

# *Im Museum*

## - Möglichkeiten der Annäherung an Museumsobjekte -

### 1. Sich orientieren

- das Museum erfahren/verstehen, Orientierung, Führungslinien des Museums verstehen
- Methoden:
  - **Museumsrallye/Suchspiel**
    - Ziele:
      - das Museum selbständig entdecken
      - sich mithilfe von Plänen oder Handlungsanweisungen orientieren können
      - S bauen Barrieren gegen „Bildungstempel“ ab
      - Fokus auf bestimmte Objekte legen; Eingrenzen
    - Zeitrahmen: 15-30 min.
    - prominente Objekte: S beantworten Fragen oder bearbeiten Beobachtungsaufgaben
    - Antworten liefern Buchstaben, die Lösungswort ergeben
    - wichtig: Schwerpunkt setzen → S sollen nicht von Masse der Objekte „erschlagen“ werden
    - Möglichkeit: S entwickeln selbst kleines Suchspiel für andere Gruppe
    - Beispiel: S erhalten kleinen Ausschnitt aus Bild (kleines Kärtchen), müssen entsprechendes Kunstobjekt im Museum suchen und Fragen beantworten (Variante: mehrere S erhalten Ausschnitt aus gleichem Kunstwerk, so wäre Gruppenbildung möglich)
  - **„Ich sehe was, was du nicht siehst“**
    - intensivere Auseinandersetzung mit einzelnen Exponaten
    - ca. 5-10min.
    - Spiel kann z.B. auf die Exponate eines Raumes beschränkt werden
    - Beispiel: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist schwarz“
    - wer zuerst errät, darf nächste Frage stellen
    - ersetzt Einstiegsfrage „Was ist auf dem Bild zu sehen?“

### 2. Bewusst wahrnehmen

- Seherlebnisse fördern, intensive Wahrnehmung schulen; S sollen sich Objekte aktiv forschend selbst erschließen
- Methoden:
  - **Vergleichen**
    - Aufmerksamkeit wird auf Ähnlichkeiten und Unterschiede gerichtet
    - je ähnlicher Kunstwerke, desto mehr „Feinheiten“ werden entdeckt
    - befinden sich zu vergleichende Kunstwerke in unterschiedlichen Räumen, wird zudem das Kurzzeitgedächtnis trainiert

- Beispiel Louvre: vor dem Museumsbesuch Bild der „Mona Lisa“ aus dem Gedächtnis zeichnen lassen; dann wird Original angeschaut → Reaktion: „Was, die ist so klein?“ → Objekte mit mentalen Vorstellungen der Schüler vergleichen (auch als Schreibaufgabe oder Gedankenspiel möglich)
- **Detailfokus**
  - gutes Beobachtungsvermögen, Neugier
  - weg von schneller Wahrnehmung eines Exponats
  - Material: Rahmen, Papierrollen (Klopapier), Fernglas
  - S erhalten Material, beobachten Kunstwerke selbständig; dann Austausch mit Partner
  - abschließend z.B. Steckbrief erstellen (z.B. eines „verschwundenen Objekts“); dafür interessante, charakteristische und leicht wieder aufzufindende Details fotografieren (wenn im Museum möglich!); Steckbrief kann gezielt für Mitschüler entwickelt werden

### 3. Spielerisch annähern

- Neugier wecken, Konzentration (Ort-Bild-Gedächtnis) ...
- Methoden:
  - **Gedächtnisspiel (Memory)**
    - Variante 1: als Vorbereitung des Museumsbesuchs wird Memory gespielt, auf Kärtchen sind Exponate des Museums → dadurch Wiedererkennungseffekt beim ersten Rundgang durchs Museums
    - Variante 2: als Vorbereitung Memory mit Ausschnitt von Gemälden („paarige“ Motive: Mann und Frau, zwei Augen, Meister und Modell ...) → hier schwieriger die richtigen Paarungen zu finden
    - Variante 3: vor dem Kunstwerk Memorykärtchen mit Ausschnitten aus Exponaten gemischt auslegen; S ordnen die Ausschnitte den Kunstwerken zu
  - **Puzzle**
    - Blick für Details, Farbwerte, Strukturen
    - Material: Ausdrucke, Postkarten, Kunstdrucke, Plakate
    - auch für Gruppenfindung möglich

### 4. Assoziative Bezüge herstellen

- Wahrnehmungen öffnen, subjektive Annäherung an Exponat, Objekte werden in assoziative Kontexte gestellt
- Methoden:
  - **Kreuzwort**
    - Sich-Einlassen auf das Thema, persönliches Schreiben als Äußerungsform
    - Material: kopierte Zettel mit dem gewählten Begriff
    - Variante 1: als Vorbereitung auf Museumsbesuch Begriff MUSEUM senkrecht auf Papier schreiben, zu jedem Buchstaben ein Wort

- notieren; mit den 6 Wörtern wird kleine Geschichte zum Thema Museum geschrieben
- Variante 2: Kreuzwortmethode auch für Annäherung an einzelne Objekte möglich
- für ältere Schüler: „écriture automatique“
- **Rhizom (Mindmap)**
  - Wahrnehmungsmöglichkeiten erweitern
  - Material: große Papierbahn, Filzstifte
  - z.B. Thema der Ausstellung als zentralen Begriff notieren, alle Assoziationen dazu in Beziehung setzen → Assoziationsketten möglich

## 5. Wissen aneignen

- z.B. im Zusammenhang mit im Unterricht behandelten Themen → Wissen vertiefen, anwenden ...
- Methoden:
  - **Führung**
    - komprimierte Vermittlung der wesentlichen Infos
    - sinnvoll bei Zeitknappheit
    - sachorientierte Vermittlung
    - Schüler können Führung übernehmen
  - **Arbeitsblatt**
    - AB zu bestimmtem Exponat wird bearbeitet: Skizzen, Lückentexte, Multiple Choice, Zuordnung von Begriffen, offene Fragen ...
    - Variante: Schüler können sich gegenseitig solch ein Arbeitsblatt erstellen

## 6. Gestalterisch auseinandersetzen

- im Museum räumlich und zeitlich beschränkt → Möglichkeit: zeichnen ...
- Methoden:
  - **Rekonstruieren**
    - genaue Beobachtung von Bildelementen
    - rekonstruieren = einzelne Teile/Aspekte oder das Kunstwerk als Ganzes „nachbilden“ → Ausschnitte stark vergrößert zeichnen, Hell-Dunkel-Verteilung mit weichen Bleistiften oder Kreide umsetzen ...
  - **Dekonstruieren/Kombinieren/Transformieren**
    - Vorbild wird auseinander genommen, demontiert, neu zusammengesetzt → Auseinandersetzung erfolgt hier mit Repros (Collagetechnik: schneiden, kleben...)

## 7. In andere Medien übersetzen

- „übersetzen“ in neues Medium: Musik, Theater, digitale Medien, Sprache ...
- je nach Umfang auch sinnvoll als Nachbereitungsaufgabe, wenn aufgrund des materiellen Aufwands nicht im Museum realisierbar

- Methoden:
  - **Comic (Sprache, Erzählung)**
    - schärft Bewusstsein für erzählerische Ausdrucksmöglichkeiten von Bildern
    - L bereitet Arbeitsblatt mit Bild von Kunstwerk vor, fügt leere Sprechblasen ein → Schüler füllen ein: Dialog der dargestellten Person, innerer Monolog, erzählerischen Kommentar zum Kunstwerk
    - Variante: ein berühmtes Bild kann mit eigenen Figuren in einen Comic übersetzt werden
    - Beispiel: „Das Floß der Medusa“ von Géricault (Louvre) im Vergleich mit der Asterix-und-Obelix-Version (Asterix als Legionär: das Schiff der Piraten wird versenkt → direkte Anspielung auf Géricault)
  - **Bilder nachstellen/Bilder spielen (performative Methoden)**
    - genaue Beobachtung von Körperhaltungen
    - Umsetzen von Beobachtungen in Regieanweisungen
    - mögliches Material: Kostüme, Requisiten-Kiste
    - kann als kurzes Stehgreifspiel erfolgen oder mit konkreten Rollen (Regisseur – Darsteller – Publikum)
    - Variante 1: Kleingruppen wählen sich ein Kunstwerk aus, stellen es nach; die anderen Schüler gehen durch die Ausstellung und versuchen das Werk zu identifizieren
    - Variante 2: Nachstellen wird in kleinen Schritten fotografisch festgehalten → Entwicklung einer Bildergeschichte

## 8. Kunstwerke kommunizieren

- S = Kunstvermittler, Führer
- Methoden:
  - **Objektinterview**
    - die Objekte „zum Sprechen bringen“
    - Schüler bereiten Fragen an das Objekt vor; beantworten diese mithilfe aller auffindbaren Infos (Ausstellungskatalog, Zusatzmaterial, Fachleute...) → Fragen und Antworten werden vor der Klasse als Interview präsentiert; ein Schüler übernimmt dabei die Rolle des Exponats
    - Variante: Fragen und Antworten können fiktiv und witzig sein; auch einzelne Personen eines Gemäldes können interviewt werden (Alter, Herkunft, Hobbies...)
  - **Magazin/Website/Exkursionsbuch/Schülerzeitschrift...**
    - Reflexion und Verarbeitung der Museumserfahrung
    - wichtige Stationen des Museumsbesuchs werden festgehalten; kann wie „Fotoroman“ gestaltet werden