

Ulrich Baer

Spiel und Kreativität im Museum

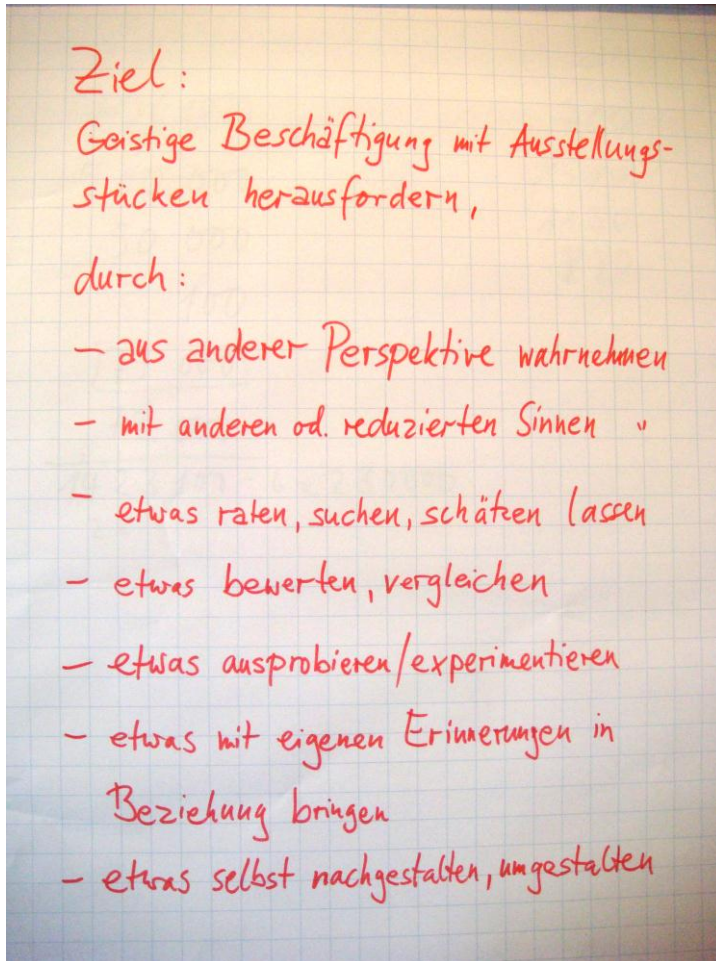
20 Methodenblätter mit museumspädagogischen
Beispielen aus aller Welt



Ulrich Baer
Akademie Remscheid
Küppelstein 34
D-42857 Remscheid
baer@akademieremscheid.de

© Ulrich Baer. Alle Rechte vorbehalten.





Worum es geht – bei Spiel und Kreativität im Museum

Auf den 20 Methodenblättern wird mit vielen Bildbeispielen beschrieben, wie mit Spielformen und kreativen Methoden die geistige Auseinandersetzung mit dem Thema und den Gegenständen einer Ausstellung in einem Museum gefördert und unterstützt werden kann.

5 Geheimnisse einer guten Museumspädagogik

Die geistige Verarbeitung bei der Wahrnehmung wird gefördert,

- wenn ein ähnliches Produkt selbst gestaltet wird und man dadurch die Gestaltung des Ausstellungsstücks nachempfinden kann,
- wenn man zur Ausstellung seine eigenen individuellen Fragen, Gefühle und Bewertungen entwickeln kann und sie mitteilen kann,
- wenn eine Übertragung der Eindrücke in eine andere (Kunst-)Form ermöglicht wird,
- wenn durch eigenes Experimentieren und Nachspielen eigene Aha-Erlebnisse möglich werden
- wenn die Wahrnehmung möglichst ganzheitlich, sinnlich und lustvoll stattfindet.



Statt Erklärungen bei Führungen zu hören oder auf Infotafeln zu lesen, schlagen wir hier eine große Vielfalt anderer Methoden vor. Von den Ideen lassen sich nicht alle in jedem Museum realisieren und es ist nicht jede Methode für jede Zielgruppe und jedes Thema geeignet – nehmen Sie die Beispiele als Anregungen, die zu variieren und anzupassen sind.



Die traditionelle Variante des Spiels „Ich sehe was, was du nicht siehst“ lässt sich besonders gut vor Gemälden spielen, auf denen viele Einzelheiten zu sehen sind.
Das Foto von der Website des Museums Ludwig in Köln zeigt ein Mitglied des ehrenamtlichen Teams bei der „Jungen Nacht“ (siehe auch Methodenblatt „Kreative Führungen in besonderen Situationen“).

Alle kennen das klassische Spiel „Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist rot.“ Und alle Kinder schauen im Raum umher und nennen rote Dinge bis jemand herausgefunden hat, welche Sache zu erraten war. Wer es herausbekommen hat, der darf sich etwas Neues ausdenken und es als neue Rateaufgabe stellen.

Kürzlich haben wir uns in einem Seminar einige Varianten für dieses Wahrnehmungsspiel ausgedacht, die wir hier vorstellen wollen: Wir stellen für jede Variante eine beispielhafte Formulierung der Rateaufgabe vor – die Spielregel erschließt sich daraus sehr schnell.

Das Spiel ist für alle Museumsarten geeignet, nicht nur für Kunstmuseen.

Bildungschancen:

Spielerische Förderung der Wahrnehmung mit allen Sinnen. Die hier genannten Spielvarianten fördern dabei vor allem die kognitive Verarbeitung sinnlicher Reize.

Neue Varianten von „Ich sehe was, was du nicht siehst“



- o Ich fühle etwas, und das fasst sich rau und scharfkantig an.
- o Ich höre etwas und das kann quietschen, wenn es nicht geölt wird.
- o Ich sah etwas schon mal in diesem Raum, was jetzt nicht (mehr) da ist.
- o Ich sehe etwas und dessen englische Bezeichnung beginnt mit M.
- o Ich sehe was und das hat die Form eines Dreiecks, wenn man es von oben anschaut.
- o Ich sehe was, das ist kleiner als eine Walnuss und das befindet sich im westlichen Teil des Raums.
- o Ich sehe was und das schmeckt süßlich.
- o Ich kenne jemanden und ihr kennt die Person auch und die ist auf einem Bild hier im Museum abgebildet.



Kurs in der Akademie Remscheid, Ltg.: Barbara Schultze

Viele Gemälde können nachgestellt werden – neben dem Original im Museum oder neben einer Reproduktion. Es kann darum gehen, die Haltungen der gemalten Personen möglichst exakt nachzubilden oder es kann darum gehen, deren Stimmung oder Handlungen nachzustellen und dafür einen eigenen Ausdruck zu finden.

Variante: Es können nicht nur Personen nachgestellt werden, sondern auch Gegenstände.

Ergänzung:

Besonders eindrucksvoll und lernwirksam ist es, wenn das nachgestellte ‚Gemälde‘ sich in Bewegung setzt, d.h. wenn die Personen oder nachgestellten Gegenstände anfangen sich zu bewegen. Daraus kann eine wiederholbare Choreographie entstehen.

Hinweis:

Zur Kontrolle für die Darstellenden kann eine Spiegelwand hilfreich sein. Oder eine Live-Projektion mittels Video- oder Digitalkamera und Beamer.

Bildungschancen:

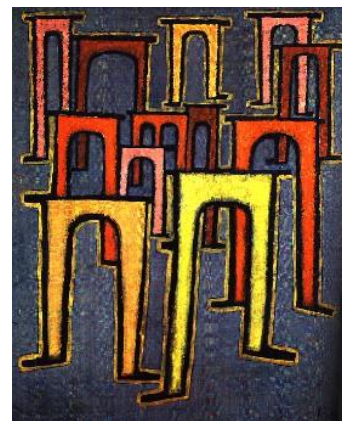
Durch die Umsetzung in eine eigene Darstellung setzen sich die Darsteller mit dem Gemälde extrem intensiv auseinander – mit dem Thema, der Aussagen des Bildes und vor allem mit den hineinprojizierten Gedanken und Gefühlen der Darstellenden selbst.

Bilder in Bewegung bringen



Bild von Peter Tillberg

Beispiele für weitere gut geeignete Gemälde:



Spiele nachspielen aus dem bekannten Gemälde von Pieter Bruegel



Kelvin-Grove-Museum Glasgow

An einer Wand kann man Bildkarten Kategorien zuordnen bzw. Wörter mit Bildern kombinieren – die Karten haften magnetisch auf der Metallwand und können von allen Besuchern immer wieder neu zugeordnet werden.

Aus kleineren Wörterschildern können auch Gedichte zu einer Bildkarte erstellt werden. Material: Selbst bedruckte magnetische Folie (gibt es bei pearl.de) zu Wörterschildern auseinander geschnitten und Bildkarten, die mit Magnetstreifen auf der Rückseite versehen sind. Fertige Wörterschilder gibt es auch als „Kühlschrankschönsprüche“, hrsg. von Elke Heidenreich.

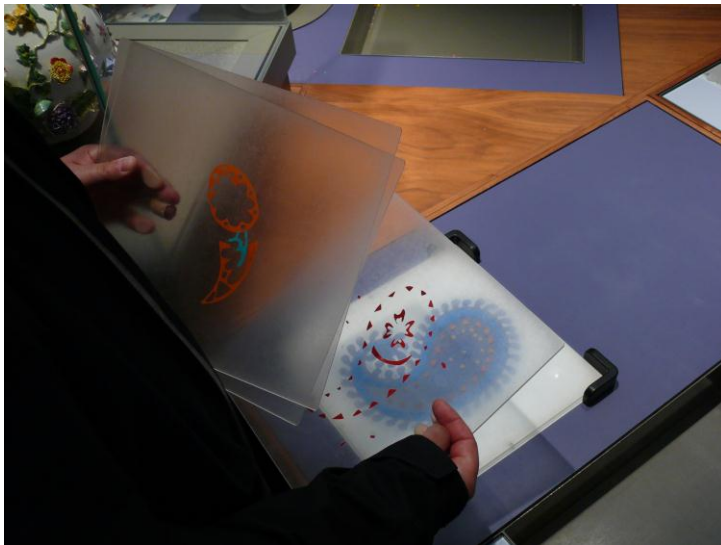
Bildungschancen:

Umsetzung von Bildnerischem in Sprache und umgekehrt: Erfassen der Analogien zwischen Wort- und Bildsprache durch eigene Kreationen und ‚Übersetzungen‘.

Wörter und Bilder kombinieren



Kühlschrankpoesie



Kelvin-Grove-Museum Glasgow

Bilder-Mix-Max: Gedrittelte Gesichterbilder (siehe Abbildung rechts) kann man zu neuen Gesichtern kombinieren. Oder: Wesentliche Teile einer Grafik wurden vom Naturwissenschafts- und Kunstmuseum ‚Kelvin-Grove‘ in Glasgow auf einzelne Plexiglasscheiben gedruckt, so dass einem der Aufbau der Grafik aus den verschiedenen Flächen gut nachvollziehen kann. Durch Drehen der Scheiben können sogar neue Bilder aus denselben Elementen erstellt werden (Abb. oben).

Kunst aufräumen

Ursus Wehrli zerschnippelt berühmte Kunstwerke in seine Einzelteile, z.B. alle blauen Teile werden fein säuberlich nebeneinander gelegt – und die dann auch noch nach Größe sortiert. Dann passiert das Gleiche mit allen roten Bestandteilen des Bildes usw. Heraus kommt eine witzige und zugleich systematische Aufreihung aller Bildbestandteile.

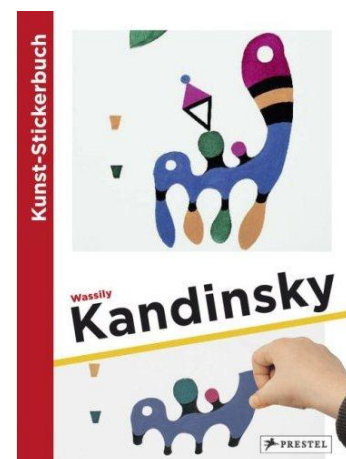
Bildungschancen:

1. Erstaunen über die vielen Details und Bestandteile eines Gemäldes, die man vorher nicht beachtet hat.
2. Erkenntnis: Die Liste der Ingredienzien ist eine Sache – die Zusammenstellung und Zusammenfügung macht das Kunstwerk aus.
3. Fokussierung der Wahrnehmung auf alle Details.
4. Eigenes Kreatives schaffen durch neue Zusammensetzung und Vergleich mit dem Ursprung.

Bilder in Einzelteile zerlegen und neu zusammen setzen



Aus dem Buch von Urs Wehrli: Kunst aufräumen



Kunststicker-Buch „Kandinsky“, Prestel-Verlag



Kursergebnisse Akademie Remscheid, Ltg. Hannelore Winkler

Das ist mit Kunstdruckpostkarten oder mit den kostenlosen Werbepostkarten, die in Kneipen ausliegen, möglich:

Kleingruppen erhalten 3-4 gleiche Postkarten und sollen sie verfremden durch Auseinanderschneiden, neu zusammenkleben, bemalen, durch Verändern der Oberfläche oder ähnliche Aktivitäten.

Wichtig: Die gestalteten Veränderungen sollen mit einem Titel oder Motto versehen werden.

Bildungschancen:

Es können Erfahrungen mit eigener kreativer Gestaltung gemacht werden, wobei vorgegebenes visuelles Material den Rahmen bildet.

Die Idee des ursprünglichen Bildes wird durch seine Weiterverarbeitung detailliert wahrgenommen und in seiner Bedeutung verändert.

Bildpostkarten verfremden





Museumsquartier Wien

Großplastiken oder speziell konzipierte Möbel laden MuseumsbesucherInnen dazu ein, zu verweilen, sich auszuruhen oder die Ausstellungstücke aus einer anderen Perspektive zu betrachten. Diese bewusst zur Verfügung gestellten Ausruhmöglichkeiten fördern die Verarbeitung der Eindrücke und die Kommunikation der BesucherInnen untereinander.

Ergänzung:

An den Ruheinseln kann Infomaterial ausliegen oder können Kopfhörer mit Entspannungsmusik oder mit Audioinformationen zur Verfügung stehen.

Spielaufgabe:

Eine neue Perspektive kann auch gewonnen werden, wenn man vor einem großen Gemälde mit einem begrenzten Blickfeld steht (z.B. durch eine Papprolle schauen) und vorgegebene Einzelheiten aufsuchen soll). Siehe auch Methodenblatt „Suchspiel in der Gemäldegalerie“.

Bildungschancen:

Förderung der Kommunikation oder der stillen individuellen Reflexion über die Ausstellung in entspannter Situation.

Vertiefende Informationen können zu individueller weiterer Informationsaufnahme motivieren.

Ruheinseln und andere Perspektiven



Futuristisches Sitz-Liege-Möbel, Museum für Angewandte Kunst (MAK), Wien



Schaukeln im Kindermuseum Atlantis, Duisburg.



Hochziehbare Leseinseln im Kindermuseum Wien



Beispiel aus dem Kelvin-Grove-Museum Glasgow, Schottland

Wahrnehmungsaufgaben für Details, die es auf Gemälden im Raum zu entdecken gibt, stehen auf Tafeln, die wie Kleiderbügel in der Saalmitte aufgehängt sind.

Spielaufgabe:

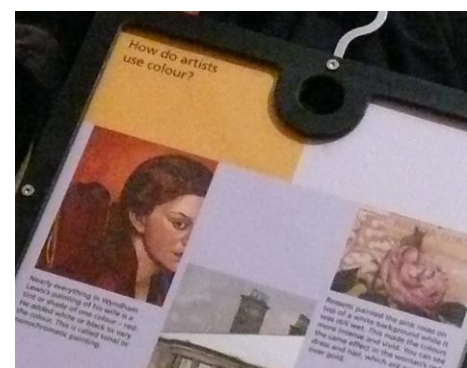
Kleingruppen von Schulklassen können auch ausgedruckte Digitalfotos von Gemäldedetails erhalten, die sie suchen müssen. Jede Gruppe bekommt z.B. 3-4 solche Suchbilder, die zu einem Thema gehören, aber von verschiedenen Gemälden stammen.

Bildungschancen:

Die Suchaufgaben führen zu einer fokussierten Wahrnehmung, motivieren zu einer konzentrierten Beschäftigung mit Einzelheiten des Bildinhalts und der Bildkomposition.

Durch die Rateaufgaben können auch zusätzliche Hintergrundinformationen vermittelt werden.

Suchspiel in der Gemäldegalerie





Glasgow, Schottland

Besonders interessant sind für Museumsbesucher die Dinge, die aus einer ungewöhnlichen Perspektive wahrzunehmen sind. Jegliche Abweichung von der üblichen Präsentation in Glasvitrinen mit Ausstellungsstücken in Augenhöhe erregt die besondere Aufmerksamkeit. Hinzu kommt, dass die Besucher sich durch kleine körperliche Anstrengungen den Blick auf die Gegenstände ‚erarbeiten‘ müssen – ihre Initiative wird herausgefordert, womit sie eine Abwechslung in ihrer Aktivität erleben (ungewöhnliche Haltung einnehmen, nicht nur in üblicher Körperhaltung konsumieren).

Siehe auch Methodenblatt „Schlüsselloch-Neugier“.

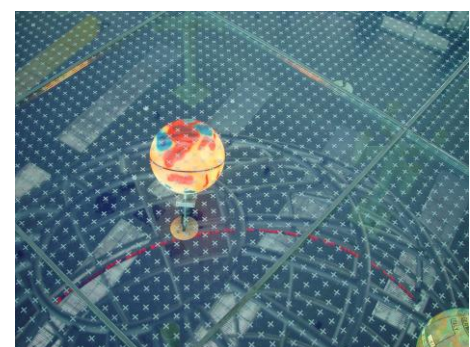
Bildungschancen:

Aktive Einnahme einer ungewöhnlichen Körperhaltung für die Wahrnehmung konzentriert auf die Blickwinkel und macht die Wahrnehmungsperspektive bewusst.

Perspektivenwechsel – hoch schauen, runter schauen



Gläserner Boden in der Autostadt Wolfsburg



Unter dem Glasboden gibt es Globen mit grafischen Darstellungen zu entdecken



Ausstellungsstandgestaltung

Wahrnehmung wird durch die Schlüsselloch-Perspektive fokussiert und die Neugierhaltung wird geschickt genutzt.

Bildungschancen (Marcel Proust):



Schlüsselloch-Neugier





Kindermuseum Atlantis, Duisburg

Ein Ausgrabungsareal für Kinder einzurichten macht ihnen die archäologische Tätigkeit nachvollziehbar und fördert einen vorsichtigen, achtsamen Umgang mit 'historischen' Gegenständen.

Variante: Auf einem eingerichteten 'Dachboden' können die Kinder alte wertvolle Kunst und Trödel suchen und unterscheiden lernen.

Bildungschancen:

Gegenstände suchen, entdecken und damit sich auf diese Objekte konzentrieren führt zu einer fokussierten Wahrnehmung, die die vielen Reize einordnet und sortiert bei der Verarbeitung im Gehirn.

Kleine Archäologen und Forscher

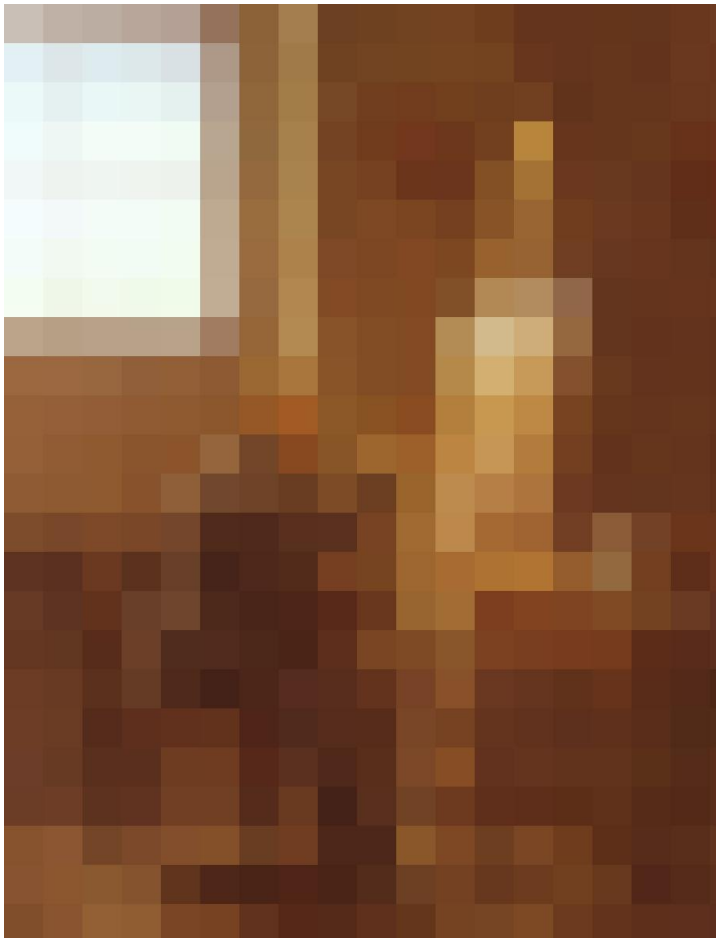


Kinder können nach (nachgebildeten) Saurier-Knochen graben im Science-Museum im Golden-Gate-Park von San Francisco



Suchspiel: Kinder bekommen Gebäude-Grundriss mit markierten Suchorten, wo Nahaufnahmen von Objekten gemacht wurden und zu finden sind:





In ein grobes Mosaik verwandeltes Gemälde von Kersting

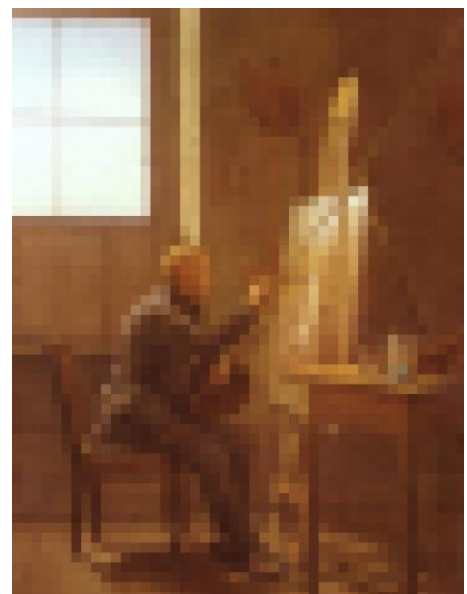
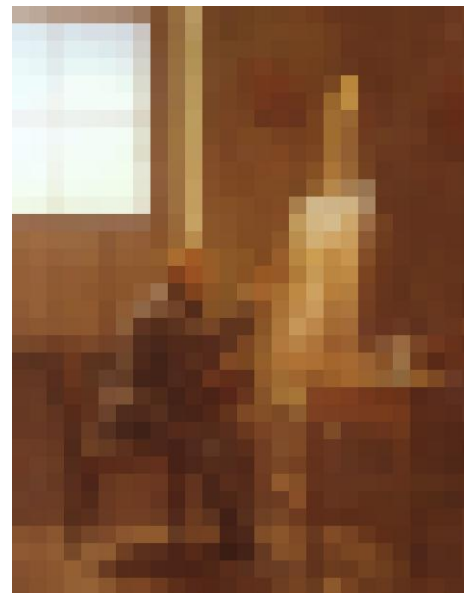
Gut für die Nachbereitung eines Ausstellungsbesuchs geeignet: Von einigen Gemälden werden mit der Bildbearbeitung sehr grob, grob und weniger grob gepixelte Bildkopien erstellt und in der Reihenfolge nacheinander gezeigt. Je eher die Rategruppe Maler und Bildtitel erkennen kann, um so besser. Dieses Wahrnehmungsspiel können sich Kleingruppen auch gegenseitig herstellen.

Software-Tipp: Die Pixelung kann z.B. mit der kostenlosen Bildbearbeitung „Xnview“ (Effektfilter: Mosaik) erstellt werden.

Bildungschancen:

Beim Erstellen der gepixelten Bildkopien wird die Wahrnehmung auf die hauptsächlichen Bildstrukturen und Farbflächen gelenkt. Für die Ratenden geht es um die Erinnerung an Ausstellungsstücke.

Mosaik-Ratebilder





Das Spiel „Life Balance“ ist ein kooperatives Geschicklichkeitsspiel mit Varianten für verschiedene Altersgruppen. In einer großen Installation kann es in der „Autostadt“ des VW-Konzerns in Wolfsburg gespielt werden, ist aber auch als Brettspiel für ca. 25 Euro zu erwerben.

Thematische Brett- und Computerspiele können eine Ausstellung begleiten und die inhaltliche Beschäftigung auf spannende Weise vertiefen. Da die Spiele meistens in der Gruppe gespielt werden, fördert die soziale und sprachliche Interaktion beim Spielen die geistige Verarbeitung des Themas.

Bildungschancen:

Mit Brett- und Computerspielen und auch live im Museum nutzbaren Spielen kann ein Museum eine effektive Öffentlichkeitsarbeit betreiben und zugleich Kinder und Jugendliche auf den Museumsbesuch vorbereiten bzw. ihnen Nachbereitungsmaterial an die Hand geben.

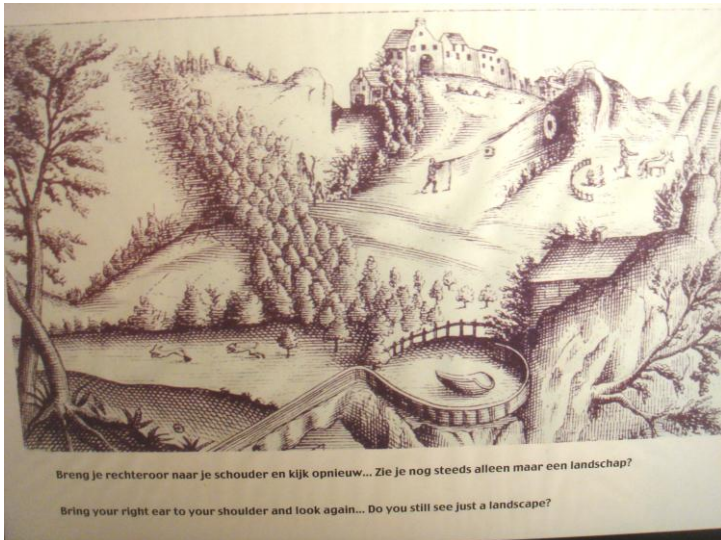
Brett- und Computerspiele für das Museum



„Ratte am Hochofen“ kann man im Museum „Henrichshütte“ in Hattingen/Ruhr an einem Terminal spielen und ist außerdem als Computerspiel auf CD-ROM erhältlich (Landschaftsverband Westfalen-Lippe), Autorin: Ute Harnack, konzeptschmiede-duesseldorf.de.



Brettspiel „Scheren-Schmied“ des Rheinischen Industriemuseums in Solingen (ehem. Gesenkschmiede). Im Spiel geht es um die Herstellung von Scherenrohlingen und die industrielle Entwicklung um 1895.



Ein Trickbild – eine Landschaft, die gedreht betrachtet, einen Männerkopf zeigt.

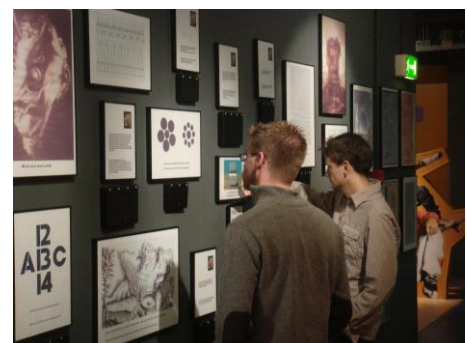
Typisch für Hands-on-Museen: Durch die Interaktion mit den Besuchern werden an die Ausstellungsstück geknüpfte Erkenntnisse vermittelt. Man wird zu kleinen Experimenten aufgefordert oder es werden Fragen zu Bildern oder Ausstellungsgegenständen gestellt, deren Lösung entweder auf Knopfdruck aufleuchtet oder unter einer hochklappbaren Abdeckung geschrieben steht.

Diese Form der Interaktion mit den Besuchern findet man fast nur in Wissenschafts- und Kindermuseen, leider nicht in Kunstmuseen.

Bildungschancen:

Durch Ratespiele und Wissensfragen wird das aktive Mitdenken der Museumsbesucher gefördert.

Quizfragen mit Auflösung



Fotos wurden im „NEMO Science-Museum“ in Amsterdam aufgenommen.



Ein Technologie-kritischer Dialog, zu dem man im Museum „The Tech“ in San Jose (Silicon Valley, Kalifornien) aufgefordert wird und bei dem die eingetippten Gedanken auch nachfolgende Besucher lesen können.

Hier werden einige Beispiele für dialogisch gestaltete Ausstellungen dargestellt: die BesucherInnen werden mit Computerprogramm oder einfach nur mit vorbereiteten Meinungszetteln gebeten, ihre Gedanken zu einem Kunstwerk oder einem auf die Ausstellung bezogenen Streitthema zu notieren oder ihre Meinung zu Statements abzugeben. Diese Äußerungen werden dann an den Ausstellungsstücken veröffentlicht und dokumentiert.

Eine sehr besucherfreundliche Form findet man im Kunstmuseum der „Silicon-Valley“-Stadt San Jose (Kalifornien): In der Mitte der Ausstellungsräume können Meinungszettel an schönen Schreibpulten beschrieben werden, die interessantesten Äußerungen werden eine bestimmte Zeit lang neben die Bilder gehängt, bis sie wieder mit neuen Meinungszetteln ausgetauscht werden. Eine Archivmappe mit den alten Zetteln liegt aus.

Bildungschancen:

Durch die aktive und veröffentlichte Stellungnahme treten BesucherInnen miteinander in Kommunikation und setzen sich intensiver mit den Ausstellungsthemen auseinander, als wenn sie ihre Gedanken nur für sich behalten würden.

Dialog mit den BesucherInnen der Ausstellung



An einer Decke in einem Raum der Ausstellung für Familien „Erzähl mir was vom Tod“ (FEZ Wuhlheide in Berlin) kann man seine Antworten zur Frage „Was kommt nach dem Tod?“ anheften. Das wird so stark genutzt, dass alle 14 Tage die Zettel abgenommen werden müssen, um Platz für neue zu schaffen.



Im Holocaust-„Museum of Tolerance“ in Los Angeles kann man seine Meinung zu verschiedenen Statements über die Rassenunruhen in den USA abgeben und erfährt sofort, wie die vorherigen Besucher zu den einzelnen Statements im Durchschnitt abgestimmt haben.



Welche Äußerungen legen wir den Personen in den Mund? Eine interaktive Station in der „Mutter“ aller Hands-on-Museen, dem „Exploratorium“ in San Francisco.

Drei verschiedene Beispiele für die aktive kunstpädagogische Beschäftigung mit visueller Wahrnehmung: Oben geht es um das Hineindenken in eine in einer Zeichnung dargestellten Szene, rechts geht es um die eigene Gestaltung von (Farb-) Flächen.

Diese Form des spielerisch-experimentellen Gestaltens gibt es fast nur in den modernen Wissenschafts- und Kindermuseen. Gerade die Kunst- und Heimatmuseen können sich hier viel abschauen.

Hier noch ein Beispiel wie Akustisches und sogar eine Tanzchoreographie auf ungewöhnliche Weise erzeugt werden können (im „Glasgow Science“):



Bildungschancen:

Durch Selbstgestalten lernt man Aufbau und Struktur von Kunstwerken und Medienprodukten jeglicher Art am besten.

Visuelles selbst gestalten



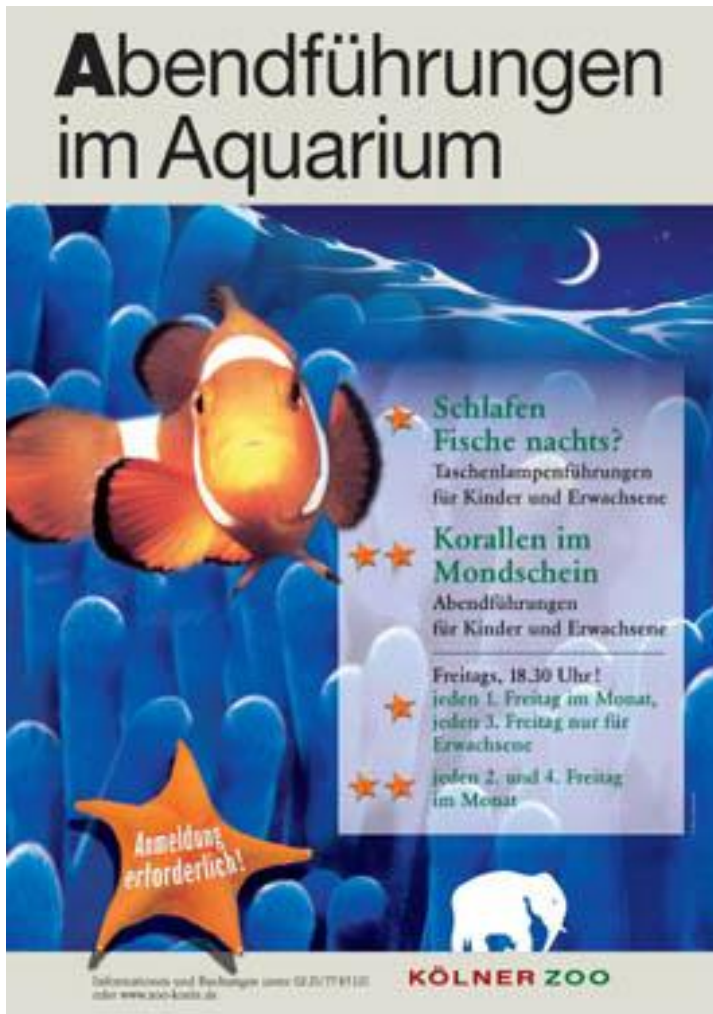
Im Kinderkulturzentrum „ZEUM“ in San Francisco können Kinder eigene kleine Videofilme gestalten.



Durch verschieden farbige Scheinwerfer entstehen Farbschattenbilder – im Science-Museum „Exploratorium“ in San Francisco.



Gestaltungsexperimente im Museumspädagogischen Haus der Pinakothek in München.



Die „Taschenlampenführungen“ durch das Kölner Aquarium inszenieren ein Abenteuer. Durch die besondere Zeit und Situation erleben die Kinder naturwissenschaftliche, ansonsten nüchterne Informationen in einer emotional aufregenden Atmosphäre, wodurch sich die Erlebnisse intensiv einprägen und Einblicke in biologische Fakten als spannend im Gedächtnis konnotiert werden.

Bildungschancen:

Emotionale Verankerung von Sachinformationen durch besondere Vermittlungsweisen.

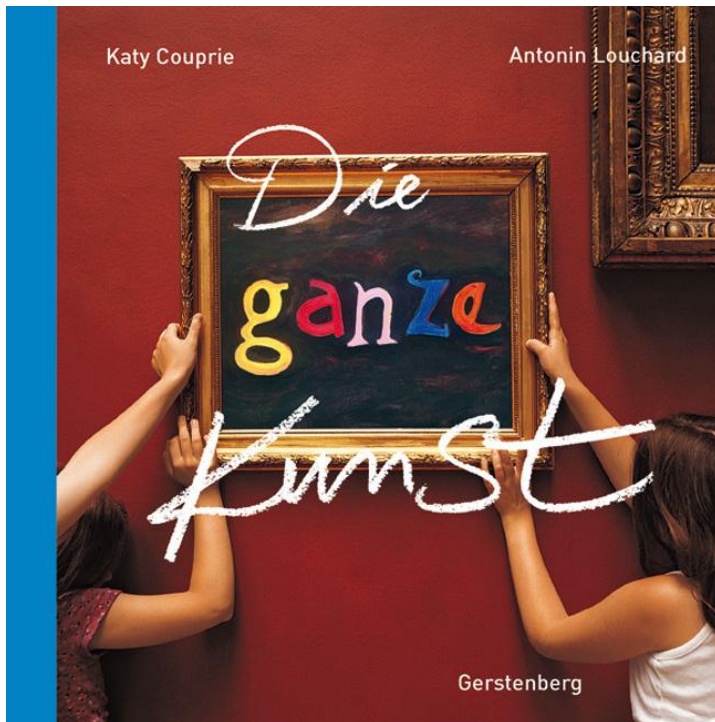
Wenn junge Menschen Kunst begeistert erklären, lernen sie dabei Wissen im Dialog zu vermitteln, Informationen mit persönlicher Bewertung zu kombinieren und trainieren dabei schließlich ihr Auftreten in der Öffentlichkeit.

Kreative Führungen in besonderen Situationen



Im Museum Ludwig erklären in der „Junge Nacht“ Kunststudenten ihre liebsten Bilder.





Zwei Museumspädagogen, Katy Couprie und Antonin Louchard, haben ein kleines dickes Büchlein produziert, das nur aus über 200 Farbbildern besteht. Neben einigen Gemälden aus dem Pariser Louvre können wir vor allem Ergebnisse der museumspädagogischen Arbeit betrachten:

Menschen werden in der Haltung der Mona Lisa vor dem Bildhintergrund des Originals fotografiert. Kinder malen den Wolf aus F.F. Richards Gemälde „Rotkäppchen“ nach – und er gerät ihnen viel grausiger als im Original – warum? Kann man drüber sprechen. Mit vielen gezeichneten Experimenten und Fotocollagen wird ein Weg zum Verständnis großer Kunst aufgezeigt. Das rund 16 Euro teure Fotobilderbuch zeigt wie durch eigene kreative Nach- und Umgestaltung bekannter Kunstwerke die künstlerische Wahrnehmung der Welt mit durchaus respektlosen Mitteln nachvollzogen werden kann. Das ist kein Nachempfinden von zu bewundernden Kunstwerken, sondern eine eigene Nachbildung mit modernsten Techniken. Die Wahrnehmung von Wirklichkeit mit spielerischen Mitteln.

K. Couprie, A. Louchard: Die ganze Kunst. Gerstenberg Verlag, Hildesheim 2006.

Bildungschancen:

Durch kreative Nach- und Umgestaltung von Ausstellungsstücken bzw. einer ganzen Galerie wird deren Gestaltung sinnlich nacherlebt und dadurch verstanden.

Museums- pädagogische Ideen aus dem Louvre und eine eigene Galerie

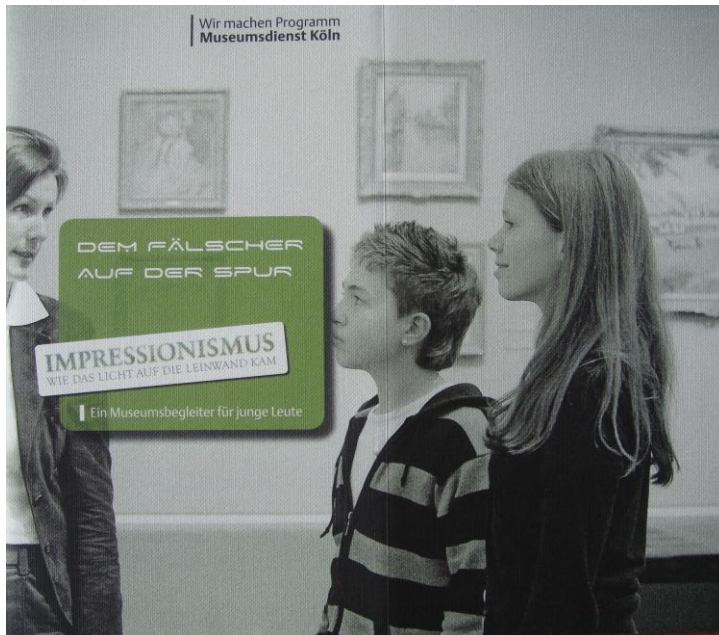


Das eigene Museum einrichten!

Eine eigene Bildergalerie im Computer zusammen stellen: Mit dem Computerprogramm „Meine eigene 3-D-Foto- und Bildergalerie“ kann man bis zu 32 Fotos oder digitale Gemälde in einer virtuell begehbare Galerie ausstellen. Die Bilder können beschriftet werden, drei Galeriestile stehen für die Innenarchitektur des kleinen Museums zur Verfügung. Das erstellte virtuelle Museum im Computer kann man als Datei an Freunde weiterschicken. Vertrieb: Rondomedia. Ca. 10 Euro

Ähnliches ist übrigens auch möglich in der virtuellen Welt des „Second Life“.





In einer Broschüre dokumentiert der Museumsdienst Köln eine Spielaktion „Dem Fälscher auf der Spur“ zum Thema Impressionismus.

In Spielaktionen wird eine ganze Geschichte unter Anleitung durchgespielt, in der die Ausstellungsgegenstände eine Rolle spielen. Die Erarbeitung der Spielaktion ist zwar aufwändig, kann dann aber oft durchgeführt werden und führt zu einer sehr lebendigen und wirksamen Auseinandersetzung der Kinder mit der Ausstellung.

Buchtipp:



Bildungschancen:

Obwohl der Reiz der Spielaktion im Durchleben einer fiktiven Geschichte besteht, ergeben sich quasi nebenbei sehr effektive kunstpädagogische Lernprozesse.

Spielaktionen im Kunstmuseum



In der Museumsnacht im Kunstmuseum Altenburg (Thüringen) erklärt der „Kunstrauber“ seine Lieblingsstücke. Während andere in der Rolle von Portraitierten das Portrait erklären:

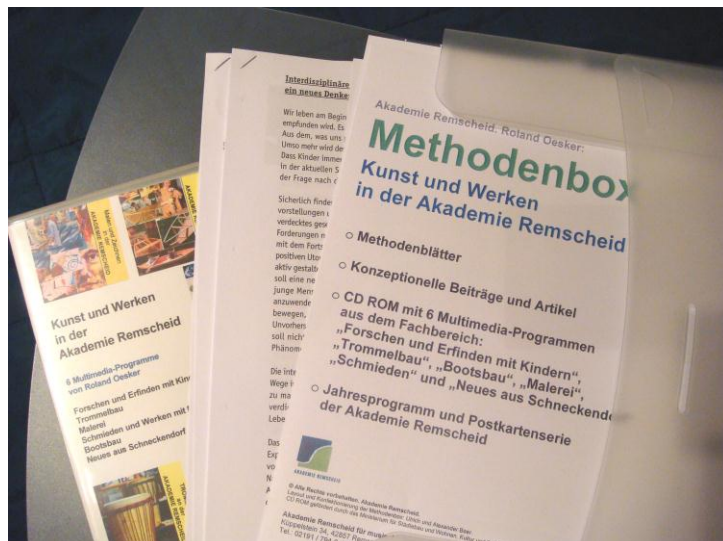


In der Ausstellung „Erzähl mir was vom Tod“ (FEZ Wuhlheide, Berlin) erhalten die Kinder einen „Reisepass“, der in den verschiedenen Räume unterschiedliche Aufgaben bereit hält.



Weitere Methoden, Tipps und Ideen

Ausgabe 5/2008 der Zeitschrift „gruppe & spiel“,
Heftschwerpunkt ‚Spiel und Kunst‘. 10 €



Methodenbox „Kunst und Werken“ mit vielen
Multimedia-Präsentationen auf CD-ROM
von Roland Oesker, Akademie Remscheid. 12 €

Alles zu beziehen beim:

Robin-Hood-Versand
Küppelstein 34, 42857 Remscheid
Tel.: 02191 / 794-242
www.robin-hood-versand.de

Für **Fortbildungskurse zum Thema** schauen Sie im
aktuellen Programm der Akademie Remscheid nach:
www.akademieremscheid.de

