

		<b>MUSEUMSPÄDAGOGISCHE PROJEKTE</b> <b>AN MUSEEN IN OSTDEUTSCHLAND</b>
--	--	---

## Denk(mal) kreativ, schräg und verquer

### Kinder- und Jugendwettbewerb zum 90. Geburtstag des Völkerschlachtdenkmals 2003

Kontakt	
<b>Durchgeführt von</b>	Stadtgeschichtliches Museum Leipzig, Altes Rathaus, Neubau, Völkerschlachtdenkmal, FORUM 1813, Schillerhaus in Leipzig-Gohlis, Museum Zum Arabischen Coffebaum, Sportmuseum, Direktor Dr. Volker Rodekamp Projektleitung: Elke Schaar, Museumspädagogin
<b>Erreichbar unter</b>	Stadtgeschichtliches Museum, Neubau, 04107 Leipzig, Böttchergäßchen 3, Tel 0341 9651315, Fax 0341 9651352, eMail <a href="mailto:eschaar@leipzig.de">eschaar@leipzig.de</a> , Internet <a href="http://www.leipzig.de/stadtmuseum/">www.leipzig.de/stadtmuseum/</a>
<b>Datum der Erfassung:</b>	01.11.04

Kurzbeschreibung	
<b>Art des Projektes</b>	Jahresprojekt/Wettbewerb
<b>Zielgruppe</b>	Kinder- und Jugendliche bis 17 Jahre, Einzelpersonen, Schulklassen, Arbeitsgemeinschaften u.ä.
<b>Anzahl der Teilnehmer</b>	320 Wettbewerbseinsendungen
<b>Projektbeteiligte</b>	Projektbegleitung durch Museumspädagogin, Lehrer, Eltern

Inhalt	
<b>Ablauf</b>	Zum 90. Geburtstag des Völkerschlachtdenkmals im Oktober 2003 waren Kinder und Jugendliche aus Leipzig und Umgebung aufgerufen, ihre Phantasie spielen zu lassen. Kreativ, schräg und verquer sollten sie dem Denkmal zu Leibe rücken. Ob Comic, Foto, Zeichnung, Modell, Kurzkrimi, Kreuzworträtsel oder mathematische Knobelei - alles was zum Thema passte, war erlaubt. Im August 2003 konnten während der Sommerferien 14 Tage lang alle Wettbewerbsergebnisse in den PROMENADEN Hauptbahnhof Leipzig präsentiert werden. Über 300 Exponate wurden uns von den Kindern und Jugendlichen anvertraut. Eine Jury, bestehend aus Museumsdirektor, Centermanager, Projektleiterin, Praktikanten, Kindern und Jugendlichen, überprüfte Spiele auf Spielbarkeit, las Geschichten, löste Rätsel, begutachtete kleine und große Kunstwerke, um sie darauf hin zu bewerten. Als Preise erwarteten unsere Wettbewerbssieger eine Führung durch das Bundesverwaltungsgericht, ein Besuch im ZOO, im Oldtimermuseum und einige Sachpreise. Doch das war nicht das wichtigste. Vielmehr waren die Wettbewerbsteilnehmer stolz, ihre Ergebnisse in einer richtigen Ausstellung zeigen zu können.
<b>Anleitungen</b>	Die Erfahrung zeigt, dass ein Wettbewerb über einen längeren Zeitraum laufen sollte, damit genügend Zeit bleibt, sich mit dem Thema anzufreunden und auseinander zu setzen.

Organisatorische Details	
Finanzierung	<p>Kosten verursachte der Druck von 3000 Flyern, A3 doppelseitig bedruckt, schwarz weiß, Neusiedler Color Copy 100g/qm. Kosten: ca. 300,-€</p> <p>Der Kooperationspartner PROMENADEN Hauptbahnhof Leipzig, ECE-Projektmanagement G.m.b.H. &amp; Co.KG stellte Sachpreise, Ausstellungsfläche, Vitrinen und Stellwände zur Verfügung. Auch Personal des Centers stand beim Auf- und Abbau zur Verfügung.</p> <p>Das Bundesverwaltungsgericht, der ZOO und das Oldtimermuseum boten kostenfreien Eintritt und Führungen durch ihre Einrichtungen an.</p> <p>Die Gestaltung des Wettbewerbsauftrages übernahm kostenfrei ein Freund des Museums.</p>
Materialbedarf	Großformatiger Karton für Bilder, Leim und andere diverse Materialien
Raumbedarf	Große Ausstellungsfläche   Ca. 300 m <sup>2</sup>
	Gute Beleuchtung, Stellwände, Vitrinen
Medien	Videorecorder, Monitor, CD-Player, da Videos und ein Hörspiel produziert wurden.
Sonstiges	Öffentliche Ausstellungsmöglichkeit muß gegeben sein, - wirkt besonders motivierend.
Zeitaufwand (ges.)	Insgesamt schwer einschätzbar
Personalaufwand	Projektleiterin, Praktikantin zur „Inventarisierung“ der eingegangenen Exponate, Handwerker (Auf- und Abbau der Ausstellung), Praktikantin (Ausstellungsgestaltung), Fahrer für diverse Transporte,

Kurze Auswertung des gesamten Projektes	
Positives	In der Vorbereitungsphase haben die Wettbewerbsteilnehmer einmal oder mehrfach, allein oder in der Gruppe das Völkerschlachtdenkmal aufgesucht. Sie haben an Führungen teilgenommen, vor Ort gemalt, gefilmt, diskutiert und sich entsprechend ihres Alters mit dem Denkmal und der Völkerschlacht auseinandergesetzt. Vor allem Jugendliche haben in kleinen Teams gearbeitet. Die Resonanz der Presse war positiv, so dass der Wettbewerb auch überregional Beachtung fand. <b>Eine kleine Auswahl der Wettbewerbsergebnisse wird seit Oktober 2003 im Foyer vom Museumsshop am Völkerschlachtdenkmal präsentiert. (Nachhaltigkeit)</b>
Schwierigkeiten	Durchführung des Projekts, Nachbereitung und Rückführung der Ausstellungsstücke sind zeitlich sehr aufwändig, da es sich um Leihgaben handelt, die sorgfältig behandelt und ordnungsgemäß zurück gegeben werden müssen.
„Achtungsschilder“	Benötigt man Fördergelder, ist ein Planungsvorlauf von etwa einem Jahr erforderlich. Unbedingt Zeit und Geld für eine ansprechende Dokumentation einplanen! Was nicht dokumentiert wird, gerät allzu schnell in Vergessenheit. Dokumentationen helfen, Förderer zu finden.

Sonstiges	
Begleitmaterialien	Entstanden sind unter anderem ein Hörspiel, Krimis, Comics sowie Spiele ganz unterschiedlicher Art. Diese Materialien können bei Bedarf während der Veranstaltungen im Denkmal und im FORUM 1813 eingesetzt werden.
Ähnliche Projekte	Der 3. Kinder- und Jugendwettbewerb <i>Schillernd &amp; Kreativ</i> zum 200. Todestag von Friedrich Schiller am 9. Mai 2005 wurde Anfang September 2004 ausgeschrieben. Projektleitung: Elke Schaar, Museumspädagogin, eMail: <a href="mailto:eskhaar@leipzig.de">eskhaar@leipzig.de</a>

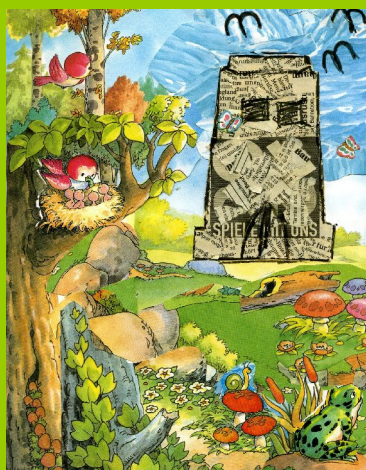
## Bilder / Anhänge

Bild 1



Rahel Focking, Claudia Thamke, Klasse 7, St. Augustin Gymnasium Grimma, Volkshelden-Denkmal aus Lego-Bausteinen

Bild 2



Sarah Felten, 6 Jahre alt. Sarah ist fast taub. Sie hat den Riesen in einen wunderschönen Blumengarten gestellt.

Bild 3



Teamarbeit des KINDER-ATELIERS / KAOS e.V.