

Das letzte Geschenk – Wozu Grabbeigaben?

Eintägiger Workshop im Archäologischen Landesmuseum Brandenburg
für die Klassenstufen 1-4



Film und Workshop © Lepeol (Antje Kegel/Juliane Lippok)

Dank: Humatia e. V., BLDAM, ar.se.n.

Das letzte Geschenk – Wozu Grabbeigaben?

Ort: Archäologisches Landesmuseum Brandenburg im Paulikloster (ALM)

Zielgruppe: SchülerInnen der Klassenstufen 1-4

Projektart: eintägiger Workshop basierend auf dem animierten Kurzfilm „Das letzte Geschenk“

Kooperationspartner: Clara-Grunwald-Grundschule Berlin

Vermittlungsziele:

1. Menschen haben in verschiedenen Zeiten aus unterschiedlichen Gründen den Toten Dinge mit ins Grab gegeben.
2. Das ist eine Art mit dem Tod von Mitmenschen umzugehen. Mit dem Tod umgehen mussten die Menschen früher genauso wie wir heute.
3. Vermittlung eines grundlegenden Geschichtsbegriffes (Aufeinanderfolgen verschiedener Epochen, Veränderung der menschlichen Gesellschaft bzw. einzelner Aspekte im Laufe der Zeit).

Der Workshop knüpft damit an grundlegende Bildungsziele des Sachkundeunterrichts für die Klassenstufen 1-4 an: Auseinandersetzung mit Grundfragen des menschlichen Zusammenlebens, Einführung in mathematische, natur- und sozialwissenschaftliche Interpretationsmuster (Rahmenlehrplan Sachkundeunterricht Berlin/Brandenburg). Quasi als „Nebeneffekt“ bietet der Workshop die Möglichkeit, den Lernort Museum positiv zu besetzen und die Fähigkeit zum eigenständigen Wissenserwerb bei den SchülerInnen zu fördern.

1. Der Film

Dauer: 7 min

Kurzbeschreibung des Films:

Der animierte Kurzfilm „Das letzte Geschenk“ erzählt die Geschichte des gemeinsamen Friedhofsbesuchs eines Großvaters und seiner Enkelin Luisa. In der Familie des Mädchens gab es einen Trauerfall, Onkel Herbert ist gestorben. Luisa möchte noch etwas für ihn tun, ist aber ratlos. Der etwas redselige Großvater möchte ihr helfen und erzählt von vergangenen Zeiten und was die Leute damals ihren Verstorbenen mitgegeben haben. Dabei kommt er vom Hundertsten ins Tausendste. Nachdem er mit der jüngeren Vergangenheit begonnen hat (Neuzeit), geht er weiter in der Vergangenheit zurück (Mittelalter, Eisenzeit, Bronzezeit, Steinzeit). Er greift sich je ein Beispiel heraus und erklärt auch, warum die Menschen so gehandelt haben (Jenseitsvorstellungen, Prestige, persönliche Gegenstände etc.). Dabei spricht der Großvater auch über das weitgehende Fehlen von Beigaben im Mittelalter und mögliche Hinweise auf die ersten Beigaben bei den Neandertalern (Altsteinzeit). Durch seine Erzählung eröffnet sich für das Mädchen am Ende eine Handlungsmöglichkeit, sie pflückt eine Blume und legt sie auf den Grabstein.

Objektbezug im Film:

Der Bezug zur Sammlung des ALM wird bereits im Film hergestellt, da für jede Epoche ein Objekt der Sammlung des Museums fotografiert und gezeichnet wurde. Ausnahmen bilden aufgrund der weitgehenden Beigabenlosigkeit bzw. der Unsicherheit, ob es Beigaben bereits gab, das Mittelalter und die Altsteinzeit (Neandertaler). Wenn der Großvater eine neue Geschichte beginnt, sieht man eine Gedankenblase, in der sich die Szene, angelehnt an konkrete archäologische Zeichnungen, aufbaut. Anschließend wird die Szene bildschirmfüllend gezeigt. Die jeweils angesprochene Beigabe ist zunächst als Zeichnung zu sehen und verwandelt sich anschließend in ein Foto. Den Kindern wird so das Identifizieren der Objekte im Museum erleichtert.

Epoche	Objekt
Steinzeit	Tierzahnschmuck
Bronzezeit	Schale mit Vogelrasseln
Eisenzeit	Eisenschwert
Neuzeit	Tonpfeife

Warum ein Film als Ausgangspunkt für einen Workshop?

Der Film knüpft an die Sehgewohnheiten der Kinder an und ermöglicht so einen nicht mit formellem schulischem Lernen konnotierten Wissenszugang. Darüber hinaus bietet ein Animationsfilm in besonderem Maße die Möglichkeit, sich einem so schwierigen Thema wie dem Tod spielerisch anzunähern, da reale Vorgänge geschildert werden können, ohne dass diese naturalistisch abgebildet werden müssen. Durch diesen Verfremdungseffekt wird es für die Kinder leichter, sich auf das Thema einzulassen.

2. Der Workshop

Beschreibung des Workshops:

Der Workshop ist in zwei Blöcke unterteilt. Im ersten Block sehen die Kinder den Kurzfilm im Vorführraum und entdecken anschließend als Wissenschaftsdetektive die im Film gezeigten Objekte im Museum. Die Klasse wird durch ein Losverfahren in zwei Gruppen geteilt. Jede Gruppe erhält eine Zeitkarte und wird von einem Gruppenbegleiter und gegebenenfalls dem Lehrer/der Lehrerin begleitet. Die Zeitkarte von Gruppe 1 umfasst Steinzeit und Bronzezeit, die von Gruppe 2 Eisenzeit und Neuzeit. Auf der Zeitkarte ist ein gewundener Zeitstrahl dargestellt, am Rand des Strahles sind Objekte aus den einzelnen im Museum thematisierten Epochen abgebildet. Zeitabschnitte, in denen während des Workshops keine Objekte entdeckt werden, sind schwarz-weiß, die relevanten Zeitabschnitte dagegen farbig dargestellt. Zusätzlich befindet sich pro farbigem Zeitabschnitt eine Klettfläche auf der Zeitkarte, auf die nach der erfolgreichen Entdeckung des jeweiligen Filmobjekts eine Entdeckermarke aufgeklebt wird. Alle Zeitkarten sind laminiert und somit wiederverwendbar. Der Zugang zu den Räumen, in denen die verschiedenen Zeitabschnitte präsentiert werden, ist separat möglich (Abb. 4). Die Kinder müssen auf ihrer Entdeckungsreise nicht die gesamte Ausstellungsfläche ablaufen, was ablenkend und verwirrend wirken könnte. Gruppe 1 startet im Erdgeschoss, Gruppe 2 im Obergeschoss. In jedem der Räume werden drei Punkte angesteuert, dazu sind die Vitrinen mit einem farbigen Punkt gekennzeichnet, die letzte Vitrine enthält das Objekt aus dem Film und ist durch Luisa und ihren Großvater gekennzeichnet. Die GruppenbegleiterInnen fordern die Kinder dazu auf, die jeweilige Vitrine zu suchen. Wenn die Kinder die entsprechende Vitrine gefunden haben, müssen sie etwas herausfinden, das mit der Frage „Wozu Grabbeigaben?“ in Verbindung steht. Zum besseren Verständnis werden im Folgenden die Epochen und die exemplarisch an ihnen veranschaulichten Motivationen, die hinter Grabbeigaben stehen konnten, zusammengefasst.

Steinzeit – Stellenwert des Objekts

Gejagte Tiere sind die Lebensgrundlage der Menschen (Nahrung, Kleidung, Schmuck), Tierzahnschmuck im Grab ist daher eine besondere Auszeichnung für den Verstorbenen.

Bronzezeit – Jenseitsvorstellungen

Die mitgegebenen Dinge haben Symbolwert und verbinden die Menschen mit dem Jenseits.

Eisenzeit – Prestige

Menschen wollen ihren besondere Stellung auch über den Tod hinaus präsentieren. Diese besondere Stellung drückte sich in der Eisenzeit für Männer durch Waffenbesitz und bei Frauen durch das Tragen von Schmuck aus.

Neuzeit – Lieblingsgegenstände

Dinge die einen persönlichen Wert für den Verstorbenen hatten, begleiten ihn ins Grab.

Zur Beantwortung der Fragen erhalten die Gruppen je Station ein Aktivblatt. Alle Aktivblätter sind nach dem gleichen Muster konstruiert. Da die Lesefähigkeit gerade in den unteren Klassenstufen noch begrenzt ist, werden jeweils verschiedene Gegenstände auf den Aktivblättern abgebildet, von denen die richtigen in der Vitrine gefunden und auf dem Aktivblatt angekreuzt werden müssen. Die Kinder werden so zum genauen Betrachten der Objekte angeregt. Beispielsweise werden auf dem Aktivblatt für die Eisenzeit verschiedene Waffen (Speer, Bogen, Schwert etc.) und Schmuck (Haarreif, Fingerring, Nadel etc.) als Zeichnungen dargestellt. Die Kinder müssen das Schwert bzw. die Schmucknadel in der Vitrine finden und ankreuzen. An der letzten Vitrine müssen die Kinder das Objekt aus dem Film entdecken und eine Frage zum Film beantworten, die ebenfalls mit der Motivation für die Grabbeigabe in Zusammenhang steht. Für die Eisenzeit wäre das: Frage – Wisst ihr noch, warum Männer ein Eisenschwert mitbekommen haben?, Antwort – Männer in der Eisenzeit waren als Krieger besonders angesehen und wurden darum mit ihren Schwertern bestattet. Anschließend können mithilfe gezielter Fragen der GruppenbegleiterInnen die anderen von den Kindern identifizierten Objekte dieser Motivation zugeordnet werden. Eine mögliche Frage für die Eisenzeit wäre: Habt Ihr denn herausgefunden was Frauen mitbekommen haben, wenn sie sehr angesehen waren? Als Anerkennung für den gemeisterten Abschnitt erhält die Gruppe einen Klettpunkt mit dem Objekt aus dem Film zum Aufbringen auf die Zeitkarten. Der Ablauf wiederholt sich für den zweiten Zeitabschnitt der jeweiligen Gruppe. Im Anschluss an Block 1 folgt eine Mittagspause, damit die Kinder sich ausruhen und essen können.

Im zweiten Block berichten die Gruppen einander und basteln eine Grabbeigabe im Workshopraum. Zuerst legen beide Gruppen ihre Zeitkarten aneinander, sodass sich der ganze Zeitstrahl ergibt. Die beiden Gruppen erzählen sich gegenseitig was sie herausgefunden haben. Die Gruppenbegleiter unterstützen sie dabei. Sie können auch gezielt darauf hinweisen, dass nur einige Zeitabschnitte und Grabbeigaben von den Kindern entdeckt wurden und es noch viel zu entschlüsselt gibt. Anschließend regen die GruppenbegleiterInnen die Kinder zu einer Diskussion über einen möglichen Gegenwartsbezug der Grabbeigabensitte an. Fragen können z. B. sein: Glaubt ihr, dass es heute noch so etwas gibt? Was würdet ihr mitgeben? Im Anschluss basteln die Kinder Grabbeigaben ihrer Wahl aus selbsttrocknender Modelliermasse, die sie am Ende des Workshops mit nach Hause nehmen. Zuletzt werden alle Objekte fotografiert. Aus den Fotos soll eine Galerie entstehen, die auch im Internet präsentiert werden kann. Diese Galerie bedeutet für die Kinder eine Wertschätzung ihrer Arbeiten, die so auch ins Museum kommen. Darüber hinaus kann die Galerie Kindern, die in der Bastelphase unsicher sind, was sie herstellen könnten, als Inspirationsquelle dienen. Für die Museumspädagogik ist die Galerie interessant, da sich anhand der hergestellten Objekte Hinweise gewinnen lassen, welche Inhalte des Workshops von den Kindern rezipiert werden.

Zeitplan:

10.00 Begrüßung, Garderobe

10.15 Die Kinder sehen den Film im Vorführraum des ALM

Einstimmung der Kinder auf ihre Rolle als Wissenschaftsdetektive, Auslosung der Gruppen

10.35 Start der Entdeckungsreise:

für Gruppe 1 (Steinzeit, Bronzezeit) im Erdgeschoss

für Gruppe 2 (Eisenzeit, Neuzeit) im Obergeschoss

Die Kinder entdecken die drei gekennzeichneten Vitrinen, lösen mithilfe der Aktivblätter die Aufgaben und erhalten den Klettpunkt für die Zeitkarte.

11.30 Mittagspause

12.00 Zusammenlegen der Kartenteile im Arbeitsraum

Die Kinder berichten sich gegenseitig was sie herausgefunden haben. Am Ende der Berichte regen die Gruppenbegleiter die Kinder zur Diskussion an (Meint ihr, das gibt es heute noch? Was würdet ihr mitgeben?).

12.30 Basteln von Grabbeigaben aus selbsttrocknender Modelliermasse

13.30 Fotografieren der Objekte

14.00 Ende des Workshops

Die Kinder nehmen die gebastelten Grabbeigaben mit nach Hause.

Finanzierung:

Das ALM übernimmt die wesentlichen Material- und Personalkosten. Es muss zwischen Kosten für die erstmalige Durchführung des Workshops und laufenden Kosten unterschieden werden. Personalkosten, Kosten für die selbsttrocknende Modelliermasse und Kopierkosten für die Arbeitsblätter fallen laufend an. Dagegen verursacht die Herstellung der laminierten Zeitkarten mit Entdeckermarken nur einmalig Kosten. Die Schulklassen finanzieren den Projekttag im Rahmen der für Projekttag üblichen Parameter (z. B. Anfahrt mit der Jahreskarte für Schulklassen), pro Klasse werden 50 Euro für den Workshop veranschlagt. Kinder mit Berlinpass (im Rahmen von Alg II) sind von der Zahlung befreit.

Personal: 2 museumspädagogisch geschulte GruppenbegleiterInnen

Kritische Reflexion und weiterführende Überlegungen:

Wie Erfahrungen mit Projekten zum Thema Kinder und Tod (Wanderausstellung „Erzähl mir was vom Tod“, archäologische Kinderführungen auf der Ausgrabungsfläche des Petrikirchhofs/Berlin) zeigen, gehen Kinder häufig unverkrampfter mit dem Thema Tod um als Erwachsene. Dennoch ist nicht in jedem Fall kalkulierbar, was die Beschäftigung mit dem Thema bei den Kindern auslöst. Aus diesen Gründen sollten die Eltern der Kinder durch die Lehrer der Klassen auf die Inhalte des Workshops aufmerksam gemacht werden. Eines der Vermittlungsziele ist die Förderung eines grundlegenden Geschichtsbewusstseins bei den Kindern. Daher fiel die Entscheidung, im Workshop eher große Zeiträume anhand von Beispielen zu illustrieren. Alle Beispiele haben natürlich Regionalbezug, was schon durch die Bindung an die Sammlung des Museums gegeben ist. Die Gefahr besteht dennoch, dass durch diese Vorgehensweise und die notwendigen Auslassungen und Vereinfachungen Missverständnisse bei den Kindern entstehen. Diesem Umstand wirkt die Zeitkarte, die auch im Workshop nicht thematisierte Epochen sichtbar macht, entgegen. In der Auswertung in Block zwei kann das auch noch aktiv thematisiert werden. Insgesamt stellt die kindgerechte und gleichzeitig wissenschaftlich korrekte Wissensvermittlung eine Herausforderung dar, die alle Beteiligten gerne annehmen. Die Personalkosten für den Workshop sind relativ hoch (zwei GruppenbegleiterInnen). Kosten könnten evtl. beim Material eingespart werden, indem z. B. Papier anstelle von Modelliermasse verwendet wird.

Da der Workshop einen experimentellen Ansatz verfolgt, ist sein Ausgang nur bedingt vorauszusehen. Daher kann er nach einer Testphase, entsprechend den Reaktionen und Bedürfnissen der Kinder, modifiziert werden. Geplant ist den Workshop im Rahmen einer Masterarbeit zu Schülern im Museum (FU Berlin, Bildungswissenschaften) qualitativ zu evaluieren. Es ist angedacht, den endgültigen Workshop als Zusatzangebot zur Wanderausstellung „Erzähl' mir was vom Tod“ im ALM durchzuführen. Der Film „Das letzte Geschenk“ wird auf der Archäomediale 2013 (Brandenburg) gezeigt.

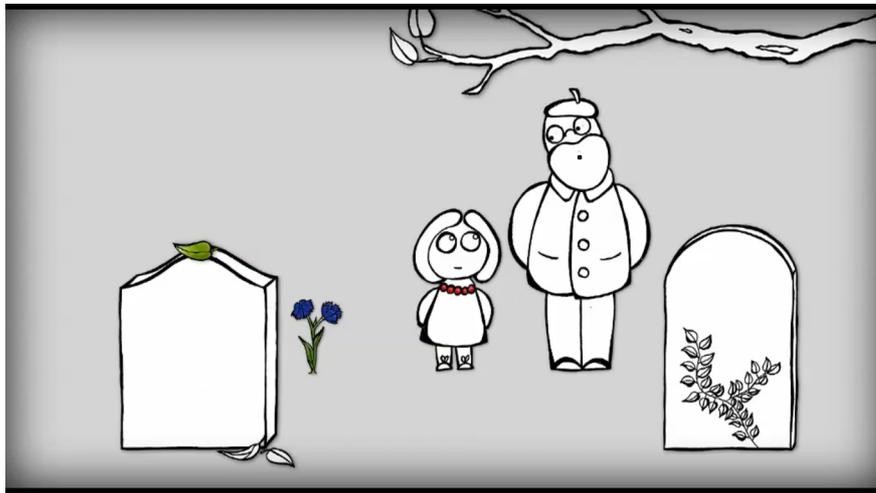


Abb. 1 Screenshot „Das letzte Geschenk“, Opa und Luisa auf dem Friedhof

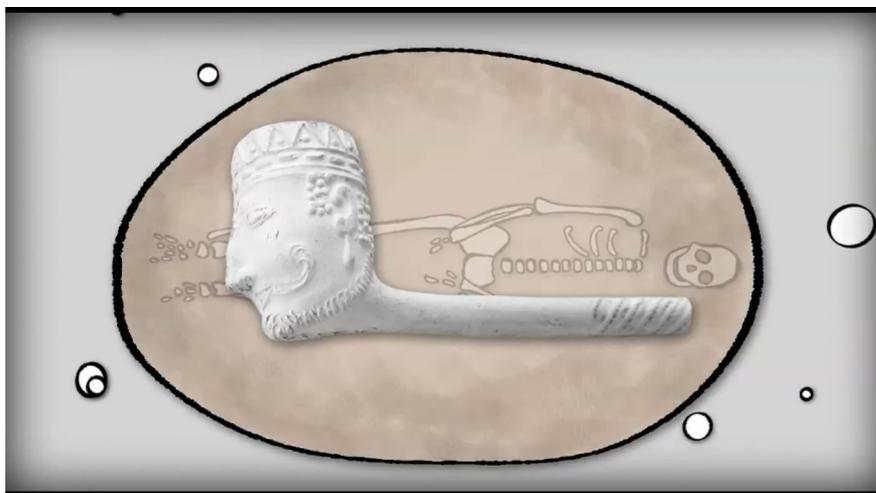


Abb. 2 Screenshot „Das letzte Geschenk“, Tonpfeife/Neuzeit in Denkblase

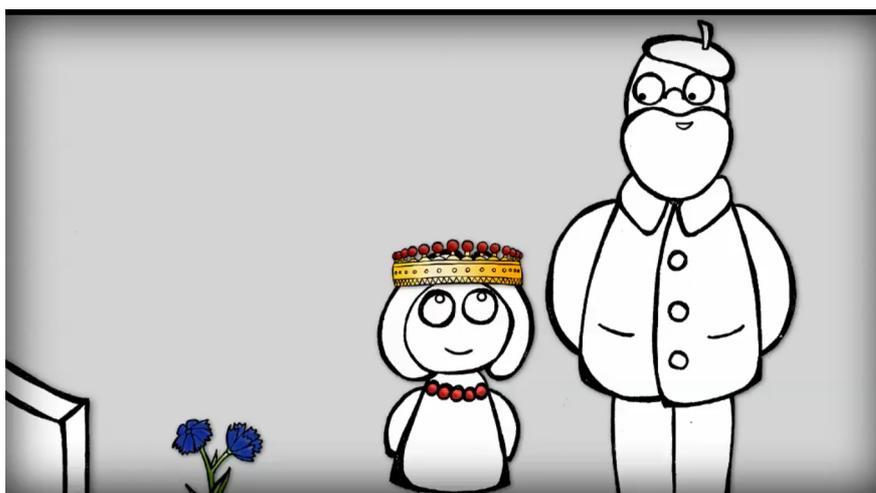


Abb. 3 Screenshot aus „Das letzte Geschenk“, Opa und Luisa/Mittelalter

Bildautoren: Abb. 1-3: Antje Kegel, Juliane Lippok/BLDAM

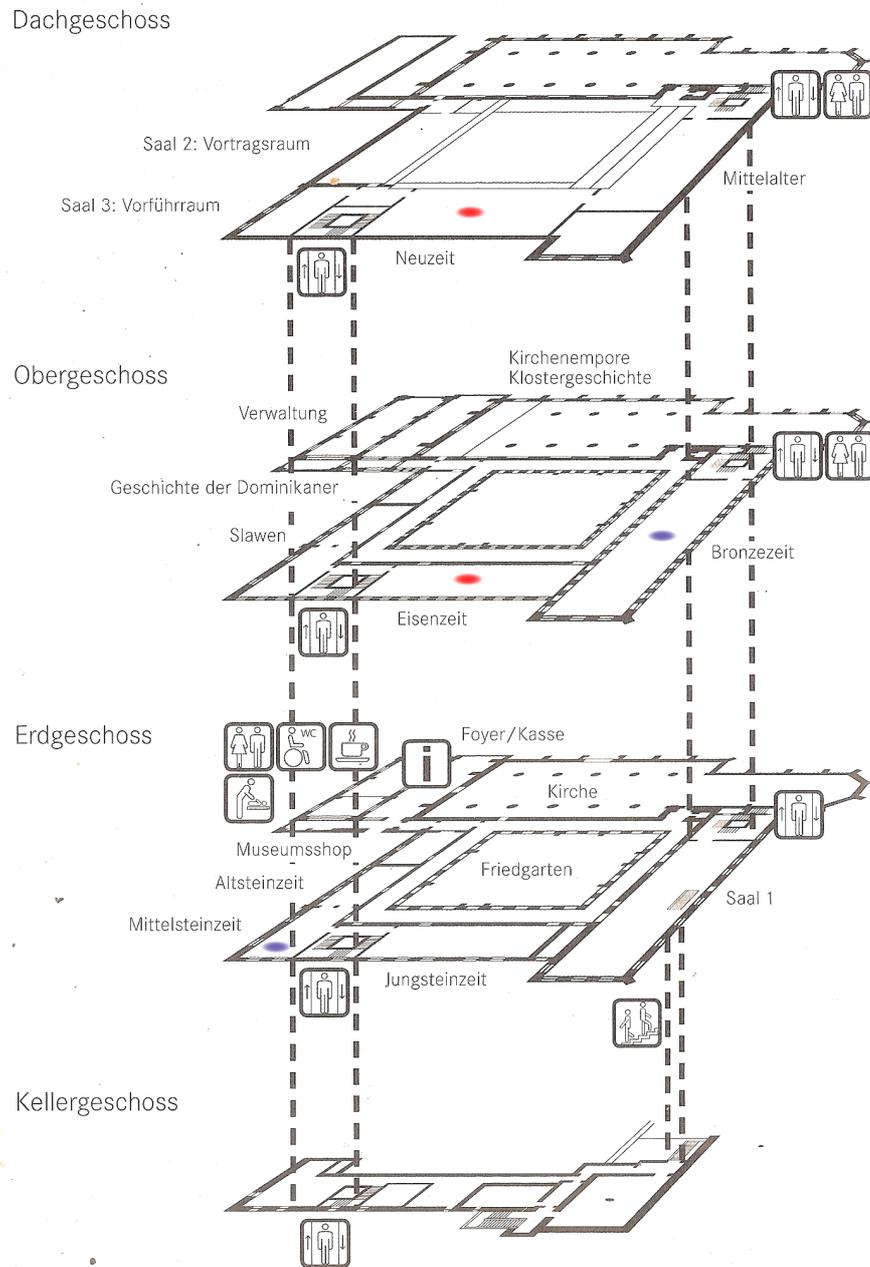


Abb. 4 Plan ALM im Paulikoster, Zeitabschnitte Gruppe 1 blau, Gruppe 2 rot

Bildautor: H. J. Fladda/BLDAM