

Zwickauer Kindermuseumsnacht 22.03.2025, 16 – 21 Uhr

Thema: Reise in die Vergangenheit

Die Kindermuseumsnacht ist das Pendant zur Museumsnacht. Sie ist speziell auf Kinder im Alter von 4 bis 16 Jahren orientiert. Sie wird vom Kulturamt der Stadt in Zusammenarbeit mit Museen, Theater, Kirchen und anderen organisiert. Näheres unter:

(https://www.zwickau.de/de/tourismus/veranstaltungen/02_museumsnacht.php)

Das Thema 2025 lässt sich gut mit dem Thema „Pilgern“ umzusetzen. Verschiedene Stationen im Dom St. Marien in Zwickau nehmen die Teilnehmenden auf eine „Reise“ mit. Auf dieser Reise sind verschiedene Stationen zu absolvieren. Sie setzen sich wie ein Spiel zusammen.

Im Ausschreibungstext des Heftes zur Kindermuseumsnacht heißt es für den Dom St. Marien:

Wenn einer eine Reise tut – dann kann er was erzählen ... und natürlich erleben. Macht Euch auf den Weg durch den Dom und probiert aus, was ein Pilger so alles entdecken kann.

Wenn Ihr gut durchkommt, erwartet Euch ein typisches Andenken an diese besondere Reise ... Lasst Euch überraschen.

Die Kinder erhalten am Eingang ihren Pilgerpass in A6-Format mit Titel, Lageplan/Grundriss mit eingezeichnetem Weg, sowie auf der Rückseite Felder für die Spielstationen, die abgestempelt werden, wenn man die Aufgaben an den Stationen gemeistert hat. Wie es für richtige Pilger üblich ist, gibt es für jede/n Teilnehmende/n ein Symbol mit auf den Weg: ein Holzkreuz zum Umhängen. Dieses wird am Ende des Weges wieder abgegeben und gegen eine kleine Überraschung eingetauscht. Das Ablegen des Kreuzes ist besonders für nichtgläubige Kinder wichtig. Das Kreuz gehört nur zum Pilgerweg an diesem einen Tag – zu diesem Spiel.

Die Stationen nehmen teilweise Bilder, Reliefs und anderes im Kirchenraum auf. Zwei Aufgänge zur Empore ermöglichen eine weitere Dimension. Die Aktionen an den Stationen werden kurz eingeführt mit kleinen passenden Geschichten.

1) Römerkapelle: Martin Römer reist nach Jerusalem. Auf der Reise begegnen ihm viele unbekannte Dinge. Hier erfahren die Kinder Gegenstände in Säckchen (Spielzeugpferd; Holzstück, „Edelstein“, Proviantpacket ...) Wer schafft es alles zu erkennen? Oder: ein Lösungszettel mit 10 Antwortmöglichkeiten

Utensilien: Beutel mit Gegenständen, Zettel, Stifte

2) Epitaph zum Barmherzigen Samariter: Der Samariter hilft unkompliziert. Hier verbindet man sich gegenseitig ein Bein. Das Üben der „Erste Hilfe“ ist immer gut, besonders für eine Pilgerreise.
Utensilien: mehrere Binden aus einem Verbandskasten

3) Altarplatz: Christopherus trug der Legende nach Jesus über einen Fluss.
Hier bauen Kinder Brücken aus Yenga-/Kaplasteinen. Dafür stehen 2 Stühle in einem kleinen Abstand (10 – 15 cm) beieinander. Die Kinder schaffen es selbstständig, über den Abstand Brücken zu bauen.

Utensilien: Stühle, reichlich Yenga-/Kaplasteine

4) Empore: Auf einer Reise soll man das Trinken nicht vergessen. Und Jesus ist ja auch das Wasser des Lebens. Hier sind kleine Eimer, gefüllt mit blauem Stoff, „hochzuziehen“. Das Hochziehen geschieht durch Aufwickeln eines starken Fadens auf einen Holzlöffel. (Würde man Wasser verwenden, ist auf entsprechende Sicherheiten zu achten)

Utensilien: Eimerchen aus Dekoladen, Tücher als Wasserersatz, Strick, Holzlöffel

5) Mittelgang: Das Singen darf auf einer Pilgerfahrt nicht vergessen sein. Hier soll aus Gesangbüchern eine versteckte Botschaft, z. B. „Gott segne deinen Weg“ herausgesucht werden. Dazu gibt es nur wenige Hinweise: für jedes Wort sucht man ein Lied x, die Strophe Y, und da das x.te Wort.

Utensilien: Gesangbücher, Stifte, Papier

6) Gang rechts: Auf Pilgerwegen kommt man in viele Kirchen. Deren Fenster laden oft ein, Geschichten der Bibel zu erinnern. Hier kann man ein eigenes Kirchenfenster gestalten. Es liegen Malvorlagen von Kirchenfenstern aus, die farbig gestaltet werden können.

Utensilien: Malvorlagen, Buntstifte

7) letzte Station: Auch in Zwickau findet man Pilgerwege: Jakobs- und Lutherweg queren die Stadt. Hier soll man die Kirchen erkennen, an denen diese Wege vorbei führen. Bilder von diesen Kirchen sind auf einer laminierten Stadtkarte richtig hinzulegen und mit einem abwischbaren Stift zu verbinden.

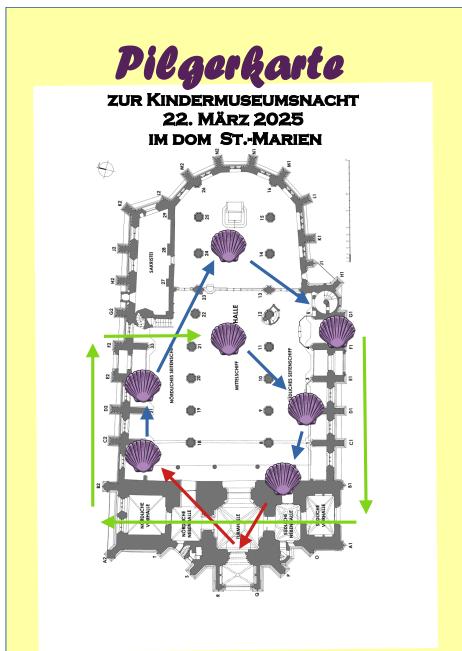
Utensilien: Bilder von Kirchen, die am Pilgerweg liegen, Stadtkarte, abwischbare Filzstifte

Um Pep in die Aktionen zu bringen, können die Mitarbeitenden entsprechend kleiden, die Stationen können durch Lichter gekennzeichnet sein. Die einleitende Kurzinfos/Kurzgeschichten sollen die Kinder auf die Aufgabe vorbereiten bzw. zum Spiel leiten.

Die Spiele sind so, dass man sie immer allein machen kann (oder mit Hilfe der Eltern). Sie eignen sich aber auch für Kleingruppen.

An jeder Station gibt es einen Pilgerstempel in den Pass.

Am Ende geben die Kinder am Eingang die Kreuze wieder ab, zeigen ihren Pilgerpass vor (den sie behalten dürfen) und bekommen eine „Leckmuschel“ (= Jakobsmuschel) als Erinnerung.



Pilgerstation 1 Römerkapelle - <i>Martin Römer</i>	Pilgerstation 2 Epitaph - <i>Barmherziger Samariter</i>
Pilgerstation 3 Altarraum - <i>Christophorus</i>	Pilgerstation 4 Empore - <i>Wasser des Lebens</i>
Pilgerstation 5 Mittelgang - versteckte Botschaft	Pilgerstation 6 Südseite - bunte Bilder erzählen
Pilgerstation 7 Südseite - Pilgern in Zwickau	Herzlichen Glückwunsch! Du hast es geschafft, wenn du hier alle 7 Stempel drauf hast.