

## Die SinnesBOX

Ein Konzept für alle Sinne

Ruinen und historische Gebäude sind Geschichte. Als Lebenszeugnis ihrer Bewohner und Kultur sind sie dazu in der Lage, als Vermittler zwischen Vergangenen und Gegenwärtigem Geschichten zu erzählen. Um diese Geschichten zugänglich zu machen, bedarf es einer Wahrnehmung mit allen Sinnen.

Auch die Klassik Stiftung Weimar verfolgt das Anliegen, die Architektur ihrer Gebäude für Besucher durch eine neue Erlebnisebene greifbarer zu machen. Um genau diesem Bedürfnis nachzukommen, wurde die *SinnesBOX* entwickelt. Grundlage bildet hierbei die Befragung einer neunten Klasse. Was ist Kindern und Jugendlichen beim Museumsbesuch wichtig? Wie erleben sie Architektur? Die gewonnenen Erkenntnisse wurden eingesetzt, um ein Konzept zu entwickeln, das eine ganzheitliche Erfahrung von Architektur möglich macht.

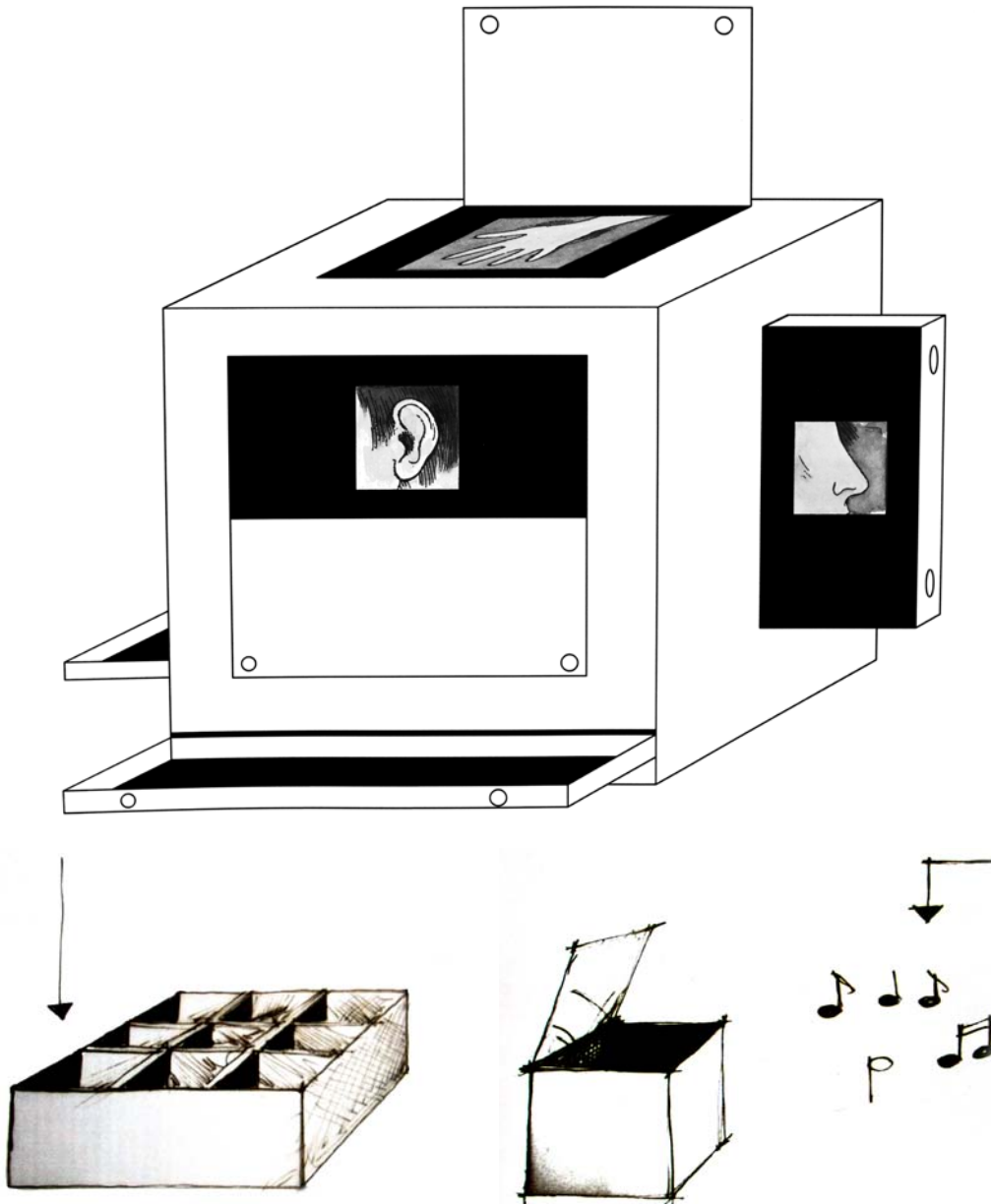
In einer Box mit fünf verschiedenen Bereichen zu den jeweiligen Sinnen werden unterschiedlichste Materialien bereitgestellt. Diese beziehen sich direkt auf ein Gebäude wie beispielsweise das Schlossmuseum und sollen auf die verschiedenen Räume

eingehen. So könnten unterschiedliche Gewürze aus der Schlossküche beschnuppert, oder das Holzpflaster aus der Toreinfahrt zum Fühlen und Tasten bereitgestellt werden.

Auf diese Weise können Kinder auf einem Pfad der Sinne das gesamte Schloss erleben. Bestimmte Elemente werden in den Fokus der Wahrnehmung gestellt und so aus einem ganz anderen Blickwinkel erfahren.

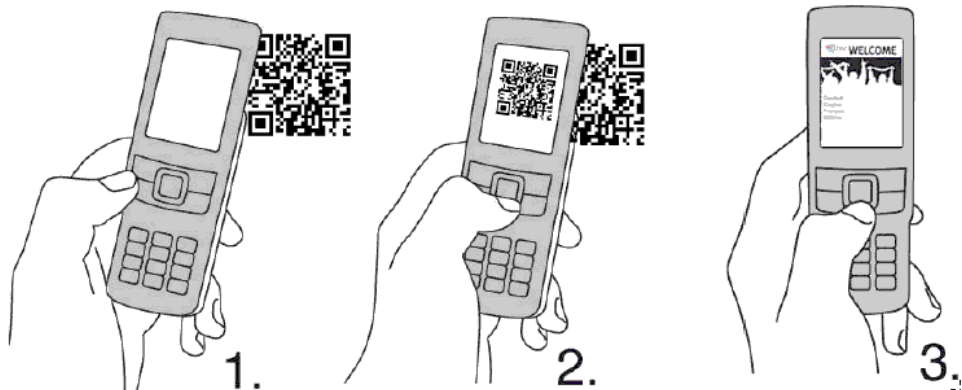
Ein Projekt von Studenten der BUW:

Thomas Freesse, Daniel Börner, Agung Soernarto, Julius Werner, Daniel Klein





- 1 Frauenplan Goethehaus
- 2 Seifengasse  
*Die Liebesroute*
- 3 Haus Charlotte von Stein
- 4 Aussichtspunkt Goethes Gartenhaus
- 5 Felsentor
- 6 Ilmbrücke/  
*Goethes „secret place“*
- 7 Tempelherrenhaus
- 8 Ginkobaum
- 9 Platz der Demokratie  
*die wilden Zeiten*
- 10 Am Markt  
*Blutgerüst*
- 11 Buchhandlung, Am Markt 2  
*Eckermanns Vögel*
- 12 Wittumspalais
- 13 Die scharfe Kloßfrau  
*verhängnisvolle Gelüste*
- 14 Karlstraße „das kleine Haus“
- 15 Jakobskirche  
*im feuchten Gewölbe*
- 16 Kasseturm
- 17 Theaterplatz  
Goethe-Schiller-Denkmal
- 18 Schillers Wohnhaus
- 19 Windischenstraße:  
Schillers Leben
- 20 Brauhausgasse
- 21 Goethebrunnen



## Stadtgeflüster

### Konzept eines interaktiven Stadtspiels

Mit Hilfe der QR-Code Technologie wird durch dieses Konzept die Stadt Weimar zum Sprechen gebracht. Auf einer Art modernen Schnitzeljagd können sich die Teilnehmer in das Weimar der Klassik begeben und dort auf den Spuren Goethes und Schillers die historische Stadt neu für sich entdecken.

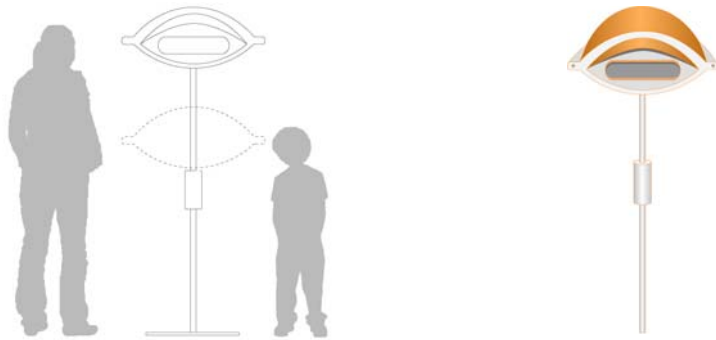
Ausgestattet mit einem Smartphone können sie durch das Abscannen eines der QR-Codes Video-, Audio-, Text-, oder Bildbotschaften empfangen und erfahren so Neues über die Stadtgeschichte und bedeutende Persönlichkeiten Weimars. Stationen sind nicht nur bekannte historische Gebäude und Denkmäler der Klassik Stiftung, sondern auch Plätze und andere Bauten aus dem Weimarer Stadtbild. Mit jedem Code bekommt der Teilnehmer einen Hinweis auf den Standort des nächsten Codes sowie einen Buchstaben aus dem sich am Ende der Route ein Satz zusammensetzen lässt, der sich auf die Geschichte Weimars bezieht.

Im Goethehaus erhält man schließlich einen mit einem weiteren QR-Code versehenen Stein, mit dessen Scan man auf die projekteigene Homepage gelangt um weitere Infor-

mationen und Links abzurufen. Die Kombination aus neuem Medienansatz und spielerisch verpackten Daten zur Geschichte in ansprechend visuell aufbereiteter Form soll Jugendliche auf neue Weise für die Kultur der Stadt begeistern. Unabhängig vom organisierten Gruppenangebot soll das Spiel über Informationsflyer auch für jeden Weimarer Bürger und Besucher mit Einsatz seines Handys zu erleben sein.

Somit kann jeder Smartphone-Besitzer Kenntnis über das Leben und Wirken von Persönlichkeiten wie Goethe und Schiller, über Alltag und die Gesellschaft im klassischen Weimar. Auf humorvolle Art werden Wissen und Hintergrundinformationen verknüpft und in kleine Geschichten verpackt.

Ein Projekt von Studenten der BU Weimar:  
Lissy Heckel, Laura Belker, Sabrina Rossow



## Augen von Weimar

### Eine Konzeptidee

Am Anfang dieses Projekts stand die Frage: Was ist eigentlich die Spur der Steine? Neben eigenen Recherchen wurden auch Kinder nach ihrer Meinung gefragt. Für sie sind die Spuren der Steine zum einen die Steine selbst und zum anderen Spuren, die sich im Laufe der Zeit auf ihnen abgezeichnet haben und so ihre Geschichte sichtbar machen.

Übertragen auf Stein als Baumaterial bedeutet dies, dass anhand der Materialien, aus welchen ein Gebäude besteht, seine Historie sichtbar gemacht werden kann. Doch wie kann man diesen Zusammenhang nutzen, um Prozesse in der Stadtentwicklung für Kinder, Einwohner und Reisende sichtbar zu machen?

Durch Rechercharbeit wurde nach und nach die Entwicklung wichtiger Gebäude Weimars nachvollzogen. Hier waren es neben Texten vor allem die alten Fotografien, die durch den starken Kontrast zur heutigen Zeit beeindruckten.

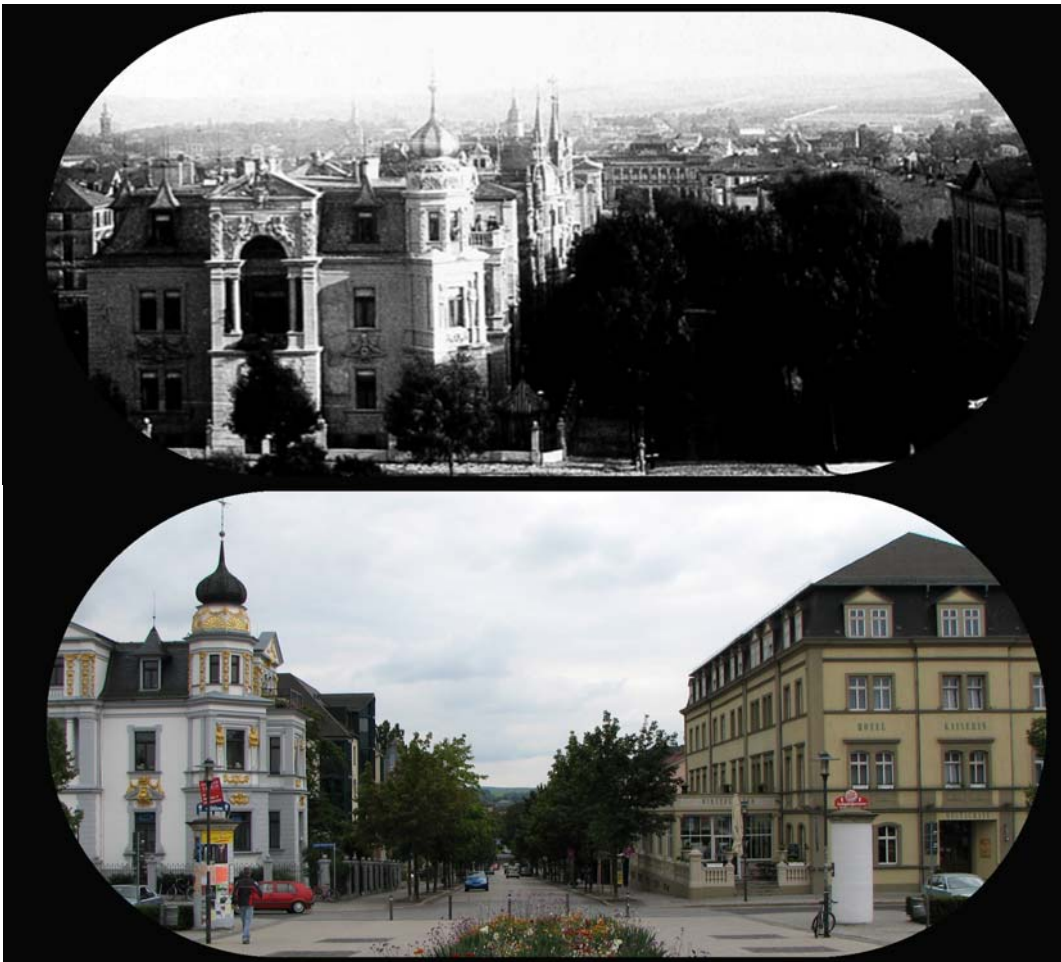
Der Grundstein des Projekts war gelegt. Gesammelte Informationen und Bilder mussten nun in eine Form gebracht werden, die es Interessierten ermöglicht, die Entwicklung der Stadt

nachzuvollziehen und Vergleiche zum Heute anzustellen.

In Zusammenarbeit mit einer Schulklasse entstand schließlich das Konzept *Augen von Weimar*. Ein jederzeit zur Verfügung stehender »Vermittler« sollte der Wahrnehmung eine historische Ebene beiseite stellen. Gemeinsam mit den Kindern wurde so die Idee entwickelt, vor ausgewählten Gebäuden eine Art Maschine in Form eines Auges aufzustellen. Wie bei einem Fernglas kann man durch das höhenverstellbare Auge blicken und so historische Fotografien und Informationen zum jeweiligen Gebäude entdecken. Auf diese Weise wird die Geschichte des Gebäudes sichtbar und lässt Rückschlüsse auf die Stadtentwicklung Weimars zu. Durch die Bereitstellung vor wichtigen Weimarer Gebäuden soll so ein flächendeckendes Informationsnetz entstehen.

Ein Projekt von Studenten der BUW:

Pengcheng Bao, Sheng Xu







## Die kleinen Architektouristen

### Architekturspiel

Mit dem Spiel *Die kleinen Architektouristen* für Schüler der 5. bis 7. Klassen sollen Architektur und Geschichte auf unterhaltsame und interaktive Weise näher gebracht werden.

Die entwickelte Spielausgabe konzentriert sich auf die Weimarer Fürstengruft und die Russisch-Orthodoxe Kapelle, die sich auf dem Historischen Friedhof Weimars befinden. Das Spiel will sich von gewöhnlichen Unterrichtssituationen und der klassischen Führung abgrenzen und den Kindern durch die Erfahrung an der gebauten Umwelt Wissen vermitteln.

Bestandteile des Spiels sind neben einem Stoffbeutel, ein Holzkoffer mit zwei Sichtfenstern und 36 Holzbausteine. Auf vier Seiten dieser Holzklötze befinden sich verschiedene Informationen: Ein architektonisches Merkmal eines der beiden Gebäude des Friedhofes, ein Textfragment zur Geschichte des Baus eines dieser Gebäude, ein Teil des Stadtplans von Weimar und ein Teil vom Übersichtsplan des Historischen Friedhofs.

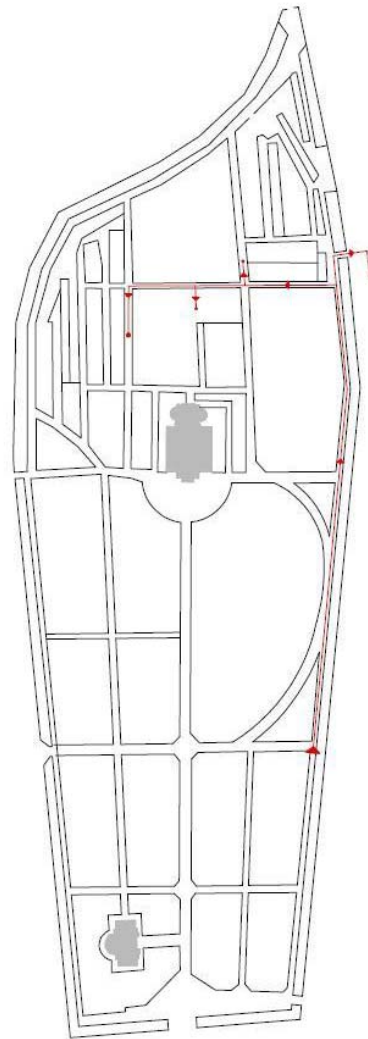
Startpunkt des Spiels ist der ehemalige Wohnsitz der »herzoglichen Familie«: das Weimarer Stadtschloss. Wird das Spiel von mehreren Personen

gespielt, puzzeln zwei Gruppen je eine der beiden Karten und sortieren sie anschließend auf eine Seite der aufgeklappten Spielkiste. Wurden die Karten korrekt zusammengesetzt, werden beim Zusammenklappen der Kiste die beiden Pläne durch die Sichtfenster erkennbar und helfen nun dabei, den Weg zum Friedhof zu finden.

Bei der Fürstengruft und der Russisch-Orthodoxen Kapelle angelangt, werden die Bausteine aus dem Kasten genommen, in der Stofftasche gemischt und unter allen Mitspielern aufgeteilt. Ziel ist es, die architektonischen Merkmale dem richtigen Bauwerk zuzuordnen und nach Anleitung in die Spielkiste einzusortieren. Sind alle Steine am richtigen Platz, kann die Spielkiste geschlossen werden und zwei Texte zur Historie der beiden Gebäude werden lesbar.

Das Prinzip des Spiels kann ebenso auf andere Bauwerke der Klassik Stiftung Weimar, oder sogar auf eine andere Stadt und deren historische Gebäude übertragen werden.

Ein Projekt von Studenten der BUW:  
Josefine Störmer, Carolin Fräbel



## Historischer Friedhof

### Eine Einführung für Kinder

Auf einem Friedhof finden sich die Spuren der Steine gleich in zwei unterschiedlichen Aspekten. Zum einen lässt die Gestaltung der Grabsteine Rückschlüsse auf die Architektur der Entstehungszeit zu, zum anderen ist ein Grabstein gleichzeitig die Spur eines menschlichen Lebens.

Der Friedhof eignet sich also hervorragend, um dort architektonische und geschichtliche Aspekte zusammenzuführen. Aus diesem Grund wurde der Historische Friedhof in Weimar ausgewählt, um hier ein Vermittlungskonzept für Kinder zu planen. Das Projekt beinhaltet - dem natürlichen Lernverhalten von Kindern entsprechend - eine Erlebnisführung, die es den Schülern ermöglicht, eigenständig Erfahrungen zu sammeln und Neues zu entdecken.

Es wurde eine Führung entwickelt, die in ihren Merkmalen einer Schnitzeljagd ähnlich ist. In einem vorbereiteten Korb werden eine Anleitung, eine Karte, Symbolkarten, Wissenskarten, Briefe und Musik bereitgestellt. In Zweier- bis Vierergruppen dürfen die Kinder so den historischen Friedhof und elf verschiedene Personen anhand der jeweiligen historischen Grab-

stätten erkunden. Von einer Symbolkarte ausgehend ist es ihre Aufgabe, den dazugehörigen Grabstein zu entdecken. Mit Hilfe des Sterbedatums können die Kinder dann die jeweilige Wissenskarte finden und das dazugehörige Bonusmaterial erforschen. Die Rückseite der Symbolkarte bietet wiederum einen Hinweis auf die nächste zu findende Grabstätte. Das letzte Grab kann nur entdeckt werden, wenn zuvor alle Wissenskarten entdeckt wurden.

Die Erlebnisführung eignet sich für Kinder der vierten bis siebten Klassenstufe und kann im schulischen Kontext in den unterschiedlichsten Fächern eingesetzt werden. Das benötigte Material könnte als Unterrichtsentwurf online gestellt werden, sodass Lehrer jederzeit darauf zugreifen können. Auch ein öffentliches Angebot mit Buchung über die Tourist-Information Weimar wäre denkbar.

Ein Projekt von Studenten der BUW:  
Vanessa Walk, Papatya Malcan, Ada K. Pöhlend

