eine Bezeichnung für Reichtum. Daß eine Banane reich ist, habe ich noch nie gehört. Marmor drückt auch Wichtigkeit aus. Normalerweise denkt man, eine Banane ist nicht wichtig, sie ist halt einfach da. Aber sie ist wichtig, man kann sich von ihr ernähren. Ihre schwarze Farbe soll vielleicht auf sie aufmerksam machen.

Andi aus Horrweiler



### Der Zeitungshut

Diesen Hut hat Kurt Budewell erfunden. Sein Vater suchte eine Stelle, und als er keine Stelle fand, stellte Kurt diesen Hut her. Als der Vater starb, kam der Hut ins Museum. Hier steht er in einem Glaskasten, damit er geschützt ist.

Dagmar und Nazife, 12 Jahre



Kunstkritiker bei der Arbeit



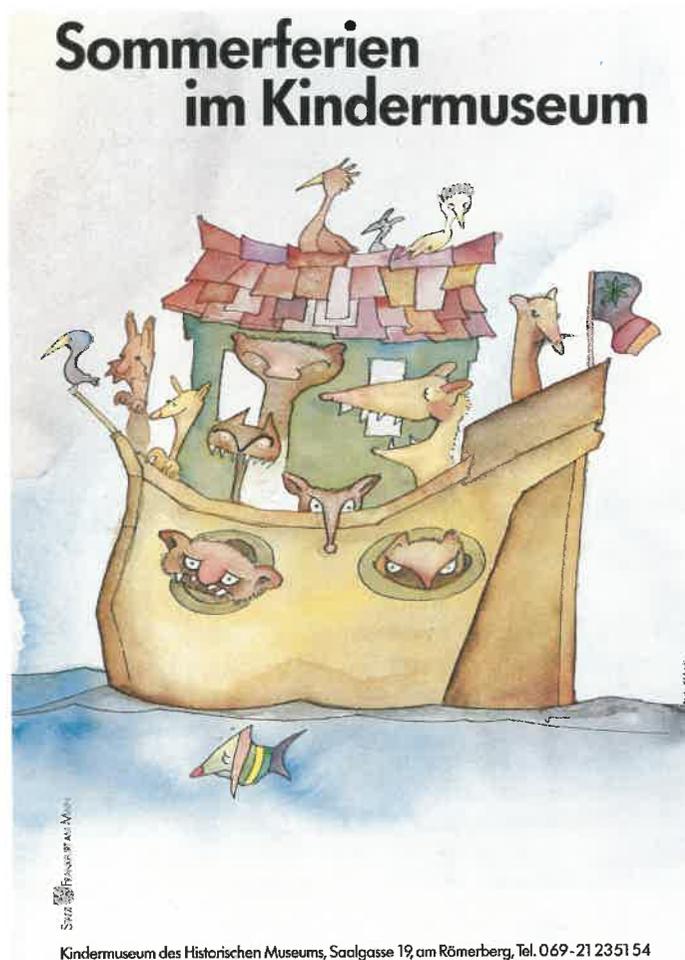
Als Journalisten schreiben die Kinder  
für eine fiktive Zeitung

## *Atemberaubende Minuten im Kindermuseum*

*Am 21. 6. 1988 wurde das weltberühmte Kunstwerk „Die Dame im roten Mantel“ ausgestellt! Das 1 000 000,- DM wertvolle Bild wurde mit Polizeischutz, Leibwächtern und allen Schikanen transportiert. Natürlich war das Kindermuseum sehr dankbar über das begehrte Bild. Kurz vor 19.00 Uhr wurde das Bild ins Museum gebracht und besondere Wachen waren angestellt worden, um ganz sicheren Schutz zu bieten. Jetzt war es Mitternacht und zwei dunkle Gestalten schlichen sich heran. Sie wollten das Bild aus dem Rahmen schneiden. Als sie das Kunstwerk berührten, ging die gut getarnte, hinter einer Attrappwand befestigte Alarmanlage los. Damit hatten sie nicht gerechnet. Die Wachen schreckten hoch, während die Ganoven gerade flüchten wollten. Eine Verstärkung kam sofort. Die Diebe wurden verhaftet und das Bild wieder sichergestellt!*

*Jenny und Vesna*

## Organisation & Statistik



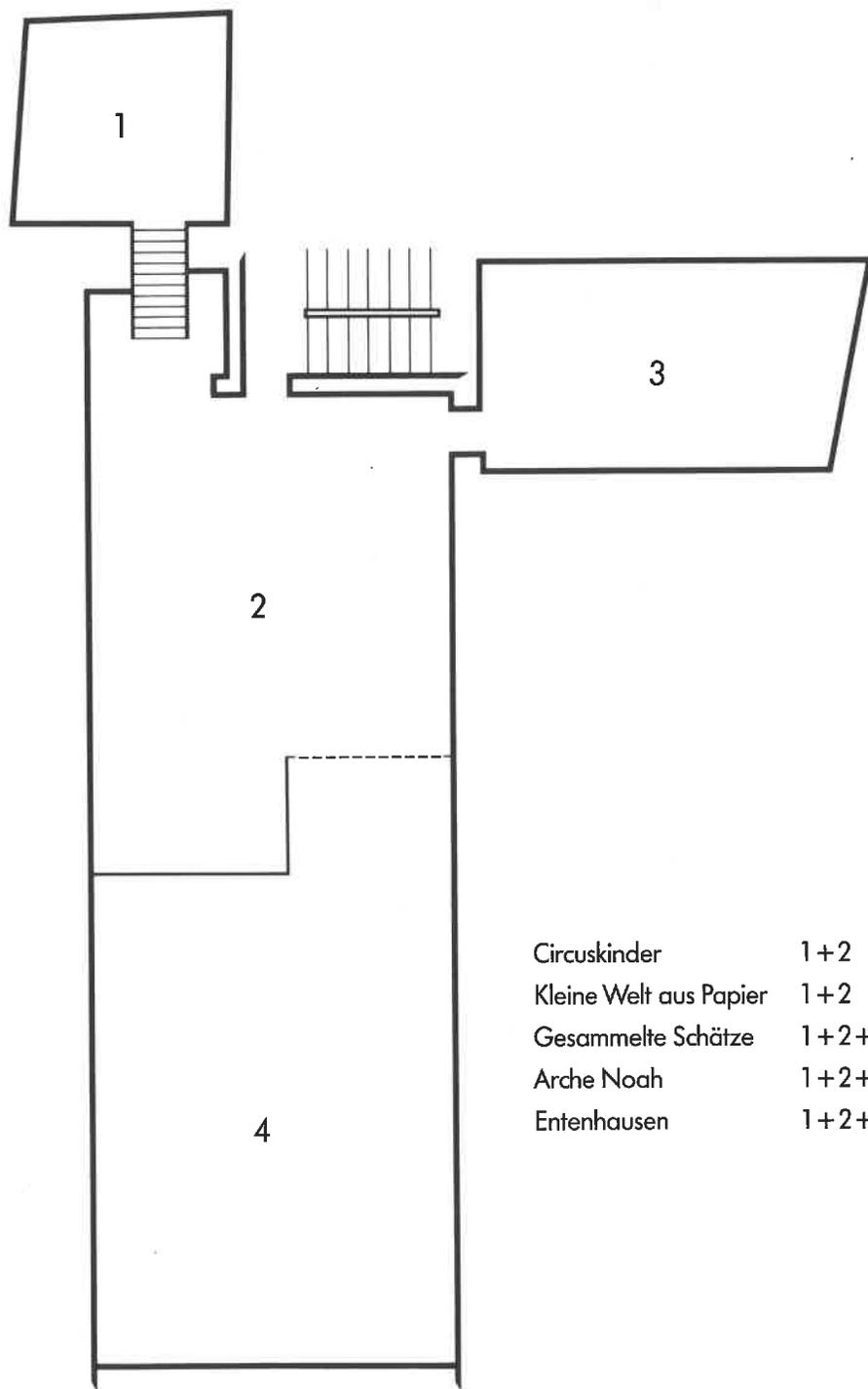
„Arche Noah“ – Plakat und Programm für die Sommerferien  
spiele 1990

## Personal- und Etatausstattung

Die bereits seit 1976 bestehende Personalstruktur sah eine wissenschaftliche Museumsstelle und eine Erzieherstelle für das Kindermuseum vor. Von 1986 bis 1989 arbeiteten wir in dieser Konstellation. Der jährliche Etat von 45 000,- DM wurde 1988 um 20 000,- DM erhöht. Er umfaßte Ausstellungsvorbereitung, -material und -gestaltung sowie Publikationen, Materialkosten und die Bezahlung freier Mitarbeiter. 1990 wurde der Etat des Kindermuseums nochmals erhöht; zur Realisierung der Aktivitäten und Ausstellungen stehen uns seit der Zeit 110 000,- DM zur Verfügung. Seit 1992 sieht die Personalstruktur folgendermaßen aus: Zwei wissenschaftliche Museumsangestellte ganztags und eine Schreibkraftstelle halbtags.

## Arbeitsstrukturen

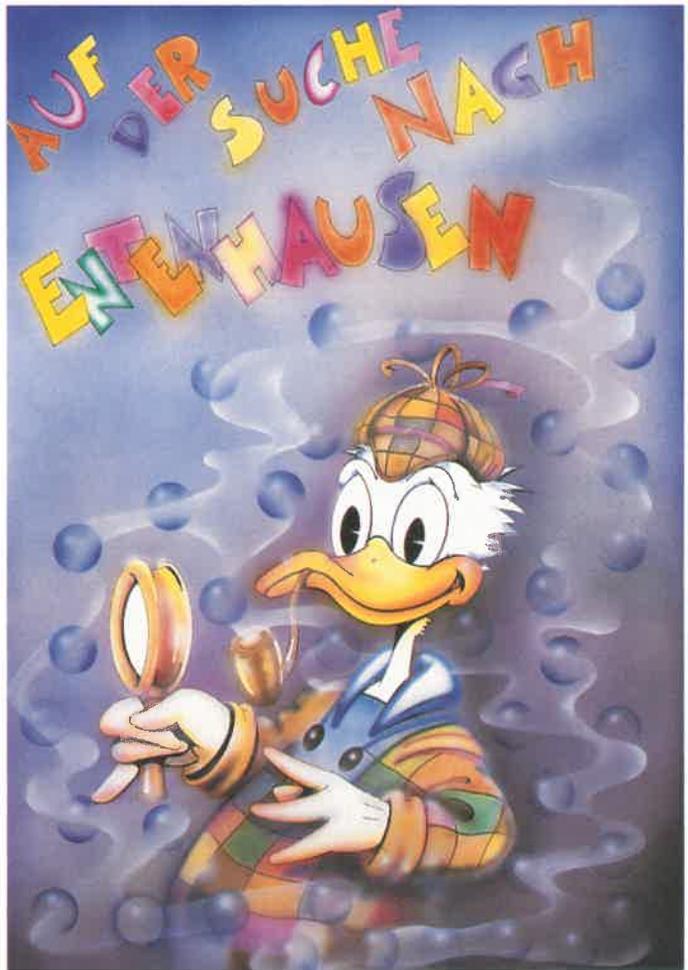




Ausstellung:	Zeitraum:	Besucherzahlen: (Einzelbesucher, keine Klassen oder Gruppen)
1. Circuskinder – Kindercircus	26. 6. – 28. 9. 86	10 250
2. Kleine Welt aus Papier Übernahme vom Kindermuseum Karlsruhe, Ergänzungsraum mit eigenen Beständen	15. 8. 87 – 3. 1. 88	8 700
3. Gesammelte Schätze von Kindern, Künstlern und Kunstliebhabern	6. 4. 88 – 6. 4. 89	ca. 9 500 Kinder ca. 11 000 Erwachsene
4. Arche Noah – Spielzeugtiere aus zwei Jahrhunderten Ausstellungskonzeption und Sammlung von Eva Stille in Zusammenarbeit mit dem Kindermuseum	19. 11. 89 – 30. 12. 90	27 090 Kinder 24 987 Erwachsene
5. Überall ist Entenhausen Ausstellung der Gruppe InterDuck, Kunsthochschule Braunschweig	21. 4. – 8. 9. 91	12 244 Kinder 13 721 Erwachsene
6. Kinder fotografieren In Zusammenarbeit mit dem Hessischen Verband für Schulfotografie	12. 3. – 14. 6. 92	
7. Lieblingsobjekte von KinderHand	6. 9. 92 – 93	

## Publikationen

Ausstellungsplakat Circuskinder – Kindercircus Begleittexte zur Ausstellung	1986
Ausstellungsplakat „Kleine Welt aus Papier“ Begleitheft „Kleine Welt aus Papier“	1987
Ausstellungsplakat „Gesammelte Schätze von Kindern, Künstlern und Kunstliebhabern“ Ausstellungsheft mit Quizen, Texten und Bildern für Kinder Postkartenserie „Zauberwesen“	1988



„Auf der Suche nach Entenhausen“ – Plakat und Programm für die Ferienspiele 1991. Das Plakat diente gleichzeitig als Spielplan.

Ausstellungsplakat „Arche Noah – Spielzeugtiere aus zwei Jahrhunderten“	1989
Ferienspielzeitung „Arche Noah“ Postkartenserie „Spielzeugtiere von Kindern gemacht“	1990
Ausstellungsplakat „Überall ist Entenhausen“ Auf der Suche nach Entenhausen – Plakat als Spielbogen Entenhausener Wochenkurier	1991
Arbeits- und Bastelbogen zum „Diorama“ und zur „Camera obscura“ Katalog „Kindermuseum des Historischen Museums – 1986–1992“	1992

## Museumpädagogik

### Museumsgespräche

Zwischen 1986 und 1992 wurden vom Kindermuseum 635 Museumsgespräche am Vormittag durchgeführt. Bei einer durchschnittlichen Anzahl von 24 Kindern pro Klasse besuchten uns insgesamt 15 240 Schulkinder.

### Freizeitangebote am Nachmittag

Von 1986–1992 fanden 116 Kurse statt, an denen durchschnittlich 12 Kinder teilnahmen. Insgesamt kamen 1 392 Kinder bis zu 6mal pro Veranstaltung.

### Ferienspiele

In fast allen Ferien haben wir Kinder zu uns ins Kindermuseum eingeladen, etwa 400 Kinder zwischen 6 und 13 Jahren nahmen allein bei den Ferienspielen „Arche Noah“ im Sommer 1990 teil. Manche kamen volle 6 Wochen.

### Horte, Kindertagesstätten, Kindergärten

Besonders in den Ferien ist es den Horten, Kindertagesstätten und Kindergärten möglich, ohne größere Zeitprobleme ins Kindermuseum zu kommen. Wir haben daher unser Programm besonders auf Angebote für sie abgestimmt.

Von 1986–1992 besuchten uns 104 Horte und Kindertagesstätten und 21 Kindergärten mit Vorschulkindern.

## MUSEUMSGESPRÄCHE

- Bilder erzählen Geschichten
- Alte Spiele neu gespielt
- Märchen
- Der Justitia-Brunnen

- Erster Besuch im Museum
- Alte Spiele neu gespielt
- Frankfurt um 1600
- Der Justitia-Brunnen
- Familienbilder
- Märchen und Sagen
- Kleine Kulturgeschichte des Essens
- Warum malten Künstler des 17. Jahrhunderts eigentlich Stilleben?
- Die mittelalterliche Ständegesellschaft
- Soziale Probleme im 19. Jahrhundert
- Über Mode und Kleiderordnungen

- Kunst- und Wunderkammern
- Sammelleidenschaft früher und heute
- Das soll Kunst sein! Was macht denn ein Schneebesen im Museum?
- Leckerbissen im Gemäldekabinett
- Das Rätsel der Pandora – moderne Kunstwerke geben Rätsel auf

## KURSE/PROJEKTWOCHEN/FERIENSPIELE

1986

- Circus von Kindern für Kinder
- Akrobatik, Artistik, Jonglieren
- Plakate, Plakate
- Tiermasken
- Circusgeschichten

Ferienspiele:

- Circus von Kindern für Kinder (Sommer)

1987

- Es war einmal, Märchen zum Weitererzählen
- Frankfurter Sagen und Märchen
- Alte Spiele neu gespielt
- Sehen und Malen
- Frankfurt um 1600
- Geschichten aus Papier
- Von Kronbergern Rittern
- Papiertheater
- Papiertheater spielen
- Mit Schere und Papier
- Was trägt Sophie?
- Zauberscheibe und Daumenkino

Ferienspiele:

- Entdeckungsspiele im Historischen Museum (Ostern)
- Frankfurter Märchen-Mitspiel-Projekt (Sommer)
- Bühne auf – Papiertheater (Herbst)

1988

- Alte Handwerke
- Kunst- und Wunderkammern
- Was trägt Sophie?
- Küche und Küchengeräte?
- Sammelsurium
- Sammler- und Tauschbörse
- Von Leckerbissen und Blumengrüßen ...
- Rund ums Sammeln
- Projekttag Objektkunst
- Sammler-Nachmittag
- Das Rätsel der Pandora
- Wundersame Räume
- Zauberer und Krokodom

Ferienspiele:

- Sammeln, Sammelsurium, Schatzkästen (Ostern)
- Schatzkästen, Geister, Monster, Klapperwespen, Wunderkammern, Hinter die Kulissen geschaut (Sommer)

## MUSEUMSGESPRÄCHE

- Was Dinge erzählen
- Von Küchen und vom Kochen
- Töpfe und Kochgeschirr aus Ton
- Rund ums Sammeln
- Frankfurt im Mittelalter
- Neue Waren und Gewürze

- Kinder entwerfen Spielzeug und stellen es selbst her
- Monster, Fabelwesen und Untiere
- Kunstvolle Tiere aus verschiedenem Material
- Lebensraum einheimischer Tiere/ Naturschutz

- Auf der Suche nach Entenhausen  
Spiel mit Quizbogen zu Comics,  
Design, Archäologie, Kunst

## KURSE/PROJEKTWOCHEN/FERIENSPIELE

1989

- Was Dinge erzählen
- Projekt Museum
- Gesammelte Materialien
- Sonntagnachmittag in der Ausstellung
- Tiergeschichten
- Wundervogel und Zauberfisch
- Tiermärchen aus aller Welt

## Ferienspiele:

- Quize und Spiele (Ostern)
- Quize und Spiele/ Lirum, larum, Löffelstiel
- Küchen- und Küchengeheimnisse/ Versammlung der Tiere - Mitspieltheater (Sommer)
- Tiger, Bär und Kakadu (Sommer, Herbst)
- King Kong & Co, Monster und Untiere (Winter)

1990

- Monstergeschichten
- Dem Tier auf der Spur - Expertengespräche für Kinder über Artenschutz, Haustiere usw.
- Wackelente, Nachziehtiere
- Zootiere
- Tier-Theater
- Arche Noah - Figurentheater
- Kuschartiere

## Ferienspiele:

- King Kong & Co, Hörspiel mit Tieren (Ostern)
- Haustiere und Tierschutz/ Produktion eines Videofilmes über Tiere in der Stadt/ Drachen und Flugobjekte/ Bau einer begehbaren Arche aus Holz, einer Monsterlandschaft und riesiger, bunter Tiere/ Kinderzeitung (Sommerferien)

1991

- Petzi, Lurchi, Sesamstraße
- Erfindungen des Daniel Düsentrieb?
- Gustav Gans oder Tarzan?
- Brauchen Kinder Comics? - Workshop
- „Die Ente und ihr Reich“ u. a. Vorträge zu Comics

## Ferienspiele:

- Trickfilm-Werkstatt (Ostern)
- Entenhausener Wochenkurier/ Künstler-Atelier Entenhausen/ Duckheim & Co KG, Architektenbüro/ Trickfilm-Studio „Schnipp-Schnapp“/ Mobile Erfinderwerkstatt (Sommer)

1992

- Mit der Kamera unterwegs
- Ritsch-Ratsch-Klick
- Der Blick durch die Kamera
- Optische Spielereien

## Zukünftige Perspektiven

Der Traum vom Anfang oder „Die Zukunft liegt in der Vergangenheit“

Mit dem Titel einer Publikation des Historischen Museums von 1982 möchte ich an Vorstellungen anknüpfen, die ich mir 1986 beim Antritt meiner Stelle notiert hatte. Ich entwickelte damals eine Vision des Kindermuseums, die ich – zwar in etwas abgewandelter Form und bereichert durch die Erfahrungen der letzten Jahre – für die Zukunft verwirklichen möchte.

„Aufgeregt stürmen Schüler einer Frankfurter Grundschule durch das Hauptgebäude des Historischen Museums in den Innenhof. In der Werkstatt des Kindermuseums erwartet sie eine Überraschung: Unterschiedliche Kindergesichter, auf Dias an einer Wand, blicken sie an, manche sehen ganz vertraut aus, andere kommen aus anderen Ländern und einige sehen altmodisch, steif und ein bißchen komisch aus. Sie tragen fremde Frisuren und Kleider. Das Erstaunlichste an allem ist jedoch, daß das Besucherkind inmitten der Kinder sein eigenes Bild entdeckt. Also, was hat es denn mit all den Kindern zu tun?“

Die Werkstatt bietet vieles zum Entdecken und Ausprobieren an. Eine Schreibstube lädt zum Schreiben mit Feder und Tinte ein, ein Rechenbrett mit Münzen fordert die Kinder zum Rechnen heraus. Man kann verschiedene Tonscherben untersuchen und zuordnen. Auch alte Dokumente, deren Buchstaben wie Hieroglyphen wirken, lassen sich mit Hilfe einer Lupe und einem Behelfsalphabet entziffern. Einige Kinder verkleiden sich, andere untersuchen die Funktionstüchtigkeit alter Apparate – die Museumspädagogin läßt die Kinder gewähren. Sie gibt Antworten auf Fragen und unterstützt bei der Erprobung der einzelnen Dinge. Nach einiger Zeit versammelt sie die Kinder um sich und berichtet von der Ausstellung und dem weiteren Ablauf des Tages. Zunächst betreten sie die Ausstellung, die sie ins Frankfurt vor über 100 Jahren versetzt. Kinderzimmer mit prächtigem Spielzeug, Kaufläden mit interessanten Waren nehmen ihre Aufmerksamkeit in Anspruch. Sie blicken auf Parkanlagen, in denen die Frankfurter flanieren, und

auf den Main, wo gerade das Mainschiff anlegt. Viele Menschen drängen heraus, sie werden abgeholt, die Waren werden abgeladen – insgesamt herrscht ein riesiges Gedränge. Die Kinder erforschen die Ausstellung, erproben Gerätschaften, erkunden eine Stube und vertiefen sich ins Spiel. Jedes Kind kann sich in seine Lieblingsperson verwandeln – und ausgestattet mit Kostümen und Requisiten – am Stadtspiel teilnehmen. Ob Lehrjunge, Künstler, Dienstmädchen, feine Dame, ob Gauner oder Ehrenmann, jeder wird im Stadtspiel gebraucht.“

Zwischen der ursprünglichen Idee von 1986 und dem Anliegen heute, eine historische Ausstellung für die Zielgruppe der 8- bis 16-jährigen zu erarbeiten, liegen vielfältige Erfahrungen, Experimente und Alternativen, sowohl in der Ausstellungsmethodologie wie auch in der museumspädagogischen Praxis. Hieraus entwickelte sich das Profil des Kindermuseums, seine Aufgabenstellung und Zielsetzung wie auch seine Grenzen. Historische und kulturhistorische Sachverhalte und Ereignisse für Kinder zugänglich und lebendig zu machen, ist eine der wesentlichen Aufgaben, die sich aus der Besonderheit des Museums, aus seinen Sammlungen und dem Umgang mit materiellen Kultur- und Alltagsgütern der Menschen ergibt. Unter der Berücksichtigung des „kindlichen Blicks“ und Interesses verfolgt die zukünftige historische Ausstellung, was innerhalb der historischen Entwicklung der Stadt Frankfurt besonders und vor allen anderen die Kinder betraf. Der feministischen Geschichtswissenschaft ähnlich, fordert eine den kindlichen Interessen verpflichtete Geschichtswissenschaft das Aufdecken von Widersprüchen und die Beschäftigung mit „Grauzonen“ und Ambivalenzen. Die Ausstellung geht von der Fragestellung aus, wie sich die Stadt in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts als Ort kindlicher Sozialisation und Erfahrungsbildung verändert hat. Sie untersucht den sich in dieser Zeit manifestierenden Wandel von der Straßenkindheit zur verhäuslichten Kindheit. Auch in Frankfurt umfaßte er alle Bereiche des kindlichen Lebens. Spiel- und Erfahrungsmöglichkeiten von Kindern wurden massiv eingeschränkt. Die Veränderung der öffentlichen Räume vollzog sich ebenso wie die der Innenräume. Die Zivilisierung des Spiels schritt fort.

Mit Blick auf Gegenwart und Zukunft plant die Ausstellung eine Rekonstruktion historischer Kindheitsträume. Dabei interessieren uns soziale Weltbilder, gesellschaftliche Regeln, kindliche Welterfahrung ebenso wie die Ereignisse vor Ort, die Verdichtung des städtischen Lebensraumes, Verhäuslichung, bürgerliche Kindheiten und pädagogische Einrichtungen.

Die Ausstellung richtet sich vorwiegend an 8- bis 16jährige Museumsbesucher, an Schulklassen und andere Gruppen. Daher bedarf es der gründlichen Überlegung, mit welchen Methoden das Ausstellungsziel zu erreichen ist. Die Auswahl von Gestaltungsprinzipien, von Medien und Techniken der Vermittlung wird hierbei eine wesentliche Rolle spielen. Sie sollen kontextorientiert lebensweltliche Sachverhalte dokumentieren, dabei aber keineswegs die Aussagekraft einzelner Objekte schmälern.

Vielfältige gestalterische Vermittlungsformen sollen die Museumsbesucher zum Erproben und Experimentieren auffordern, aber auch zum Spiel, zum Sehen, Hören und Riechen. Die Ausstellung will die jungen Museumsbesucher dazu ermutigen, eigene Wege der historischen Erfahrung zu gehen.

Literatur:

Michael Fehr und Stefan Grohe, *Geschichte – Bild – Museum. Zur Darstellung von Geschichte im Museum*, Köln 1989

Hans-Hermann Groppe und Frank Jürgensen, *Gegenstände der Fremdheit. Museale Grenzgänge*, Marburg 1989

Jörn Rüsen, *Geschichte sehen. Beiträge zur Ästhetik historischer Museen*, Pfaffenweiler 1988

