

StörDienst

Konzept

Märchen im Museum

ABTEILUNG BILDUNG UND VERMITTLUNG



Vermittlungsangebot / Kommunikationsprodukt: Märchen im Museum

Zielgruppe: Kinder im Vorschulalter, 1. bis 4. Klasse Volksschule.

Kurzbeschreibung:

Märchen im Museum ist ein Angebot des Verein StörDienst im Museum Moderner Kunst/Palais Liechtenstein für Kinder im Alter von 5 bis 10 Jahren. Märchen, Erzählungen und kurze Geschichten, welche auch selbst weiter entwickelt werden, bilden den Ausgangspunkt für das Eintauchen in das Land der Phantasie. Durch das Element der Fiktion soll den Kindern die Äußerung eigener Gedanken zum Kunstwerk erleichtert werden

Palais Liechtenstein
Fürstengasse 1
A - 1 0 9 0 W i e n
Tel. +43/1/3176900
Fax +43/1/317 69 01

Museum des 20. Jh.
Schweizer Garten
A - 1 0 3 0 W i e n
Tel. +43/1/78 25 50
Fax +43/1/78 97 39

Projektverantwortliche(r): Edith Fütcher, Maria Bucher

KooperationspartnerIn: Abteilung Bildung und Vermittlung, MMK

Termine: 2 mal pro Woche **Dauer:** 2 1/2 Stunden

Start: Dezember 1994

Kosten: 3 MitarbeiterInnen pro Termin, 2 1/2 Stunden, á 825.-, pro Termin insges. 2.475.-

Personale Vermittlung: 178.200.- / Konzept, PR-Assistenz,
1 Analysetermin: 12.720.-

Einnahmen: 25.- pro Kind

Gesamtbudget (1 Jahr - 9 Monate): 150.920.-

Bei voller Auslastung: 45.000.-

(minus Einnahmen)

Ankündigung über: Flyer, Folder, extra Bewerbung in Volksschulen und Kindergärten (Plakate)

Sonstiges: Raumsituation ??

Ort: MMK/Sammlung Ludwig - Sammlung oder in einer der Wechseiausstellungen

Zeit: Zwei Termine in der Woche, Mittwoch, Donnerstag oder Freitag,
Ab Dezember 1994

Kostenbeitrag: 25.-pro Kind

Anmeldung / Information: Abteilung Bildung und Vermittlung

Rahmenüberlegungen

Der StörDienst arbeitet gerne mit Abläufen, die eine Geschichte als Ausgangspunkt zur Erkundung des Museums beinhalten. Diese Angebote wurden bis jetzt nicht explizit herausgestellt. Wir möchten der kürzlich erfahrenen Nachfrage nach "Märchen im Museum" gerecht werden, trotz fehlendem Raum, welcher für dieses Angebot eigentlich unabdingbar ist. Um besonders Kindern im Alter von 5 bis 10 Jahren Museumserfahrungen bieten zu können, die sich nach ihren Wünschen, Bedürfnissen und Neugierden richten, wurden Abläufe entwickelt, deren zentrales Thema das Märchen ist.

Erzählungen und kurze Geschichten, welche auch selbst entwickelt werden können, bilden den Ausgangspunkt für ein Eintauchen ins Land der Phantasie. Durch das Element der Fiktion soll den Kindern die Äußerung eigener Gedanken und Gefühle zum Kunstwerk erleichtert werden.

Sie sollen sich emotional verstanden und angenommen fühlen. Ihre Neugier und Lust zum Erfinden und Phantasieren von Geschichten soll unser Ausgangspunkt für die Begegnung mit den Bildern moderner Kunst sein.

Die eigenen inneren Bilder der Kinder bilden die Brücke zu den neu entdeckten, zunächst fremden Kunstwerken.

Märchen sind gleichnishaft und hintergründig. Ihre Sprache ist bildhaft und reich an Symbolen. Jede Altersstufe begegnet einem Märchentext anders. Die Bilder eines Märchens werden unterschiedlich aufgenommen, sie korrespondieren mit ganz persönlichen Gedanken, Erfahrungen und Empfindungen.

Lebendige Märchenbegegnung und vielseitige Märchenerfahrung ist sowohl sprachschöpferisch, als auch im bildnerischen, musikalischen und dramaturgischen Bereich erlebbar. Voraussetzung dafür ist ein ruhiger Raum mit Atmosphäre, zum gestalten, schreiben, malen, zuhören und träumen.

Märchen sind ein wertvoller Begleiter auf der Reise in die geheimnisvolle Welt unserer Seele. In den symbolhaften Bildern erspüren wir unser eigenes Erleben, setzen uns aber auch mit anderen Menschen auseinander, denken nach und reagieren. Normale Logik, das Gesetz von Ursache und Wirkung haben im Märchen keine Geltung.

Märchen begleiten uns auf unserem Weg zu geheimnisvollen und rätselhaften Bildern, in einer Welt, die angefüllt ist mit wachsender Betriebsamkeit und Hektik.

Abläufe

Luzi, die Ameise

Nebelgeister

Schmetterlinge

Die schneeweiße Eule

Diese Abläufe unterscheiden sich in ihrem Aufbau der unterschiedlichen Phasen voneinander, sie haben aber eine gemeinsame Grundstruktur und beinhalten alle ein praktisches Moment.

Budget

Termine: 2 mal in der Woche

Teilungsziffer der Gruppe: 8 Kinder

TeilnehmerInnenhöchstzahl: 30 Kinder

Personale Vermittlung:

MitarbeiterInnen : 6

Stundensatz pro MitarbeiterIn: á 330.- 2 1/2 Stunden: 825.-

Pro Woche, 6 MitarbeiterInnen,
bei voller Auslastung (50 Kinder) 4.950.- Im Monat: 19.800.-

72 Termine im Jahr (9 Monate) 178.200.-

Einnahmen: 25.-pro Kind
bei voller Auslastung 45.000.-

Inhaltliches Konzept:

Entwurf und inhaltliche Konzeption der 4 Abläufe,
1 Monat Vorbereitungszeit,
4 Besprechungstermine,
Materialerstellung

Maria Bucher: 3.000.-

Edith Futscher: 1.500.-

Organisationskonzept:

Fahrtkosten, Telefonkosten : 500.-
Kopierkosten

Autorenhonorar : 1.000.-

PR-Assistenz, 2 Personen, 10 Stunden, á 240.-, 2.400.-
1 Analysetermin, 6 Personen, 3 Stunden, á 240.- 4.320.-

Materialkosten:

Papier (Seidenpapier, Buntpapier, Spinnenpapier, Glanzpapier),
Farben aller Art, Pinsel, Klebstoff, Federn, Heftklammermaschine,
Kopierkosten, Bindfaden.
Für 9 Monate: 5.000.-

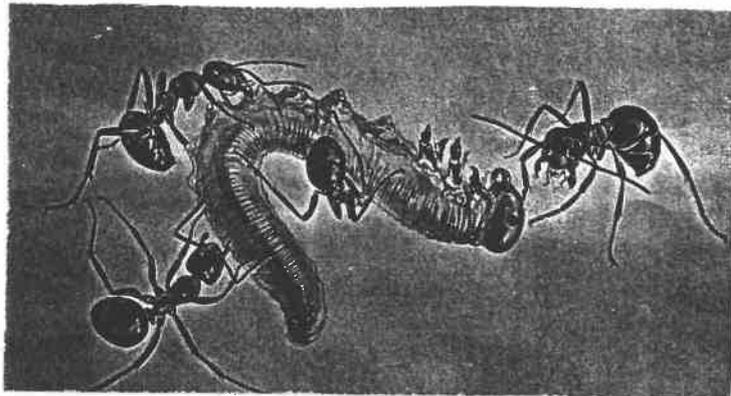
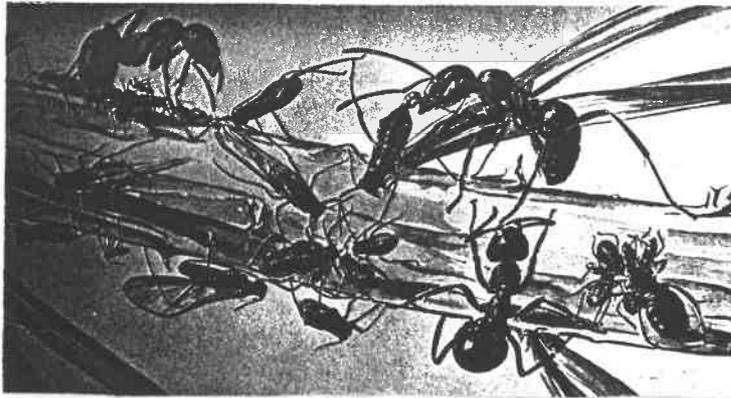
Gesamtbudget minus Einnahmen: 150.920.-

MitarbeiterInnen am Projekt "Märchen im Museum" :

Maria Bucher 1180, Martinstr.43/29 Tel.4027931
Edith Futscher 1200,Wolfsaugasse 6/23 Tel.3586553
Karin Schneider 1090,Hörlg.7/8a Tel.3418535
Heidi Sonderegger 1150,Tautenheimg.16/6 Tel.9831700
Anton Sutterlüty 1070,Wimbergerg.10/39 Tel.5260926
Barbara Zechner 1060,Bürgerspitalg.9 Tel.5964446

Luzi, die Ameise

Eine Aktion zum Thema "Märchen im Museum" für Menschen
im Alter von 8-10 Jahren



Anspruch:

Jeder Besucher, jede Besucherin entwickelt eine kurze Geschichte zu einem selbst gewählten Kunstwerk, ausgehend von einem vorgegebenen Beginn, der allen Geschichten zugrunde liegen soll. Durch eine ins Museum eingeführte, fiktive Ameise soll den Kindern erleichtert werden, ihre eigenen Gedanken zum Kunstwerk zu äußern, diese Luzi in den Mund zu legen bzw. eine 'poetische' Ausdrucksform für diese Gedanken zu finden.

Inhalt:

Luzi, eine Ameise auf Wanderschaft, auf Entdeckungsreise, gelangt auf ihrem Weg zufällig ins MMK, wo sie versucht, die ausgestellten Werke zu erklimmen, zu ertasten, zu erfühlen, zu bewohnen, zu verzehren, zu erschrecken, zu verzaubern, zu ergründen...und vielleicht auch sie zu verstehen, zu genießen.

Material:

Buntstifte

Papier

Unterlagen

Schreibwerkzeug

pro BesucherIn je ein Beginn der Geschichte

Heftklammermaschine

Dauer:

2 1/2 Stunden

Gruppengröße:

max. 10 Menschen

Zum Ablauf:

Nach einem einleitenden Gespräch im Polsterkreis zu Ort und Institution 'Museum', seinen Möglichkeiten und besonderen Bedürfnissen ('Berührungsangst', Ruhe, Langsamkeit...), den Vor- und Nachteilen seiner Geschichtsträchtigkeit ("Es war einmal..."), nach einem geheimnisvollen Andeuten der Form/ des Ablaufs der bevorstehenden drei Stunden folgt ein Namensspiel, das einerseits Vertrautheit und Intimität schaffen soll, andererseits aber auch das Heraustreten des Einzelnen aus der Gruppe ermöglichen und erproben hilft. Die Kontaktnamen soll durch das Namensspiel und Andeuten so weit gedeihen, daß sowohl Neugierde geweckt, als auch das Bedürfnis nach Konversation und Sich-In-Szene-Setzen für's erste gestillt sind, sodaß nun Zuhören, Einlassen auf Erfundenes möglich wird. Die Vorstellung erfolgt also beispielsweise durch das Verknüpfen des eigenen Namens und eines Tieres mittels einer Gesetzmäßigkeit, die erst erraten werden muß: Albert Aligator, Karin Kamel, Anna Antilope, Elsa Esel...Man nennt erst einige Beispiele, die Kinder verstehen das Spiel und geben sich selbst einen Tiernamen.

Der Beginn der Geschichte wird erzählt...

Die BesucherInnen werden aufgefordert mit Luzi's Augen ein Objekt ihrer Begierde zu suchen, ihre Gedanken, ihr Tun, ihren Weg auf/ zu/ in das Kunstwerk zu dokumentieren, eine kleine Geschichte zu stricken, die sie später ihren KollegInnen mitzuteilen aufgefordert werden. Die Geschichte kann gezeichnet und/ oder geschrieben werden. Jedes Kind wählt oder erhält dazu ein Blatt Papier, auf dem ein Ausspruch Luzi's geschrieben steht, der als Ausgangspunkt der zu entwickelnden Geschichte dient. Kinder, die diesen Beginn aus irgend einem Grund ablehnen werden einen Weg finden diesen zu umgehen.

Die BesucherInnen wählen ein Kunstwerk (bevorzugt aus den Räumen der klassischen Moderne) und erarbeiten ihre 'story'. Zusätzliches Papier steht an zentralem Ort zur Verfügung, sodaß kleine Episoden entstehen können, wobei die einzelnen Blätter in zu beachtender Reihenfolge nach Fertigstellung vom Vermittler/ der Vermittlerin zusammengeheftet werden.

Da die benötigte Arbeitszeit sehr unterschiedlich ausfallen wird, muß mit Gesprächen überbrückt werden. Manche Geschichten werden wohl noch nach Beendigung des Museumsbesuchs erweitert werden...

Nach einer kurzen Pause versammeln sich alle Kinder nochmals vor den gewählten Kunstwerken, wobei nun jede(r) Gelegenheit, Zeit, aufmerksames Aug' und Ohr erhält, seine Geschichte zu präsentieren, zu erzählen. Daran knüpfen sich auch kleine Gespräche zu den einzelnen Werken.

...und wenn sie nicht weiter gewandert ist, dann...

Die Geschichte:

(Die Geschichte wird 'erzählt'. Die Geschichte wird im Erzählen ausgeschmückt und variiert, sodaß hier nur ein grober Anhaltspunkt gegeben wird !)

Vor geraumer Zeit machte sich Luzi, eine kleine Ameise, auf den Weg die Welt zu entdecken. Dem stetigen Nestbau, der mühseligen Futtersuche für die unzähligen Mitbewohnerinnen, für die dicke, träge Königin überdrüssig, schnürte sie ihr Ränzlein, schulterte es und verließ schnurstracks die schon allzu bekannte Umgebung.

(Wissensdurstigen Kindern sollten Hinweise auf Staatenbildung, Population wie den Ameisen eigene Arbeitsstrategien... nicht verwehrt werden!)

In ihrem Ränzlein bewahrte Luzi allerhand Nützliches– Papier, Stifte und Farben, einen Fühlerföhn und ein großes Vorratsblatt für unwirtliche Gegenden–, denn sie hatte den Vorsatz gefaßt, ihre Abenteuer, die sich wohl bald ereignen würden, aufzuzeichnen.

Als Luzi aber aus dem Wald trat, glaubte sie ihren Ohren nicht zu trauen ob des Gestöses, ihren Augen nicht zu trauen ob der vielen Zweibeiner und ihrer ameisengleichen Betriebsamkeit...Schnell suchte sie einen ruhigen Ort, um ihre dicken Brillen zu putzen...(oder so ähnlich) und schlüpfte ins MMK, dorthin wo wir uns gerade befinden.

(An dieser Stelle der Geschichte könnte ein Zeiteinsatz hilfreich sein.)

Neugierig beginnt sie nun die ihr ungewohnte Umgebung zu betrachten, die riesigen Räume, die eigenartigen Flecken an der Decke, die graugewandeten Zweibeiner, die irgendeinen Schatz zu hüten scheinen...Wo mag er nur versteckt sein?

Luzi beginnt die Räume abzutasten, zu durchschreiten. Sie entdeckt seltsamste Gegenstände am Fußboden stehend, die Wände zierend und sucht deren Lebensweise, deren Funktion zu erkunden:

Kann man sie essen?

Können sie sprechen?

Was um alles in der Welt tun sie hier?

...

...

Luzi wundert sich und grübelt eine ganze Weile. Aber dann kehrt Leben in ihre flinken Ameisenbeine zurück, sie macht sich von Neuem auf den Weg durch's Museum. Aber was geschieht dann?

Ameisen [zu althochdt. ā-, „fort“ und meizan „schneiden“ (nach dem scharfen Einschnitt zw. Vorder- und Hinterkörper)] (Formicoidēa), seit der Kreidezeit (etwa 100 Mill. Jahre) bekannte staatenbildende Insekten; zu

den Stechimmen zählende Überfam. der Hautflügler. Die etwa 12000 (in M-Europa etwa 180, in Deutschland etwa 80) bekannten, hauptsächlich in den Tropen und Subtropen verbreiteten Arten verteilen sich auf acht Fam.: u.a. †Stachelameisen, †Wanderameisen, †Knotenameisen, †Drüsenameisen und †Schuppenameisen.

A. sind kleine (etwa 1 mm bis 4 cm), vorw. schwarz oder rotbraun gefärbte Insekten, die in als *Staaten* bezeichneten Nestern leben. Diese Staaten können im (z. B. bei der Roten Waldameise) oder auf dem Boden angelegt werden, oder werden (bei einigen trop. A.arten) aus Pflanzenmaterial in Baumkronen errichtet.

Man unterscheidet drei verschiedene Individuengruppen (*Kasten*): Die *Männchen* leben nur kurze Zeit; sie sterben nach der Befruchtung eines Weibchens. Die geschlechtl. aktiven Jungweibchen sind, wie die Männchen, zunächst geflügelt. Wenn diese *Weibchen* im Frühjahr ausfliegen, folgen ihnen die Männchen, um sie in der Luft zu begatten. Danach werfen beide Geschlechtsstiere die Flügel ab. Jedes befruchtete Weibchen sucht sich nun eine geeignete Stelle, um einen neuen Staat zu gründen. Von diesem Zeitpunkt ab wird es als *Königin* bezeichnet. Ihre einzige Aufgabe ist es, Eier zu legen. Jedes Weibchen wird nur einmal befruchtet und speichert die Samen in einer kleinen Samentasche im Hinterleib. Aus unbefruchteten Eiern entstehen i. d. R. Männchen, aus befruchteten Weibchen (bzw. Arbeiterinnen). Aus den Eiern entwickeln sich zunächst fußlose, madenförmige Larven, die sich nach einigen Häutungen verpuppen.

Die dritte Kaste besteht aus den *Arbeiterinnen*, die geschlechtl. unterentwickelte Weibchen sind und die Hauptmasse eines A.staates ausmachen. Sie müssen die Nahrung besorgen, Brut und Königin pflegen und den Staat verteidigen (Soldaten).

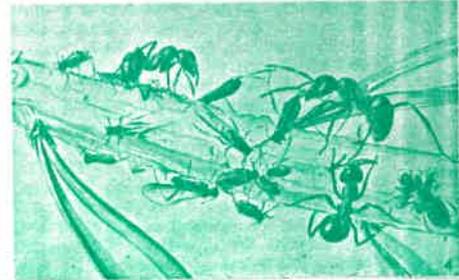
Viele A. haben einen Giftstachel. Wenn dieser fehlt, kann eine ätzende Säure (A.säure) aus bes. Giftdrüsen abgegeben oder ein abschreckendes Sekret aus den Analdrüsen gespritzt werden.

A. ernähren sich hauptsächlich von Insektenlarven. Da unter diesen viele Schädlinge sind, werden die A. zur biolog. Schädlingsbekämpfung eingesetzt.

Ein ausgeprägter Orientierungssinn ermöglicht den A. das Auffinden der Nahrung und das Zurückfinden zum Nest. Dazu dienen die in den Fühlern gelegenen Sinnesorgane (Chemorezeptoren), die die Duftkonzentration der Duftspur registrieren. Orientierung ist auch mit dem Tastsinn möglich. Durch Fühlerkontakte wird einer Führerin gefolgt. Der Gesichtssinn orientiert sich am Tage nach der Sonne. Weiterhin ist ein ausgeprägtes Ortsgedächtnis zur Orientierung im Ge-

lände vorhanden. - Seit der Antike lieferten A. Heilmittel. Die ganzen Tiere, ihre Puppen, ihr Giftdrüsensekret oder der mit ihnen bereitete A.spiritus wurden gegen Hautkrankheiten, Geschwüre, Gicht, Rheumatismus, Fieber, Epilepsie und als Abortivum angewandt.

⊗ Gösswald, K.: *Organisation u. Leben der A. Stg. 1985.* - Larson, P./Larson, W.: *Insektenstaaten. Hamb. u. Bln. 1971.* - Friedli, F.: *Wunderwelt der A. Bern u. Stg. 1964.*



"Du siehst schrecklich einsam aus!

Soll ich dir Gesellschaft leisten?", fragt Luzi.

"Warum nur schmeckt das grüne Gras so bitter",
wundert sich Luzi...

"Ich geh' mal rauf zur Sonne, oder...
ist es gar der Mond?", fragt sich Luzi.

"Es ist zwar rot hier, feuerrot, aber...
wirklich heiß wird mir nicht"...

"Wer das wohl gemacht hat!", wundert sich Luzi...

"Mein Ameisenhaufen war nicht so kalt, glatt und glänzend. Man kann sich ja kaum bewegen hier. Immer rutscht und fällt man. Aber was oben ist, ganz oben, das möchte ich schon gerne wissen."

"Hilfe!!! Meine Zehe klebt in der Farbe!
So helf mir doch!", kreischt Luzi...

"Warum guckst du mich so an?", fragt Luzi

neugierig...

"Mittag haben die hier, glaub' ich. Oder bin ich
gar schon am Nordpol?

Irgend etwas blendet mich", denkt Luzi.

"Das muß wohl eine Landkarte sein, oder?

Nichts als lauter bunte Flecken!", grübelt Luzi...

AKTION

Märchen im Museum

"NEBELGEISTER"

Zielgruppe: Vorschule, Volksschule 1. und 2. Klasse
Dauer: 2 1/2 Stunden

Ablauf: Im Sitzkreis wird die Geschichte von den Nebelgeistern vorgelesen und zwar bis zu jener Stelle, wo Jakob mit dem gefundenen goldenen Pinsel selbst ein Bild macht. Im Gegensatz zu den anderen Nebelgeister-Bildern ein Bild mit dunklen Tönen, ein Bild, das ihn nachdenklich stimmt.

Nun werden die Kinder gefragt, welche Arten von Bildern es noch gibt - nachdenkliche, dunkle, traurige, unheimliche, spannende, bunte, fröhliche, helle, ein Durcheinander an Farben und Formen usw.

Die Kinder werden gebeten, ein Nebelgeister-Bild zu suchen das für sie eine ganz bestimmte Stimmung ausdrückt (könnten Nebelgeister über Nacht hier gewesen sein?). Sie bekommen einen goldenen Pinsel auf ihrem Weg mit, den sie zu ihrem Nebelgeister-Bild hinlegen sollen. Je nach Art und Verlauf des vorangegangenen Gespräches über Bilder gibt es mehr oder weniger konkrete Hinweise oder Anregungen.

Wir treffen uns wieder und das Märchen wird weitererzählt: Jakob träumt von den Nebelgeistern, die um ihn herumschwirren (Huuuuuuuuuuuu...). Nun wird den Kindern ein Nebelgeist "hergezaubert" - ein vorbereitetes Blatt, darunter versteckt Faden oder Draht, dessen Form durchgerieben wird (Frottage).

Ein Nebelgeist ist da! Wir gehen hinunter zum Arbeitstisch, wo das Material schon vorbereitet ist und alle "zaubern" ihren Nebelgeist (oder Geister) herbei.

Pause

Mit den neuen Nebelgeistern schauen wir uns nun die ausgewählten Nebelgeister-Bilder an. Warum liegt gerade bei diesem oder jenem Bild ein goldener Pinsel? Welche Stimmung drückt das Bild aus, was wollten uns die Geister mit diesem Bild mitteilen, erzählen? Welche Unterschiede gibt es zu den benachbarten Bildern? Könnte dieses Bild von unserem (selbst gemachten) Nebelgeist stammen? Was hat er sich wohl nur dabei gedacht? Könnten die Nebelgeister in diesem Bild ein zu Hause finden oder eine Weile ihre Zeit in diesem Bild verbringen? usw.

Nun brauchen wir aber noch eine Umgebung, einen Ort für unseren Nebelgeist auf dem Blatt. Am Arbeitstisch sind verschiedene Malmittel vorbereitet.

Zum Schluß überlegen wir noch im Sitzkreis, wie es wohl Jakob ergangen ist. Das Märchen wird zu Ende erzählt.

Variation: Die Kinder überlegen sich noch selbst ein mögliches Ende.

Material: 12 goldene Pinsel
Wasserfarben, Ölkreiden, Bleistifte, Buntstifte
Zeichenpapier A3
Bindfaden, Wollfaden, Draht

AKTION

Märchen im Museum

"SCHMETTERLINGE"

Ort: Sammlung 2.Stock
Zielgruppe: Vorschule, Volksschule 1.bis 3.Klasse
Dauer: 2 1/2 Stunden

Frei nach einem Ablauf von Eva Sturm

Ablauf: Nach einem Kennenlern- bzw. Namensspiel, mit Namen von Tieren, welche Flügel haben, wird die Geschichte vom Schmetterling erzählt, und zwar so, daß jeweils vor dem nächsten Raum die Geschichte der verschlüsselten Bilder vorgelesen wird, um dann die Bilder zu entdecken.

Die Gesprächslänge bei den Kunstwerken ergibt sich aus dem Alter der Kinder und den Fragen, die sich aus der Geschichte und dem Prozeß ergeben.

Die Geschichte versteht sich als Raster, sie kann auch frei erzählt werden, je nach Bildern variiert werden.

Nach dem Durchgang:

Pause

Am vorbereiteten Arbeitstisch liegen Farben aller Art und weiße Papierflügel bereit.

Die Flügel werden bemalt, die Themen können unterschiedlich sein:

Wenn ich ein Schmetterling wäre

Der Schmetterling ist in einem der gesehenen Bilder

Die Flügel des Schmetterlings haben sich verwandelt

Der Schmetterling möchte sich tarnen

Als Schmetterlinge (Flügel werden mit Sicherheitsnadeln befestigt)

schwirren wir wieder aus, um unser Bild zu finden und von unseren

Erlebnissen zu erzählen, die wir in der neuen Umgebung haben.

Die Flügel nehmen die Kinder mit nach Hause.

Material: Packpapier, Zeichenpapier, Sicherheitsnadeln, Farben aller Art.

Schmetterlinge

Raum C: Eines Tages verflog sich ein kleiner weißer Schmetterling ins Palais Liechtenstein. Hier ist es schön, dachte er. So bunt. Und er flog in ein großes Bild hinein, das nur aus Farben und Formen bestand. In der Mitte sah er einen Turm, der ganz bunt war. Um ihn herum leuchtete eine Vielzahl von Farben. Das gefiel dem Schmetterling. Also beschloß er, sich ein wenig umzusehen, setzte sich auf die Spitze des Turmes und beobachtete das bunte Treiben um ihn herum.

Der Schmetterling war jedoch sehr neugierig, und so flatterte er wieder weiter, um sich woanders umzusehen.

Raum A: Er flog in den nächsten Raum, da fiel ihm gleich ein Mann auf und er flatterte zu ihm ins Bild. Plötzlich war es sehr dunkel um ihn herum und er wunderte sich. "Jetzt habe ich so viele Farben gesehen, und plötzlich schaut alles um mich herum ganz anders aus!" Da entdeckte der Schmetterling einen Nachtfalter und er beschloß, ihn aus einem sicheren Versteck zu beobachten.

"Ich möchte es wieder hell um mich herum haben", dachte er und flog geradewegs auf ein buntes Hausdach. Das Dach und das Haus und alles um ihn herum hatte so kräftige Farben, daß er mit den Augen blinzeln mußte. Was für ein eigenartiger Ort! Und laut war es hier auch! Er hörte Stimmengewirr und es schien ihm, als ob er auch eine Eisenbahn näherkommen hörte. Diese Welt erschien ihm ein wenig eigenartig und beunruhigend. "Ich fliege weiter, zum nächsten Raum", sagte er zu sich.

Raum E: Schon ein bißchen müde erhob er sich und flatterte zu einem großen Baum, der ihm sehr gefiel. So viele Bäume hatte er schon gesehen, und nun war hier im Museum auch einer! Ein seltsamer Baum. Er flog in das Bild hinein, aber wo genau, weiß man nicht. Man konnte ihn nirgends sehen! Was mag er wohl in diesem Bild gemacht haben? Ob er sich verirrt hat, oder ist er nur eingeschlafen? Fest steht, daß er nach einiger Zeit ganz woanders wieder auftauchte:

Er wurde von einem starken Wind erfaßt und in ein Bild hineingewirbelt. Das gefiel ihm, denn er brauchte selbst nichts tun, nur die Flügel zusammenhalten. Er wurde wild herumgedreht und machte einen Salto nach nach dem anderen. Sowas hatte er noch nie gekonnt! Er merkte gar nicht daß seine Flügel die Farben des Bildes angenommen hatten. Erschöpft, aber glücklich purzelte er aus dem blau-grünen Bild heraus, sah sich nocheinmal um, um den Wirbelstürmen noch zuzuwinken und flog voller Erwartung zum nächsten Raum.

Raum F: Dort landete er auf einer bunten Form. Ganz rot war es unter seinen Beinen und er dachte zuerst, er sitzt auf einer Blume, die sich leicht durch einen Lufthauch bewegt. Ist es eine große Pflanze, die ich noch nicht kenne? Wie kommt sie in dieses Museum? Nein, es mußte etwas anderes sein, grübelte der Schmetterling und hüpfte auf eine schwarze Form. Da schaukelte es ihn so stark, daß er fast hinunterpurzelte. Aber er hatte ja seine Flügel! Das Schaukeln gefiel ihm, aber ganz geheuer war ihm diese Welt doch nicht, er wollte festen Boden unter sich spüren und so flatterte er geradewegs auf eine große grüne Fläche.

Herrlich! Dachte er. So viel Platz für mich allein. Er setzte sich nieder, aber er merkte gar nicht, worauf er saß. Und er merkte nicht, daß sich die Farbe seiner Flügel wieder veränderte. "Hier kann ich mich ein bißchen ausruhen", dachte er, "Hier sind nur ganz wenige Farben, und alle Farben haben die gleiche Form". Da habe ich eine Weile Ruhe.

Raum G: Mit neuen Kräften und sehr neugierig auf den nächsten Raum des Museums flog der Schmetterling weiter. Er kam in einen Raum mit vielen dunklen Bildern. Auf den ersten Blick konnte er gar nichts genaues erkennen und konnte sich entscheiden, in welches Bild er hineinfliegen sollte. Auch war er es gar nicht gewöhnt, so große Bilder vor sich zu haben. Große Farbflächen waren da und viele dicke Striche. "Ich möchte etwas Neues kennenlernen, was ich bis jetzt noch nicht gesehen habe!" sagte er zu sich und flatterte von Bild zu Bild, um sie genauer zu betrachten. Dann wußte er auf einmal: "Das Bild ist es!" und verschwand.

Erst am nächsten Tag konnte man einen kleinen weißen Schmetterling beim Fenster des Museums fröhlich flattern hinausfliegen sehen.
Was glaubst Du, wo war er so lange ?

AKTION

Märchen im Museum

“DIE SCHNEEWEISSE EULE”

Zielgruppe: Vorschule, Volksschule 1.-3.Klasse

Dauer: 2 1/2 Stunden

Ablauf: Nach einem Kenn

enlern-bzw. Namensspiel wird den Kindern das Märchen

von der schneeweißen Eule erzählt. Der Text wird langsam und bedächtig vorgelesen, damit die Kinder das Gehörte in sich nachklingen lassen können. Es ist auch möglich, die Kinder zu bitten, mit geschlossenen Augen zuzuhören.

Im Erzählkreis bringen wir zur Sprache, was uns beim Zuhören besonders bewegt oder beeindruckt hat, was wir innerlich erlebt und gesehen haben. Fragen: In welche Gestalten schlüpfte das seltsame Tier? Wie könnte es aussehen? Welche Farben sind im Märchen vorgekommen - Deutung der Farbsymbolik: schneeweiße Eule, graue Rätselsteine, Goldstaub der Amarisenblüte u.a.

Aus welchen Farben könnte das seltsame Tier sein?

Wie könnte das Feld der Rätselsteine aussehen, welche Farben und Formen könnte es haben u.ä.

Die Kinder bekommen jeweils eine weiße Feder in die Hand, eine Feder von der schneeweißen Eule, die sie auf dem Feld der Rätselsteine verloren hat.

Finden wir ein Bild, wo das Feld der Rätselsteine sein könnte? Finden wir das Feld der Rätselsteine noch vor der Verwandlung vor - kantige Steine, lehmige, rotbraune Erde, oder finden wir das Feld der Rätselsteine nach Verwandlung vor - eine Amarisenblüte, duftend und glänzend, mit goldenen Staubkörnern? Wie könnten die Rätselsteine aussehen? Rund, eckig, glänzend, matt, hell, dunkel, bunt, farblos etc.

Die Feder wird zum gefundenen “Feld der Rätselsteine” gelegt.

Pause

Am vorbereiteten Arbeitstisch malen die Kinder das seltsame Tier, das der schneeweißen Eule geholfen hat. Das Aussehen des seltsamen Tieres wird in Bezug zum ausgewählten Bild (Feld) gesetzt. Wie sah das seltsame Tier aus, als es auf dem gewählten Feld (Bild) landete um es zu verwandeln?

Ölkreiden, Bleistifte und Filzstifte stehen den Kindern zur Verfügung (keine Deckfarben wegen der Trocknungszeit)

Variation: Eine Collage aus Papier, Blättern, Federn u.ä.

Mit unserem seltsamen Tier gehen wir zu den ausgewählten Bildern (Feldern der Rätselsteine) und schauen sie uns gemeinsam genauer an. Was für ein Feld d.R. ist es? Wie verwandelte das seltsame Tier das Feld oder muß es erst verwandelt werden? Gibt es Rätselsteine und wie sehen sie aus? Wie fühlt sich die Eule auf diesem Feld usw.

Unser Ausflug ist zu Ende, die weißen Federn und die Zeichnung werden mitgenommen.

Material: weiße Federn, Zeichenpapier, Buntstifte, Filzstifte. Eventuell Collagematerial.

Texte zum Märchen, die eingebaut werden können:

Eine Eule saß allein
hinter einem Rätselstein
machte ihre Augen zu
schwieg beharrlich
und im Nu
kam ein seltsam Tier geflogen
wurde hin- und hergezogen
löste schnell, du glaubst es kaum,
alle Rätsel wie im Traum,
die im Stein verborgen waren.
Heimwärts flog die weiße Eule
nach unendlich vielen Jahren
(Renate Schwab)

Flog eine Eule übers Feld
landete auf brauner Erde,
waren Steine aufgestellt,
ringsumher wie eine Herde,
senkte sich ein tiefes Schweigen
auf die Eule sanft hernieder,
ruhig saß sie, schloß die Augen,
öffnete sie später wieder,
als ein Tier die Rätsel löste,
die im Stein verborgen waren.
Heimwärts flog die weiße Eule
nach unendlich vielen Jahren.
(Renate Schwab)