



Mit einer neuen Ausstellung
ins Schuljahr 2011/2012 !

Kardinal-Piffl-Platz 8
3400 Klosterneuburg
Anmeldung unter: 02243/444-393 bzw. 299

Im Rahmen der kommenden Sonderausstellung

„Die Welt von Puckerl und Muckerl“
Illustrationen, die Generationen bewegen

hat sich das Stadtmuseum Klosterneuburg ein abwechslungsreiches Angebot für Schulklassen verschiedener Altersstufen überlegt.

Sämtliche Workshops beginnen mit einer kurzen Führung durch die Ausstellung (je nach Alter und Aufwand des folgenden Workshops bis zu maximal 30 Minuten).

WORKSHOP 1

„Wir gestalten ein Bilderbuch“

(Auch als spezieller Weihnachts- oder Osterworkshop buchbar!)

Inspiriert von den in der Ausstellung gezeigten Zeichnungen sollen die Schüler und Schülerinnen in einer Gesprächsrunde eine kurze Geschichte erfinden.

Die Klassengemeinschaft entscheidet, wer die Erzählung ausformuliert; ebenso legt sie die Schreiber und Illustratoren fest.

Bei der Gestaltung dürfen die Kinder ihrer Phantasie freien Raum lassen: sie können zeichnen, malen, collagieren ...

Im Rahmen dieses Workshops besteht die Möglichkeit, an einem WETTBEWERB teilzunehmen!

Unter den Büchern, die vorläufig im Museum verbleiben, werden die 3 besten ausgewählt.

1. Preis: Gratisführung für die Klasse für eine Ausstellung (Stadtgeschichte-Ausstellung oder Gastronomieausstellung 2012/13)

2. und 3. Preis: je ein Stadtgeschichte-Katalog (Kinderfassung) für den Klassenverband
Natürlich kann die Klasse das Buch auch gleich mitnehmen und auf die Teilnahme verzichten.

Dauer: bis zu 3 Stunden

WORKSHOP 2

„Schattentheater“

(Auch als spezieller Weihnachts- oder Osterworkshop buchbar!)

Illustrationen zum Leben erwecken! – Unter diesem Motto bastelt zunächst jedes Kind eine Spielfigur. Danach erarbeiten je nach Klassengröße 4-5 Gruppen ein kleines Theaterstück. Der Workshop endet mit der Vorführung der einzelnen Episoden für die Klassenkameraden.

Dauer: bis zu 3 Stunden

WORKSHOP 3

„Spiele einst und heute“

Wie haben Großeltern (und Eltern) ihre Freizeit verbracht? Computer und Fernseher waren die Ausnahme, für viel Spielzeug fehlte oft das Geld ... Also: Was haben sie gespielt?

Einige dieser Fragen beantworteten die Bilderbücher der 50er Jahre. Vor allem beantworteten wir diese Fragen jedoch, indem wir alte Spiele nachspielen!

Dauer: circa 2 Stunden

WORKSHOP 4

„Die Sprache im Wandel der Zeit“

In der Ausstellung sind nicht nur viele Originalzeichnungen und Neuauflagen der alten Bücher zu sehen, sondern auch einige Erstausgaben der 50er Jahre. Haben die Illustrationen bis heute ihre Gültigkeit behalten, so hat sich in der Sprache doch einiges geändert.

Begeben wir uns doch gemeinsam mit Spiel und Spass auf die Spurensuchen nach Veränderungen!

Dauer: circa 2 Stunden

WORKSHOP 5

„Pantomime“

In einem ersten Schritt stellen die Schüler und Schülerinnen aus einfachen Materialien Verkleidungen her. Mittels Pantomime versuchen sie im Anschluss, ihren Klassenkameraden zu vermitteln, wen oder was sie darstellen. – Der Phantasie sind – vom „heiteren Beruferaten“, über Tiere, Situationen ... keine Grenzen gesetzt.

Dauer: circa 2 Stunden

WORKSHOP 6

„Wir basteln unsere eigenen Spiele“

Puzzles, Memory, Domino ... – inspiriert von der „Puckerl und Muckerl“-Ausstellung könnten die Kinder diese und ähnliche Spiele mit ihren eigenen Zeichnungen gestalten.

Dauer: circa 2 Stunden

WORKSHOP 7

„Ein Adventkalender für die Klasse“

24 verschiedene Bilder müssen die Kinder im Rahmen dieses Workshops gestalten. Aus diesen entsteht ein Adventkalender für die Klasse. Unsere Idee: Vielleicht können Parallelklassen ihre Kalender tauschen! – So ist für Überraschung gesorgt.

Dauer: circa 2 Stunden

Das Programm ist für Kinder von 6 bis 12 Jahre konzipiert. Für jüngere bzw. ältere Kinder wird es entsprechend abgewandelt! Spezielle Wünsche der Lehrer werden natürlich berücksichtigt!

! NACH WIE VOR AKTUELL !

„Es war einmal ...“

Das Werden der Stadt Klosterneuburg

**Mit Spiel und Spaß die Geschichte
unserer Stadt erleben!**

Seit der Eröffnung unserer **Stadtgeschichte-Ausstellung** haben schon zahlreiche Schulklassen unser Führungsangebot in Anspruch genommen. Da die Kinder bisher immer mit großer Begeisterung an unserem Programm teilgenommen haben, möchten wir auch Sie und Ihre Klasse in unser Museum einladen.

Unser Programm:



- **Max Historicus führt durch die Ausstellung „vom Werden der Stadt“:** Dabei ist natürlich die Mitarbeit der Kinder gefragt! Sie dürfen u. a. einige Objekte (römische Münzen und Geschirrfragmente, mittelalterliche Knochen, Safran) angreifen.
- **Ärchäologiespiel + was ist falsch?** Mehrere Schüler bekommen „Grabungskisten“ mit Fundstücken. Ein Gegenstand passt nicht dazu. Dieser muss gefunden werden.

- **„Dalli-Klick“ mit 7 Motiven aus der Ausstellung**
Vom Bild ist zunächst nur ein kleiner Bereich zu sehen. In mehreren Stufen kommt immer mehr zum Vorschein, bis das ganze Motiv zu erkennen ist.
Die Kinder sollen versuchen, möglichst schnell das Dargestellte zu erkennen.
- **Millionenshow:** Das Los entscheidet, welche vier Kinder als Kandidaten „Assingers“ (=Lehrer/Ins) Fragen beantworten dürfen. Als Belohnung gibt es Süßes.

Zum Ausklang dürfen die Kinder **Buttons mit Max Historicus-Motiven bzw. Motiven aus der Ausstellung** herstellen und erhalten je einen **Historicus-Schokoladentaler**.

Dauer: circa 2 Stunden

Das Programm ist für Kinder von 8 bis 12 Jahre konzipiert. Für jüngere bzw. ältere Kinder wird es entsprechend abgewandelt! Spezielle Wünsche der Lehrer werden natürlich berücksichtigt!

PREISE des Stadtmuseums Klosterneuburg

| | | |
|--------------------------------|-------------------------------|--------------------------|
| Workshops - Gruppe (2 Stunden) | bis 15 Kinder ab 16 Kinder | 75 €/Gruppe 5 €/Kind |
| Workshops - Gruppe (3 Stunden) | bis 15 Kinder ab 16 Kinder | 95 €/Gruppe 6 €/Kind |
| Workshops - Gruppe (4 Stunden) | bis 15 Kinder ab 16 Kinder | 115 €/Gruppe 7 €/Kind |
| Schulführung - Gruppe | bis 14 Kinder ab 15 Kinder | 60 €/Gruppe 4 €/Kind |

Begleitlehrer: freier Eintritt!



© Verlagsbuchhandlung Julius Breitschopf GmbH & Co. KG, 3240 Kritzendorf (<http://breitschopf-verlag.com>)

„Die Welt von Puckerl und Muckerl“ Illustrationen, die Generationen bewegen

Zusätzlich zu den Workshops, die seitens des Museums angeboten werden, hat sich auch Herr Peter Kutzer-Salm, Enkel von Ernst Kutzer*, bereit erklärt, Workshops für Schulklassen anzubieten.

* Ernst Kutzer illustrierte „Puckerl und Muckerl“ – die „Titel-Geschichte“ unserer Ausstellung!

Peter Kutzers-Salms Workshops können jeweils für Dienstag oder Donnerstag gebucht werden.

Anmeldungen: mindestens 14 Tage vor dem gewünschten Termin

Bei der Anmeldung ist die Anzahl der Kinder und Begleitpersonen bekannt zu geben!

Gruppentarif pro Workshop: € 130,-



© Verlagsbuchhandlung Julius Breitschopf GmbH & Co. KG, 3240 Kritzensdorf (<http://breitschopf-verlag.com>)

„Spielend Lernen lernen“

Workshops rund um die Sprache und Illustration – bis zum Text-Bilderbuch

Ein Programm für Schüler und Schülerinnen von **Peter Kutzer-Salm** und
Susanne Bayer-Rinkes im Rahmen der Ausstellung:

*„Die Welt von Puckerl und Muckerl“
Illustrationen, die Generationen bewegen*

Der Museumsbesuch beginnt mit einer kurzen Führung durch die Ausstellung.

Dann folgt der ausgewählte Workshop.

Der Vormittag endet mit einer interaktiven Power Point-Präsentation eines Breitschopf-Bilderbuch Klassikers zusammengestellt und gelesen von Peter Kutzer-Salm.

Workshop A

Stichworte und Schritte hin zum SCHREIBEN

Buchstaben – Silben – Worte – Sätze

Sprache basteln

„Der Onomatopoetische Wortsuppenkessel“ Spiel

Schreiben, Reimen, Dichten

Workshop B

Stichworte und Schritte hin zum LESEN

Buchstaben – Silben – Worte – Sätze

Stegreif-Lesen, „Betonieren“(Betonen), Erzählen, vorbereitet Lesen, Vortragen

„Das Silbentohuwabohu“ Spiel

Zuhörer zum Zuhören bringen

Workshop C

Stichworte und Schritte hin zum TEXT-BILDERBUCH

Buchstaben – Silben – Worte – Sätze

„Bilder in Worte verwandeln“

„Skizze – Bild“

„Buchstaben, Silben, Worte und Sätze in Bilder verwandeln“

„Piktogramme“ erfinden – Vorstufe zum Bilderbuch

Die Dauer der Workshops beträgt jeweils 2 x 45 Minuten.

Mitzubringen sind ein 16 Seiten Heft sowie Schreib- und Zeichengerät.



Workshop A

Stichworte und Schritte hin zum SCHREIBEN

Den Schülerinnen und Schülern werden nach und nach die Begriffe Buchstabe, Silbe, Wort und Satz greifbar gemacht, sogar buchstäblich.

Ein großer „Topf“ beinhaltet Spielkarten mit Buchstaben, Silben, Worten und Themen. Mit den Kindern – je nach Anzahl in 1, 2 oder mehr Arbeits-Gruppen geteilt – werden nun aus Buchstaben Silben aus Silben Worte und so weiter „gebastelt“.

- So bauen wir unsere Sprache, mit der wir dann das ausgewählte Thema behandeln.
- „Der Onomatopoetische Wortsuppenkessel“ ist ein interaktives Spiel, in dem Kinder zu Wortfindungen animiert werden.
- Der nächste Schritt ist dann das selbstständige Schreiben, zuerst einmal in Prosa.
- Danach gehen wir über das „Reim und Verse-Studio“ (wieder aus dem „Topf“) zum Schreiben in Versen über.

Was von all dem in die Hefte geschrieben werden soll, wird im Laufe der Ausführungen gesagt. So entsteht zum Beispiel auch ein Wörterbuch der neuen gefunden und erfundenen Wörter und Worte.

Ergebnis des spielerisch Erlernen:

- Was will ich einem Leser übermitteln? (= Thema)
- Was will ich schreiben: Buch, Theaterstück, Gedicht?
- Welche Form – Prosa, Reime – wähle ich mir aus? (= Orientierung)
- Welche meiner ge- und erfundenen Worte will ich verwenden?

Und dann SCHREIBEN wir endlich!

- Als gemeinsame Projektarbeit: Da wir diese im Rahmen des Workshops (fast) fertigstellen können ist im Unterricht nur wenig Nachbearbeitung nötig.
- Als Einzelprojekt: Aufwändiger als die Projektarbeit. Sollte daher zu Hause oder im Unterricht fertig gestellt werden.

Workshop B

Stichworte und Schritte hin zum LESEN

Den Schülerinnen und Schülern werden nach und nach die Begriffe Buchstabe, Silbe, Wort und Satz greifbar gemacht und in mögliche Zusammenhänge gebracht, sogar buchstäblich.

Der Unterschied zum SCHREIBEN-Workshop besteht darin, dass der Schwerpunkt auf dem lauten VORLESEN liegt.

- Was wollen wir mit unserem Lesen erreichen? Zuhörer zum Zuhören bringen!
- Ein großer „Topf“ beinhaltet Textkarten mit Worten, Silben Wortteilen, Fremdworten.
- Die Worte oder Wortteile der in zufälliger Reihenfolge gezogenen Karten sollen so rasch als möglich von ALLEN laut gelesen werden.
- Als nächstes wird die Wichtigkeit des richtigen Betonens vermittelt: Hinweis auf Sinnänderungen durch falsches Betonen.
- Weiters die Bedeutung des richtigen Atmens beim Lesen (kurze praktische Atemübungen).
- Der Sprung ins Wasser: Stegreif-Lesen!
- Vorbereitet Lesen, Vortragen. – Motivation zum „freiwilligen“ Lesen.
- „Das Sprachschatz & Silbentohuwabohu“ ist ein interaktiver Wettbewerb, bei dem Kinder zum spontanen Lesen der gezogenen Wort-Karten animiert werden. Mit Wertung.

Was von all dem in die Hefte geschrieben werden soll, wird im Laufe der Ausführungen gesagt. So entsteht zum Beispiel auch ein Wörterbuch der neuen gefunden und erfundenen Wörter und Worte, mit Betonungszeichen und Lesehilfen.

Zum Finale:

Kleiner Lesewettbewerb mit Vorbereitung. Die Kinder lesen SELBST die Power Point Präsentation des Bilderbuches.

Workshop C

Stichworte und Schritte hin zum TEXT-BILDERBUCH

Die Schüler und Schülerinnen werden in zwei Gruppen geteilt.

1. Wer möchte zu Texten Bilder erfinden?

„Buchstaben, Silben, Worte und Sätze in Bilder verwandeln“

- Die zu illustrierenden Texte werden in der Reihenfolge eines Handlungsablaufes nebeneinander gereiht.
- Wir erarbeiten gemeinsam, was dargestellt werden soll (gewünschtes Endergebnis).
- Miteinander erstellen wir Piktogramme zu den einzelnen Handlungsteilen.
- Die Gruppe wird weiter unterteilt: „Wer zeichnet welches Bild“?
- Von der Skizze zum Bild. Verschiedene Vorgehensweisen möglich, zum Beispiel:
 - zuerst kolorieren und dann die Kontur zeichnen
 - die Konturen festlegen und dann kolorieren

2. Wer möchte zu Bildern Texte erfinden?

- Die zu textierenden Bilder werden in der Reihenfolge eines Handlungsablaufes nebeneinander gereiht.

Wir erarbeiten gemeinsam:

- Den Umfang des Textes (Seitenanzahl)
- Den Charakter (heiter, ernst ...)
- Den Stil (Verse, Prosa, gemischt)

Jedem der rund sechs Bilder wird eine Gruppe zugeteilt, die den Text verfassen soll.

Es stehen uns alle „Töpfe“ aus den anderen Workshops zur Verfügung, d.h. Wortschatzkarten, Onomatopoetische Karten sowie Silben-, Reime- und Verse- Karten.

