

Die Wachteln sind los! Ein Jugendbeirat für das LWL-Archäologiemuseum

LWL-Museum für Archäologie und Kultur

Michael
Lagers

Wachteln sind nicht nur die kleinsten europäischen Hühnervögel, sondern auch die einzigen Zugvögel dieser Ordnung. Sie gelten nach dem Bundesnaturschutzgesetz als besonders geschützte Art und genießen ganzjährige Schonzeit. Laut dem Naturschutzbund (NABU) Nordrhein-Westfalen leben Wachteln »im Verborgenen, auf Getreidefeldern, Wiesen und Brachflächen. Ihr Ruf ist sehr weit zu hören« (Abb. 1).

Wachteln sind aber auch überaus engagierte junge Menschen, die sich regelmäßig im LWL-Museum für Archäologie und Kultur treffen, Einblicke in die Museumsarbeit erhalten und sich selbst an Projekten vor Ort beteiligen. Anfangs agierten auch sie ebenfalls im Verborgenen, doch inzwischen ist nicht nur ihr Ruf sehr weit zu hören: Sie sind weit sichtbar geworden und werden zukünftig in vielfältiger Form wahrnehmbar sein.

Die grundlegende Idee für ein solches Projekt mit dem Ziel, eine Gruppe junger Menschen aktiv und dauerhaft ans Museum zu binden, ging aus einer museumsinternen Arbeitsgemeinschaft hervor: der AG Diversität. Die AG besteht aus sechs bis acht Mitarbeiter:innen unterschiedlicher Bereiche, die sich in regelmäßigen Abständen treffen, um sich mit diversitätsorientierten Themen auseinanderzusetzen und Maßnahmen anzustoßen. Eine dieser Maßnahmen galt der Stärkung von Anreizen und Angeboten für Kinder und Jugendliche. Wie kann sich das Museum noch weiter öffnen, um vermehrt jüngere Besucher:innen zu erreichen? Welche altersspezifischen Erwartungen, Wünsche und Interessen stellen junge Menschen an ein Museum und wie können diese bedient werden? Über welche Wege nimmt die Zielgruppe das Museum überhaupt wahr? Um Antworten auf solche Fragen zu finden, bedarf es der Expertise von Personen, die ganz nah dran sind. Die größte Nähe weisen Kinder und Jugendliche selbst zueinander auf, sodass folglich der erfolgversprechendste Weg nur der sein kann, diese unmittelbar an der Entwicklung und Realisierung von entsprechenden Maßnahmen teilhaben zu lassen.

Die Idee einer aktiven Einbindung junger Menschen in die Projektplanung und -umsetzung kulturorientierter Institutionen ist nicht neu. In vielen Einrichtungen haben sich bereits – projektbezogen oder dauerhaft – Kinder- und Jugendbeiräte bewährt, sodass vielfach Erfahrungen gewonnen wurden, auf denen aufgebaut werden konnte. Während des Corona-Lockdowns war es vor allen Dingen das Verdienst der ehemaligen Kollegin Fenja Reuter, inzwischen Mitarbeiterin im LWL-Freilichtmuseum Hagen, dass die Planungen voranschritten. Reuter arbeitete sich tief in das Thema ein, führte u. a. diverse Gespräche mit beiratserfahrenen Kulturanbieter:innen und erstellte schließlich einen festen Zeitplan für die Gründungsphase. Die exzellente Vorarbeit bot eine solide Grundlage für alle weiteren Schritte. Diese sollten allerdings nicht allein von den Mitgliedern der AG getragen werden, sondern die Stimmen aller Kolleg:innen mit einbeziehen. Entsprechend wurden sämtliche Mitarbeiter:innen des Museums zu einem sogenannten Impulstag eingeladen: Anhand von drei Praxisbeispielen sollten aus unterschiedlichen Perspektiven Erfahrungen von gut funktionierenden, aber auch gescheiterten Pro-

Abb. 1 Die Wachtel (*Coturnix coturnix*), namensgebend für den Jugendbeirat des LWL-MAK (Foto: Terforeign über Pixabay, <https://pixabay.com/images/id-5871357/>).



jekten eingeholt werden. Es konnten via Video-Call Armin Kurpanik, Geschäftsführer des Kinder- und Jugendparlaments (KiJuPa) Herne, Roman Kurth, ehemaliger Leiter des Bereichs »Bildung und Vermittlung« im Museum für Kunst und Kulturgeschichte Dortmund, und Janine Uhlemann mit Thea und Fiete (beide 14 Jahre) vom Kinderbeirat des Schiffahrtsmuseums Rostock für Kurzvorträge gewonnen werden. Sie alle gaben den Teilnehmenden spannende Einblicke in die Arbeit mit dem und im jeweiligen Beirat und lieferten wichtige Erkenntnisse zu grundlegenden Fragen wie Größe der Gruppe, Alter und Anzahl der Teilnehmenden, Häufigkeit der Treffen und Formen der Mitarbeit.

Um die Aufgaben und Ziele weiter zu konkretisieren, fand ein Workshop unter Anwendung von Methoden des Design Thinking statt. Auch hier dienten hervorragend dokumentierte Praxisbeispiele als Grundlage für das weitere Vorgehen. Die Inspirationen gingen diesmal vom Antwerpener MAS (Museum aan de

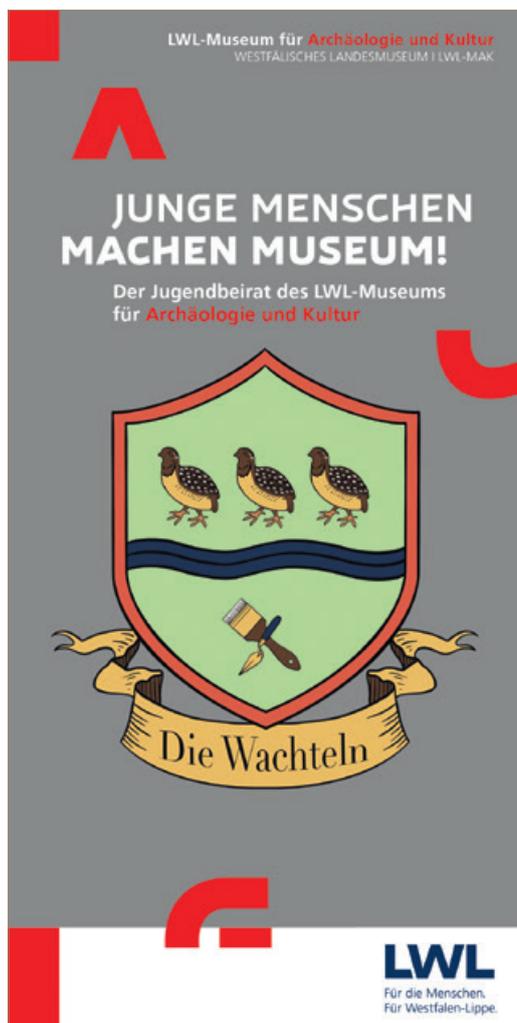
Stroom) in Jonge Handen und dem Science Museum in London aus, wo ein Beirat die Entwicklung eines Serious Games begleitet hatte. Der Workshop führte zur endgültigen Klärung der sogenannten W-Fragen (Wer? Was? Warum? Wie? Wann? Wo?), deren Antworten schließlich in die Formulierung eines Aufrufs mündeten, mitzumachen (Abb. 2). Im August 2022 war es dann soweit: Im Rahmen eines Kick-Offs wurden die ersten interessierten Jugendlichen begrüßt. Damit war auch die AG Diversität von dem Projekt entbunden. Stattdessen ging es in die Hände der Museumspädagogik über, die fortan die Wachteln betreut und deren Nest bereitet.

Aus einer anfänglich vierköpfigen Gruppe wuchs schnell eine Gemeinschaft, die inzwischen aus acht Personen besteht und eine Altersspanne von 11 bis 18 Jahren umfasst. Die Jugendlichen, die sich seitdem einmal pro Monat im Museum treffen, kommen aus Bochum, Essen, Herne, Mülheim und Gelsenkirchen.

Galt das Interesse zunächst dem Museum und seinen räumlichen wie auch personellen Strukturen, richtete sich nach etwa einem Vierteljahr das Hauptaugenmerk auf öffentlichkeitswirksame Projekte. Hierzu zählt neben der Beteiligung an Veranstaltungen und dem Testen museumspädagogischer Programme vor allen Dingen die Mitgestaltung von museumspädagogischen Komponenten der bevorstehenden Sonderausstellung »Modern Times«. Die Wachteln haben sich nach einer Sichtungsphase für eine digitale Komponente entschieden, nämlich dem Erstellen einer eigenen Bild-, Film- und Audiospur auf dem Multimedia-Guide. Unter dem Titel »Youth Guide – Generation Z zoomt die Moderne« sollen einige der 100 Exponate besonders hervorgehoben werden. Es sind handverlesene Objekte, ausgewählt und vorgestellt von den Wachteln. Hierzu werden Audio- und Filmdateien generiert, spielerische Elemente berücksichtigt, Interviews geführt und Texte formuliert, die die Zielgruppen – Kinder und Jugendliche – auf Augenhöhe erreichen sollen. Die Fähigkeiten zum Erzählen und Schreiben interessanter, zusammenhängender und spannender Geschichten (Storytelling) sowie der professionelle Umgang mit Aufnahmegegeräten für Hörbeiträge und Kameras für Bild- und Filmbeiträge sind in Workshops erarbeitet worden bzw. werden im weiteren Verlauf des Jahres erarbeitet. Welche Formen letztendlich genutzt werden, um die einzelnen Exponate vorzustellen und zu erläutern, entschei-

Abb. 2 Für den Aufruf zum Kick-Off wurde mit dem Marienkäfer-Portemonnaie ein Objekt aus der Sonderausstellung »Modern Times« gewählt, um auf die damit verbundene Projektarbeit hinzuweisen (Grafik und Satz: LWL-Museum für Archäologie und Kultur/ J. Lennartz, F. Roß).





det jede Wachtel individuell. Damit folgt die Projektarbeit dem Prinzip der partizipativen Mitbestimmung. Dieses Prinzip sieht vor, die Jugendlichen an allen sie berührenden Prozessen entscheidungsbefugt zu beteiligen. Dementsprechend fand übrigens auch die Namensgebung statt. Aus einer Vielzahl von eigenen Vorschlägen haben sich die Wachteln letztendlich für die Benennung nach den einzigartigen Hühnervögeln entschieden. Die Wachteln werden auch zukünftig über die Form ihrer Beiträge selbst entscheiden oder mindestens mitentscheiden dürfen. Dabei werden sie stets sichtbar sein und das Museum als dessen junge Seite repräsentieren (Abb. 3) Schließlich gilt, um den NABU abschließend erneut zu zitieren: »wer Wachteln zu sehen bekommt, kann sich wirklich glücklich schätzen.« So schätzt sich vor allen Dingen das Team Museumspädagogik glücklich, das Monat für Monat mit den wundervollen jungen Menschen zusammenarbeitet und hoffentlich noch viele erfolgreiche Projekte gemeinsam auf den Weg bringen wird.

Summary

Following intensive preparations during the Covid lockdowns, a Youth Council project was launched at the LWL Museum of Archaeology and Culture in late summer 2022. Since then, up to ten young people aged between 11 and 18 have met once a month to explore the museum and take part in projects. The »Quails«, as they have called themselves, are creating a digital contribution to the multimedia guide accompanying the special exhibition Modern Times: a tour of highlights specially chosen by young people for young people.

Samenvatting

Na een minutieuze voorbereiding tijdens de corona-lockdown is in de nazomer van 2022 het project »Jugendbeirat« in het LWL-Museum für Archäologie und Kultur van start gegaan. Sindsdien ontmoeten maximaal tien jongeren in de leeftijdscategorie van 11 tot 18 jaar elkaar eenmaal per maand, verkennen het museum en nemen deel aan projecten. De kwartels, zoals ze zichzelf inmiddels noemen, leveren voor de tijdelijke tentoonstelling »Modern Times« een digitale bijdrage voor de multimediatour: een sterk persoonlijk getinte rondleiding – van jongeren voor jongeren.

Literatur

Michael Alberg-Seberich/Sarah Fehrmann/Gabriele Störmann, Wer, Wie, Was Wieso, Weshalb, Warum? – Kinderbeiräte in Stiftungen. Ein Bericht für Children for a better World e.V. Active Philanthropy (Berlin 2013). – Bertelsmann-Stiftung (Hrsg.), Mitwirkung (er)leben – Handbuch zur Durchführung von Beteiligungsprojekten mit Kindern und Jugendlichen ³(Gütersloh 2012). – NABU, Wachtel <www.nabu.de/tiere-und-pflanzen/voegel/portraits/wachtel/> (Januar 2019). – NABU, Die Wachtel <nabu.de/natur-und-landschaft/landnutzung/jagd/jagdbare-arten/weitere-vogelarten/06754.html>.

Abb. 3 Das Wappen-Logo der Wachteln wurde in einem Workshop von Volontär:in Fynn Roß gestaltet (Grafik: LWL-Museum für Archäologie und Kultur/F. Roß).