

ANGEBOTE
FÜR GRUPPEN

DAS MUSEUM FÜR KUNST UND GEWERBE HAMBURG

Das MKG ist eines der bedeutendsten Häuser für angewandte Kunst in Europa. Die Sammlungen umfassen eine halbe Million Objekte aus 4000 Jahren. Damit lässt sich eine Geschichte menschlicher Kreativität anschaulich erzählen – über Epochen – und Kulturräume hinweg.

Besucher können Themen erörtern und Fragen nachgehen, deren gesellschaftliche Relevanz bis heute gültig ist. Welche Werte bestimmen eine Gemeinschaft? Welche Voraussetzungen benötigen politische Entwicklungen? Welche Vorstellungen vom Jenseits prägen die unterschiedlichen Kulturen? Und was wird die Menschen in die Zukunft begleiten?

Das Museum ermöglicht eine Beschäftigung mit dem Alten Orient und seinen ersten Hochkulturen, mit den großen Imperien und ihren Folgen, mit der Geburtsstunde von vier Weltreligionen, mit der Neuzeit und ihren bahnbrechenden Erfindungen, den unterschiedlichen Innovationen, die bis in die Gegenwart hinein wirken.



EDITORIAL

Wir beleuchten die Objekte unserer Sammlungen in ihrer kulturhistorischen Bedeutung und betrachten ihre Rolle in der Entwicklung von Gesellschaften. Wir vergleichen die vier großen Weltreligionen, untersuchen anhand von rituellen Gegenständen Gemeinsamkeiten und Unterschiede. Wir begeben uns auf Entdeckungstour durch die Kunstkammer, lassen uns faszinieren von ausgeklügelten Spielautomaten, wundersamen Meeresbewohnern, wissenschaftlichen Geräten und zauberhaften Schnitzarbeiten. Wir tauchen ein in die Welt der Samurai und erfahren viel über ihren Alltag und ihr Wertesystem.

Im Hubertus Wald Kinderreich können wir unserer Fantasie freien Lauf lassen, uns verkleiden, Schattentheater spielen, Trick filmen, uns im Baumhaus verstecken, Stühle testen, Filz-Landschaften bauen, ungewöhnliche Musikinstrumente bewundern, uns unter einer Von-Oben-Kamera inszenieren wie Alice im Wunderland ... Nichts ist, wie es scheint – fliegende Tische inklusive.

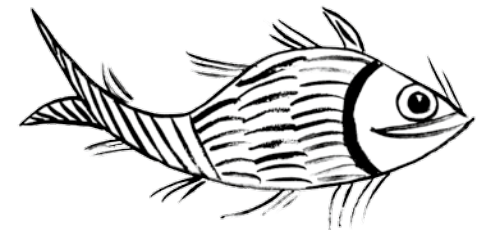
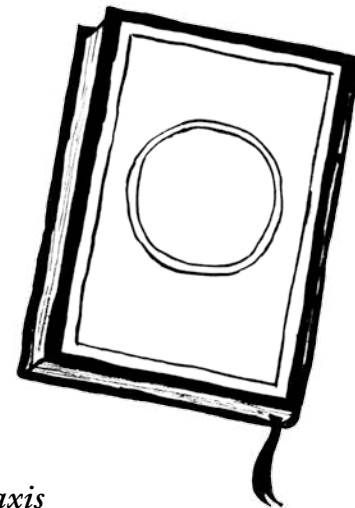
Die folgenden sechs Führungsangebote erlauben eine Schwerpunktsetzung nach eigenem Wunsch.

WELTRELIGIONEN. BUDDHISMUS, JUDENTUM, CHRISTENTUM, ISLAM

Warum feiern Christen **Ostern**? Was bedeutet **Ramadan**? Und wer ist eigentlich **Buddha**? Wie sieht das **Paradies** aus? Welche Rolle spielen Tiere? Steht **Gold** für Gott? Was kommt nach dem Tod? Diese und andere Fragen diskutieren wir vor Objekten aus den entsprechenden Kulturkreisen und überlegen, wie sehr die verschiedenen **Glaubensvorstellungen** die Menschen in ihrem Alltag begleiten.

Altersgruppe	6–10
Dauer	90 Minuten
Maximale Teilnehmeranzahl	28
Buchung	Museumsdienst Hamburg Telefon 040/428 13 10

*Erkenne die Zeichen!
Jede Religion
hat ihre Symbole.*



Praxis

- Die Schüler können einfache Symbole zu den einzelnen Weltreligionen entdecken und zeichnen, z.B. Davidstern, siebenarmiger Leuchter, Mondsichel, geometrische Ornamente, Kreuz, Kelch, Fisch, Lamm, Hand, Fußabdruck, Tempel.
- Alternativ können die Schüler sich dem Thema Kalligraphie nähern und eine kleine Hängerolle anfertigen.

ALTE UND NEUE HELDEN. SAMURAI VS. RITTER

Was ist ein **Kriegeradel**? Was ist ein **Ehrenkodex**? Wie leben die **Samurai**? Wie sind die Krieger ausgerüstet? Was unterscheidet den japanischen Kämpfer vom europäischen **Ritter**? Was haben die heutigen **Kampfkünste** mit den Samurai von damals zu tun?



*Gut geschützt und doch
beweglich – der Samurai im
Gegensatz zum Ritter.*

Altersgruppe	6–10
Dauer	60 Minuten 90 Minuten mit Praxisteil
Maximale Teilnehmeranzahl	28
Buchung	Museumsdienst Hamburg Telefon 040/428 13 10

Praxis

- Im Praxisteil lernen die Schüler die „Pinselschrift“.
- Alternativ kreieren sie mit Federn, Pfeifenreinigern, farbigen Pappen und Draht eigene Samurai-Helme, angeregt durch die Vorbilder in der Sammlung.

ANTIKE.
ÄGYPTER, GRIECHEN, RÖMER

Ohne die Völker der Antike gäbe es unsere heutige **Gesellschaft** nicht. Die Objekte, die in den Sammlungen erhalten sind, erzählen **Geschichte**. Sie zeigen den Alltag der antiken Völker, bezeugen, wie wichtig der **Sport** war, um sich im **Krieg** gegen Feinde zu behaupten, veranschaulichen, welche Rolle das **Theater** für die Gesellschaft hatte und dass schon damals viele Menschen ihre Heimat verlassen haben - auf der Suche nach einem **besseren Leben**.

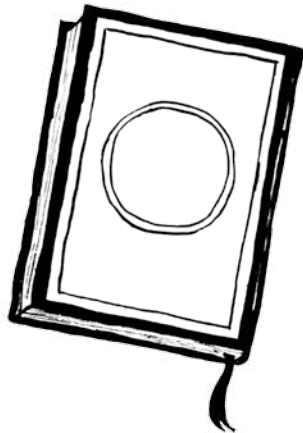
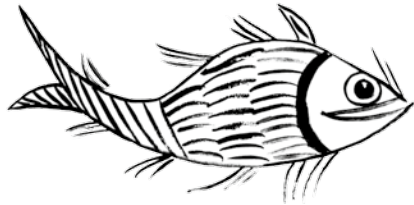
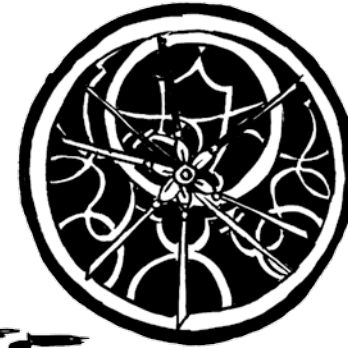
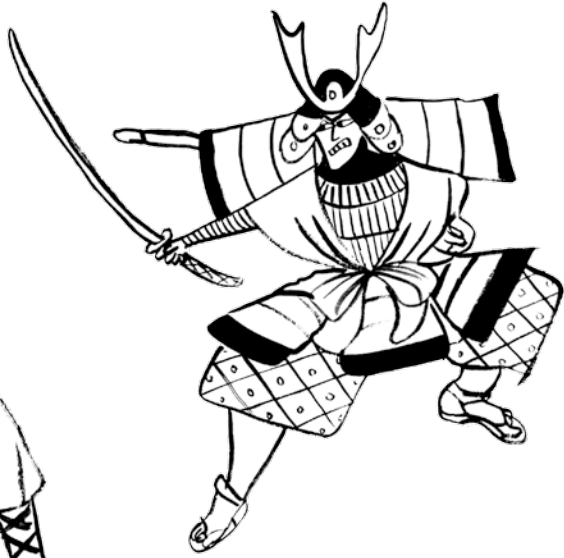
Altersgruppe	6-10
Dauer	60 Minuten
	90 Minuten mit Praxisteil
Maximale Teilnehmeranzahl	28
Buchung	Museumsdienst Hamburg
	Telefon 040/428 13 10

*Modebewusst
waren die Römerinnen
immer schon.*



Praxis

- In den Praxisangeboten gibt es eine antike Schmuck-Werkstatt.
- Alternativ können die Schüler in antike Gewänder schlüpfen, Wachstäfelchen gießen, ägyptische Amulette aus Bienenwachs fertigen und Hieroglyphen auf Papyrus schreiben.



MITTELALTER. GLAUBE UND WISSENSCHAFT

Für uns sind die **Ritter** heute Helden, die gegen Ungerechtigkeit und Ungeheuer kämpfen. Doch die Welt sieht im **Mittelalter** anders aus: Da spielt der **Glaube** eine große Rolle! Erst langsam breitet sich das Christentum aus. Und da bis auf wenige Mönche nur wenige Menschen schreiben und lesen können, müssen **Bilder** den neuen Glauben verbreiten. Welche Rolle **Figuren** aus Holz und Stein spielen, erzählt die Sammlung. Und während in Europa das Wissen der Antike vergessen scheint, blüht es im Orient wieder auf. Am Hof des **Kalifen** in Bagdad forschen Gelehrte aus vielen Ländern auf dem Gebiet der Medizin, der Mathematik, der Astrologie und Philosophie. Sie entwickeln u.a. **Instrumente**, mit denen die späteren europäischen Seefahrer neue Kontinente entdecken.

Altersgruppe	6–10
Dauer	60 Minuten
	90 Minuten mit Praxisteil
Maximale Teilnehmeranzahl	28
Buchung	Museumsdienst Hamburg
	Telefon 040/428 13 10

*Mit Kenntnis der
Gestirne navigieren
Seeleute und Entdecker
über die Weltmeere.*



Praxis

- Bei einem Gang durch das Museum entdecken Schüler verschiedene Himmelsvorstellungen und Bilder von Gestirnen.
- Im Praxisangebot bauen sie – unter Anleitung eines Guides – ihre eigenen astronomischen Instrumente nach.

NEUZEIT. KUNSTKAMMER

Es ist das Zeitalter der **Entdecker** und **Erfinder** und auch das Ende des Mittelalters in Europa. Wissenschaften wie Mathematik, Philosophie, Astronomie und Medizin blühen wieder auf. **Seefahrer** erkunden im Auftrag europäischer Herrscher fremde **Kontinente** und Länder. Die **Kunstkammer** zeigt spannende Objekte wie Kostbarkeiten aus Materialien, die heute verboten sind, fortschrittliche Spielautomaten zur Unterhaltung bei **höfischen Gelagen**, und wissenschaftliche Instrumente, mit deren Hilfe man den Himmel vermessen kann.

Altersgruppe	6–10
Dauer	60 Minuten
	90 Minuten mit Praxisteil
Maximale Teilnehmeranzahl	28
Buchung	Museumsdienst Hamburg
	Telefon 040/428 13 10



Spielautomaten dienten zur Belustigung der Gesellschaft beim Essen.

Praxis

- Eine imaginäre Zollstation kontrolliert, welche Kostbarkeiten heute unter den Artenschutz fallen.
- Alternativ gibt es magische Steine und ungewöhnliche Haut zum Anfassen: Die Schüler ertasten die Kostbarkeiten in der Kunstkammer. Angeregt durch die Führung im MKG können die Schüler später im Unterricht ihre eigenen Wunderkammern anlegen und sie – wie einst die Renaissance-Fürsten – ihren Klassenkameraden präsentieren.

GARTEN DER DINGE. EINE VER-RÜCKTE WELT FÜR JUNGE ENTDECKER

Ein Ort voller **Fantasie**, der darauf wartet, von euch entdeckt zu werden. Streift euch die ungewöhnlichen **Gewänder** im „**Verwandelwäldchen**“ über und schlüpft in die Rolle von fantastischen Wesen. Vor der riesigen **Schattenwand** trifft ihr auf Silhouetten, um Theater zu spielen, unter der **Von-Oben-Kamera** verändert sich eure Perspektive, am **Trickfilm-Tisch** könnt ihr Dinge laufen lassen und mit den bunten **Filzresten** auf der Werkbank baut ihr spielend utopische Landschaften. Kurz, jedes Objekt in diesem **Wunderland** ist eine Aufforderung an euch, sich kreativ mit ihm auseinanderzusetzen.

Altersgruppe	6–10
Dauer	60 Minuten
	90 Minuten mit Praxisteil
Maximale Teilnehmeranzahl	28
Buchung	Museumsdienst Hamburg
	Telefon 040/428 13 10

*Für wirklich schräge Vögel:
vom Baumhaus blickt ihr
auf unterschiedlichste
Behausungen.*



Praxis

- Im Praxisangebot erkunden die Schüler die fremdartigen Kostüme, denken sich passende Rollen aus und setzen diese in einem Schattentheater in Szene. Am Tricktisch erstellen sie Trickfilme, unter der Von-Oben-Kamera inszenieren sie sich in einem zuvor gestalteten Bild selbst. Die vielen unterschiedlichen Vogelhäuser animieren zu Kreationen neuer Behausungen.



MUSEUM FÜR KUNST UND GEWERBE HAMBURG

Steintorplatz 1

20099 Hamburg

www.mkg-hamburg.de

vermittlung@mkg-hamburg.de

ÖFFNUNGSZEITEN:

Dienstag bis Sonntag 10 bis 18 Uhr

Donnerstag 10 bis 21 Uhr

BUCHUNGEN:

Museumsdienst Hamburg

www.museumsdienst-hamburg.de

Tel. 040/428 13 10

IMPRESSUM:

Konzept: Kunst- und Designvermittlung MKG

Gestaltung: Petra Wehling/platzfünf

© MKG 2016