
Archäologie und Museum

Ulrike Sommer

Ferienspiele im Museum - ein Erfahrungsbericht

Im Rahmen der Ferienspiele führte das Stadt- und Kreismuseum Dieburg (Kreis Darmstadt-Dieburg, Hessen) eine Veranstaltung unter dem Motto "Ein Tag in der Römerzeit" durch. Insgesamt 46 Schüler im Alter zwischen 8 und 14 Jahren verbrachten einen Tag im Museum. Das Motto des Tages ergab sich aus dem Schwerpunkt der Sammlung sowie dem römischen Ursprung der Stadt, der im Bewußtsein der Bevölkerung relativ gut präsent ist.

Eine gewisse Vorbereitung der Kinder war insofern gegeben, als sie am Vortag bereits eine rekonstruierte römische Villa rustica besucht hatten. Einige Schüler hatten auch im Verlauf des Schulunterrichts bereits an Museumsführungen teilgenommen.

Außer dem städtischen Jugendpfleger standen sieben Betreuer zur Verfügung, die entweder Fachstudenten oder aktive Mitglieder archäologischer Arbeitsgruppen (Museum Groß-Krotzenburg) waren. Ziel der Veranstaltung war es, das Wissen der Schüler über das römische Alltagsleben spielerisch zu erweitern, vor allem aber, die Schwellenangst vor dem Museum zu nehmen, indem sie dieses als einen Ort erfuhren, wo man Spaß haben und auch herumtoben kann.

Das erworbene Wissen sollte am Nachmittag in einem Spontanschauspiel über den Tagesablauf eines römischen Schülers in Med... (römischer Name von Dieburg) umgesetzt werden. Am Vormittag wurden - nach einer kurzen Führung durch die Dauerausstellung des Museums - vier Gruppen gebildet, die sich mit Kulissenbasteln, römischer Kleidung, Frisuren und Schminken, römischem Kochen sowie der römischen Armee (Basteln von Rüstungen, Waffen etc.) beschäftigten.

Für das Kulissenbasteln diente als Material hauptsächlich Wellpappe, die zugeschnitten und mit Dispersionsfarbe bemalt wurde. Architekturteile und Gegenstände des täglichen Lebens wurden auch aus bemaltem Papier gefertigt. Bei der Herstellung der Kulissen erfolgte schon eine Vorbereitung auf die Rolle im Spontanschauspiel.

Bei der Vorbereitung der Requisiten zeigte sich, daß die Kinder unreflektiert Gegenstände aus ihrem eigenen Erfahrungsbereich in die Vergangenheit übertrugen: der römische Koch bastelte sich sofort eine moderne "Kochmütze". Auf die Gegenstände in der Museumssammlung wurde als Vorbild kaum zurückgegriffen. So zeigte sich z.B. beim Bemalen von Blumentöpfen (als Terra sigillata) keine Bereitschaft, sich die Vorbilder näher anzusehen; die Muster bestanden aus Herzchen, Blümchen und Preisangaben.

Die römische Kleidung, also Tunika und Toga oder Stola, wurde unter Mithilfe der Schüler zugeschnitten und von einer Betreuerin auf der Nähmaschine genäht. Hier zeigte sich, daß die Kinder zu wenig Möglichkeit hatten, selbst mitzumachen. Die Arbeitsgruppe wurde zum bloßen Beschaffungsunternehmen, da sich natürlich jeder so schnell wie möglich als Römer/in verkleiden wollte. Die Mitwirkenden waren hauptsächlich Mädchen.

Das Basteln von Schmuck aus Metallfolie führte zu Fragen über römischen Schmuck. Hier zeigte sich, daß die Kinder entsprechende Gegenstände in der Schausammlung während der Führung nicht wahrgenommen hatten. Auch wenn man sie jetzt darauf verwies, konnten sie die Funktion nicht selbständig erschließen, was den Nachteil der traditionellen Beschriftungen (z.B. "Fibel") zeigt. Aber auch eine "verständlichere" Bezeichnung wie "Gewandspange" ist für die Kinder unverständlich, da die Funktionsweise überhaupt außerhalb ihres Erfahrungsbereiches liegt. Außerdem zeigte sich hier, wie auch in anderen Fällen, daß die Kinder nicht bereit sind, Beschriftungen zu lesen. Es wird nur aufgenommen, was sofort bildlich anschaulich wird.

Sehr populär war die Gruppe "römische Armee", was vermutlich auch daran lag, daß der entsprechende Betreuer in vollständiger, funktionstüchtiger nachgebauter römischer Rüstung erschienen war. Fast die Hälfte der Kinder wollte zumindest ein Schwert (Wellpappe) basteln, viele fertigten auch Schilde und Helme. Ein Teil dieser Schilde waren exakte Kopien der römischen Vorbilder, aber auch reine Phantasieprodukte traten auf. Die Beteiligten waren zu 90 % Jungen.

Die Kochgruppe kochte mit modernen Töpfen und Heizplatten zwei römische Gerichte nach. Der Hauptreiz für die Kinder war, etwas selbst zu tun, etwa Zwiebeln zu schneiden oder im Topf zu rühren. Weiterführende Fragen über römische Ernährung oder Eßgewohnheiten tauchten kaum auf. Das Produkt dieser Gruppe konnte anschließend von allen versucht werden, die meisten aßen jedoch nur einen Happen und befanden dann, es schmecke scheußlich (besonders die Mitkocher)!

Bei der Planung und Durchführung des Rollenspieles erwies es sich als höchst schwierig, die für auch nur rudimentäre Kooperation erforderliche Ruhe und Konzentration herzustellen. Unser Fehler war hier wohl, daß die vorangegangenen Aktivitäten den Bewegungsdrang von Kindern in diesem Alter nicht befriedigt hatten. Das Megaphon des Kreisjugendpflegers (und dessen Erfahrung mit solchen Situationen) erwies sich schließlich als unschätzbare Hilfsmittel. Ihm gelang es dann auch, den ungefähren Spielablauf durch begleitende Kommentare und Anweisungen herzustellen. Es schien uns auf keinen Fall sinnvoll, auf die Kinder Druck auszuüben, da wir keine Assoziation zur Situation in der Schule hervorrufen wollten. Das Museum sollte als ein zwangsfreier Bereich empfunden werden.

Insgesamt läßt sich feststellen, daß das Ziel, die Erfahrung des Museums als einen Ort des Spiels zu ermöglichen, weitgehend erreicht wurde. Soweit feststellbar, waren die Schüler von dem Tagesablauf zufrieden bis begeistert; es gab keine größeren Disharmonien.

Das zweite Ziel der spielerischen Wissensvermittlung wurde dagegen kaum oder nur in Einzelfällen erreicht. Das lag zum einen in der Kürze der zur Verfügung stehenden Zeit, zum anderen aber an der Konzeption des Museums selbst. Von den verschiedenen Möglichkeiten der Aneignung der Umwelt fördert die Schulerziehung die rein sprachliche, passive, abstrakte Wahrneh-

mung. Die Handhabung dieser symbolischen Ebene soll ja gerade erlernt werden. Bei Kindern stärker ausgeprägt ist allerdings das "Be-greifen" durch tatsächliche aktive Einwirkung auf konkrete Objekte. Insofern kommt das Museum durch die Ausstellung von Gegenständen der kindlichen Wahrnehmung theoretisch sehr entgegen. Die klassische Art der Präsentation der archäologischen Funde als Einzelstück, hinter Glas, nur durch eine kurze Beschriftung in einen Funktionszusammenhang eingeordnet, bietet den Kindern aber keine Möglichkeit, den Gegenstand zu be-greifen. Bei Klassenführungen erfolgt die Auseinandersetzung mit der Ausstellung über die sprachliche Ebene (Erläuterungen und Beschriftungen). Die Erfahrung der außerschulischen Ferienspielsituation zeigt aber, daß dies nicht notwendigerweise freiwillig und spontan erfolgt. Während die Rüstung des Betreuers, die tatsächlich getragen wurde und die man anfassen konnte, sehr genau betrachtet wurde (wie man an den Nachahmungen und auch den nach den Ferienspielen angefertigten Zeichnungen sehen konnte), waren die meisten Gegenstände in den Vitrinen für die Kinder "unsichtbar".

Ferienspiele bieten die relativ seltene Chance eines direkten "feedbacks" zwischen Wissenschaftlern und Museumsbenutzern. Es wird daher geplant, die Beteiligung des Dieburger Museums an außerschulischen Aktivitäten wie Ferienspielen konsequent zu erweitern. Die dabei gemachten Erfahrungen werden vermutlich auch entscheidende Auswirkungen auf die gesamte Museumskonzeption haben.

Ulrike Sommer
Seminar für Vor- und Frühgeschichte
Arndtstraße 11
6000 Frankfurt 1

