



**MIT GESCHICHTEN  
DAS LERNEN IM MUSEUM UNTERSTÜTZEN**

***Konzept für eine begleitende Kinderpublikation  
für ein Naturhistorisches Museum***

*Claudia Walder*

Dieses Konzept wurde als Zertifikatsarbeit zur ICOM Weiterbildung Museumspraxis erstellt.

**Thema: Museumspublikationen / Museumspädagogik**

*Betreuerin:*

Elisabeth Weingarten, Dr. phil., MAS  
eweingarten@gmx.ch

*Absolventin:*

Claudia Walder, lic. rel. int., MSc.  
claudia.walder@hotmail.com

## Inhalt

1.	Einleitung.....	3
1.1.	Ausgangslage.....	3
1.2.	Grundidee.....	4
1.3.	Einschränkungen .....	4
2.	Theoretische Überlegungen .....	5
2.1.	Lernen im Museum .....	5
2.2.	Storytelling als Vermittlungsmethode.....	6
2.3.	Anwendung für die Verknüpfung Kinderbuch – Museum.....	7
3.	Ziel & Zielpublikum.....	8
3.1.	Ziel .....	8
3.2.	Zielpublikum .....	8
4.	Das Buch: «Grundpublikation».....	9
4.1.	Konzept des Abenteuer-/Sachbuchs .....	9
4.2.	Handlung: kurze Zusammenfassung .....	9
4.3.	Illustrationen .....	9
4.4.	Kapitelplanung.....	10
5.	Begleitpublikation: Konzept .....	12
5.1.	Inhaltliches Konzept .....	12
5.2.	Länge .....	12
5.3.	Form der Publikation .....	13
6.	Anbindung ans Museum.....	14
6.1.	Welche Museen kommen in Frage?.....	14
6.2.	Das Naturhistorische Museum Basel: kurze Präsentation .....	14
6.3.	Die Ausstellung(en) .....	15
7.	Umsetzung: Ansätze und Ausarbeitung .....	16
7.1.	Inhaltliche Gliederung .....	16
7.2.	Inhalt: Teil-Entwurf und Gestaltungsskizze .....	17
8.	Stand & Fazit.....	20
9.	Bibliographie.....	22
	Annex I – Textprobe: Buch .....	23
	Annex II – Liste möglicher Museumspartner .....	25

## 1. Einleitung

### 1.1. Ausgangslage

#### *Persönlich*

Ich bin eine Geschichtenerzählerin. Beruflich verdiene ich meinen Lebensunterhalt als Journalistin und Redakteurin mit dem Erzählen von wahren Geschichten, zum Beispiel für das Schweizer Reise- und Kulturmagazin Transhelvetica oder das Magazin des Schweizerischen Nationalmuseums. In meiner Freizeit schreibe ich mit Leidenschaft vor allem Kurzgeschichten und Bilderbücher. Erstere erschienen zum Beispiel im Literaturmagazin «Das Narr» oder wurden vom Literaturhaus Zürich als «Text des Monats April 2017» ausgezeichnet. Von letzteren wurde «Wie gehts denn hier zum Mond?» 2019 vom Baeschlin Verlag veröffentlicht; ein weiteres, «Wo sind denn bloss die Dinosaurier hin?» ist mit demselben Verlag für Frühling 2021 in Planung. Auch ist ein Lesebuch (oder Vorlesebuch) angedacht, welches auf unterhaltsame Weise Kindern erstes Wissen zur Erdgeschichte vermitteln soll.

Für die Zertifikatsarbeit zum ICOM-Grundkurs in Museumspraxis habe ich nun nach einer Möglichkeit gesucht, diese Leidenschaft fürs Geschichten finden, erfinden und erzählen in den musealen Kontext zu tragen. Als freischaffende Redakteurin und Journalistin ohne Museumsanstellung ist es jedoch schwierig, eine Museumspublikation zu konzipieren, bei der eine reale Chance auf Umsetzung besteht, denn die meisten Museen haben eigene Teams und Experten für ihre Ausstellungsunterlagen und -publikationen und ein eigenes Magazin ist für die wenigsten Museen finanziell tragbar. Deshalb habe ich mich entschieden, in Absprache mit der Betreuerin und Co-Kursleitenden Elisabeth Weingarten, auf die mit dem Baeschlin Verlag geplanten Kinder-Sachpublikationen aufzubauen und ein Konzept für eine Begleitpublikation zu entwerfen, mit der die Inhalte aus dem Buch mit einer Ausstellung in einem entsprechenden Museum verknüpft werden können.

#### *Im musealen / touristischen Kontext*

Museen sind Bildungs- und Kulturinstitutionen, die um ihre Inhalte erfolgreich zu vermitteln, gleichzeitig unterhalten müssen. Das Stichwort, das heutzutage in aller Munde ist, lautet: «Edutainment». Dies gilt auch für naturwissenschaftliche und thematische Museen, die sich zu einem gewissen Grad in die Freizeit- und Tourismusangebote einer Region einreihen – und somit mit anderen Angeboten konkurrenzieren müssen.

Schaut man nun andere Freizeitangebote im Segment Kinder/Familien an, so findet man in der Schweiz bereits Angebote, bei denen eine Verknüpfung mit einem Kinderbuch besteht. Das vielleicht prominenteste Beispiel sind die Globi-Spielplätze und -Wege,

welche sich auf die beliebten Globi-Bücher beziehen. Ein weiteres Beispiel liefert das Kinderbuch «Die Seetaler Drachen-Saga» aus dem Baeschlin Verlag, mit dessen Figuren und Geschichten verschiedene Orte im Seetal familienfreundlich bespielt werden. So auch örtliche Museen wie z.B. das Schloss Lenzburg, welches mit einem interaktiven «Drachen-Forschungszimmer» aufwartet, oder das Schloss Heidegg, welches als «Sitz der Seetaler Hochschule für Drakologie» auftritt. Diese Angebote werden durch eine Begleitpublikation der Tourismusorganisation Seetal Tourismus, der «Erlebniskarte für Familien» zusammengefasst.

Diese bestehenden Angebote sprechen dafür, dass die Kombination Kinderbuch-Begleitpublikation im touristischen Kontext bereits funktioniert und deshalb durchaus in einem musealen Kontext auch Potential hätte. Ein zentraler Unterschied besteht allerdings in der Anforderung, dass eine solche Publikation im musealen Kontext nicht nur der Unterhaltung, sondern auch der Wissensvermittlung dienen sollte.

Die Ansprüche an das Buch wären also:

1. Mit einer spannenden Geschichte die Aufmerksamkeit fesseln, und
2. dabei ausgewählte Fakten und Grundlagen zu vermitteln.

Die Begleitpublikation muss zusätzlich:

3. Die Verbindung zum Museum / der Ausstellung bzw. einiger Schlüsselexponate herstellen.

## 1.2. Grundidee

Zusammengefasst ist die aus der oben beschriebenen Ausgangslage gewachsene Grundidee, eine Schnittstelle zwischen dem geplanten Kinder-Sach-/Abenteuerbuch zur Erdgeschichte und einem thematisch entsprechenden Museum zu schaffen. Diese Schnittstelle soll hier in Form einer Begleitpublikation konzipiert werden.

## 1.3. Einschränkungen

Ein angeblich chinesischer Fluch lautet: «Mögest Du in interessanten Zeiten leben.» Mit der Corona-Krise und den gegenwärtigen Einschränkungen scheint dies nun auf uns alle zutreffen. Da die Einschränkungen gerade in der Schlussphase dieser Arbeit wirksam geworden sind, sind leider auch Treffen und vertiefende Museumsbesuche im Naturhistorischen Museum Basel (NMBS), auf welches sich das Konzept im Detail beziehen soll, unmöglich geworden. Ausserdem ist absehbar, dass wohl auch in der Kulturplanung (sowohl bei Museen wie auch Verlagen) einige Änderungen aus der gegenwärtigen Situation resultieren werden. Die Arbeit bleibt deshalb im Moment zum Teil auf theoretischerer Basis als ursprünglich geplant. Die Zusammenarbeit mit dem NMBS und eine mögliche Umsetzung werden aber weiterverfolgt (der Kontakt und die

Zusammenarbeit mit dem Museum hat für die Autorin mit dem Faktencheck des Bilderbuchs «Wo sind denn bloss die Dinosaurier hin» auch bereits Früchte getragen).

## 2. Theoretische Überlegungen

Bei vielen Museen machen Kinder nicht nur einen grossen Teil der gegenwärtigen Besucher aus, sie sind auch die Museumsbesucher der Zukunft. Dabei sind Museen wichtige Orte des Lernens, die nicht nur von Schulen, sondern auch von Familien gerne besucht werden. Die Frage, wie Ausstellungsinhalte also für Kinder zugänglich und verständlich gemacht werden, ist deshalb für Museen äusserst bedeutsam.

### 2.1. Lernen im Museum

In ihrem Artikel, welcher zehn Jahre Forschung zum Lernen von Kindern in Museen zusammenfasst, halten Andre et al. (2017) fest, dass das Lernen in Museen ein anderes ist als jenes in Schulen: Da es ausserhalb des formalen Bildungswesens stattfindet, wird diese Art des Lernens als «informal learning» – informelles Lernen – bezeichnet. In einer Publikation für das deutsche Bundesministerium für Bildung und Forschung schlägt Dohmen (2001) vor, dass «der Begriff des informellen Lernens (...) auf alles Selbstlernen bezogen [wird], das sich in unmittelbaren Lebens- und Erfahrungszusammenhängen ausserhalb des formalen Bildungswesens entwickelt.» (S.25) Ambrose & Paine (2018)fügen eine weitere wichtige Eigenschaft des Lernens in Museen bei: Sie nennen es «free-choice learning» (s.67), da Museumsbesucher in ihrem eigenen Tempo lernen, selbst die Richtung vorgeben – und weil sie in Museen lernen wollen. Ausserdem halten sie fest, dass Lernen für viele Menschen eine soziale Erfahrung ist. Dass der Lernprozess heute grösstenteils als sozialer Prozess verstanden wird, an dem verschiedene Akteure beteiligt sind, zeigen auch Andre et al. (2017) auf und erwähnen, dass viele Museen deshalb ihren Fokus nicht mehr nur auf Kind-gerechte Aktivitäten, sondern auf Familien-gerechte Aktivitäten richten. Entsprechend wird Interaktion zunehmend als wichtig für erfolgreiches Lernen angesehen. Andre et al. unterscheiden dabei zwischen verschiedenen Arten der Interaktion, je nachdem mit wem oder was das Kind interagiert. Die drei Hauptarten, welche sich auch weiter überschneiden können, sind:

- a) child–adults/peers, bzw.: Kind – Erwachsene(r)/Gleichaltrige
- b) child–technology, bzw.: Kind – Technologie
- c) child–environment, bzw.: Kind – Umgebung

*(Andre et al., 2017, S. 52)*

Als am effektivsten empfehlen die Autoren dabei kombinierte Interaktionen, entweder Kind – Umgebung – Erwachsene(r) oder Kind – Umgebung – Technologie. Mit anderen Worten lernen Kinder in der Museumsumgebung, d.h. aus Ausstellungen, am besten, wenn diese durch Erwachsene, sei dies Eltern, Museumspersonal oder Lehrer, oder durch Technologie vermittelt wird.

Geht man nun davon aus, dass das Lernen in Museen informell und – bis zu einem Grad – selbstgewählt ist, so scheint es umso wichtiger, dass dieses attraktiv und spielerisch gestaltet ist. Als Ziel definieren Ambrose & Paine (2018) auch nicht die Akquisition von Fakten, sondern den «Kontakt zu den Objekten» und das Wecken der Neugierde: «It is the aim of museum learning to foster contact between people – whether children or adults – and objects: not to teach facts, but so sow a seed of interest, a spark of inspiration.» (S. 70)

## 2.2. Storytelling als Vermittlungsmethode

«Human beings are natural storytellers; they make sense of the world and themselves through narrative, ...» – Menschen sind geborene Geschichtenerzähler, die die Welt und sich selbst über Geschichten verstehen, sagt Bedford (2001, S.28) in ihrer Arbeit über Storytelling in Museen. Und genau deshalb führt ein Weg, dieses Lernen zu gestalten, über Storytelling, also über das Geschichtenerzählen. So postuliert Bedford:

*Stories are the most fundamental way we learn. They (...) inspire wonder and awe; they allow a listener to imagine another time and place, to find the universal in the particular, and to feel empathy for others. They (...) speak to both the adult and the child.*

Bedford (2001, S.33)

Übereinstimmend schreiben Andre et al. (2017): «... storytelling serves as a fundamental way of learning ...» (S.60) Ausserdem stellen sie in praktisch allen Studien zu Historischen und Naturhistorischen Museen, die sie angeschaut haben, fest, dass dramatische Narrativen und Geschichten als entscheidend für das Lernen bei Kindern genannt werden.

Der Bildungstheoretiker Kieran Egan definiert eine Geschichte als eine narrative Einheit mit einem Anfang, welcher einen Konflikt aufgleist, einer Mitte, welche ihn verkompliziert, und einem Ende, welches ihn auflöst. (Egan, 1988, S. 20) Das definierende Merkmal aber, welches Geschichten von anderen narrativen Formen unterscheidet, ist, dass sie ihre Zuhörer oder Leser auch auf der emotionalen Ebene ansprechen: «what is learned within a story (...) is 'affectively meaningful'» – was in einer Geschichte gelernt wird, ist 'emotional bedeutsam'. (Egan, 1988, S. 21) Auch Ambrose & Paine (2018) halten fest, dass es beim Lernen nicht nur um Fakten geht, sondern auch um Erfahrungen und Emotionen. Bedford (2001) überlegt sogar, dass Informationen, welche nicht als Narrative organisiert sind, wahrscheinlich leichter vergessen werden (S. 28).

### 2.3. Anwendung für die Verknüpfung Kinderbuch – Museum

Die Schlüsse, die wir soweit aus diesen theoretischen Überlegungen ziehen können sind also, dass:

- a) das Lernen im Museum Spass machen muss und einen Kontakt oder Bezug zu den ausgestellten Objekten herstellen soll,
- b) Interaktion, und besonders kombinierte Formen davon, zu einer erfolgreichen Lernerfahrung beitragen, und
- c) Geschichten ein wichtiges Instrument der Vermittlung sind, da sie nicht nur auf der faktischen, sondern auch auf der emotionalen Ebene wirken.

Diese Schlüsse können als Hinweis gelesen werden, dass eine Verbindung von einem Kinder-Sachbuch und einer Ausstellung mittels einer Begleitpublikation durchaus erfolgreich sein könnte. Ausserdem beinhalten sie bereits einige Vorgaben zur Ausarbeitung einer solchen Publikation. Jedoch muss hier auch festgehalten werden, dass in den beigezogenen Arbeiten wie z.B. der von Egan (1988) oder Bedford (2001), die Information über faktische Geschichten – oder Geschichten, die einer faktischen Darstellung z.B. einer historischen Realität sehr nahe kamen – vermittelt werden. So werden in einem der von Bedford (2001) genannten Beispiele zum Beispiel authentische Geschichten verschiedener persönlicher Gegenstände erzählt. Oder Egan ermutigt Lehrende Stoffe wie Mathematik als «Geschichte der Mathematik» zu gestalten. Fälle, in denen Informationen und Lernstoffe in fiktive (Fantasie-)Geschichten eingebunden sind, werden in keiner der Arbeiten explizit erwähnt – aber auch nicht ausgeschlossen. Bei Andre et al. (2017) wird jedoch explizit erwähnt, dass sich Naturhistorische Museen besonders für die Vermittlung mittels Geschichten eignen. Gerade bei erdgeschichtlichen Themen scheint mir aber die Zuhilfenahme fiktiver Elemente durchaus sinnvoll, um das Thema für Kinder nicht nur verständlich, sondern auch spannend aufzubereiten und so die Neugierde zu wecken.

Eine weitere Frage, die vor der Ausarbeitung eines Konzepts beantwortet werden muss, lautet: Wie sollen Möglichkeiten zur Interaktion in die Geschichte eingebaut werden? Oder anders formuliert: Wie soll die Geschichte interaktiv gemacht werden? Andre et al. (2017) erwähnen zum einen ein Programm für Vorschulkinder, bei dem eine interaktive Geschichte in ein dreiteiliges Modul integriert wurde – allerdings wird nicht beschrieben, inwiefern die Geschichte interaktiv war. Zum anderen empfehlen sie – allerdings im Zusammenhang mit der Verwendung von Technologie – die Verwendung von «problem-solving tasks» (S. 61). Daniel T. Willingham, ein Professor der kognitiven Psychologie, erklärt in seinem Artikel (2009), dass Menschen nicht nur von Natur aus neugierig (und denkfaul) sind, sondern auch, dass das Lösen von Problemen Vergnügen bereitet. Er erklärt, dass Inhalt alleine die Aufmerksamkeit nicht fesseln kann, Rätsel mit dem richtigen Schwierigkeitsgrad jedoch sehr wohl. Zieht man zudem in Betracht, wie beliebt Schnitzeljagden wie Fox Trail oder Escape Rooms sind, so scheint eine Rätselgeschichte auch für das vorliegende Projekt ein vielversprechender Ansatz. Der Mehrwert im

Vergleich zu bestehenden Schnitzeljagden, welche durchaus auch bereits in Museen erfolgreich angeboten werden, wäre dabei die Verbindung zum Kinderbuch, welche es erlaubt, Inhalte zuhause zu vertiefen oder sich sozusagen auf den Museumsbesuch vorzubereiten.

### **3. Ziel & Zielpublikum**

#### **3.1. Ziel**

Das Ziel der Begleitpublikation ist also die Verknüpfung von Kinderbuch und Museum: Sie soll als Schnittstelle zwischen Buch und Museum funktionieren. Diese Schnittstelle soll zum einen inhaltlicher Natur sein und der unterhaltsamen und kurzweiligen Vermittlung der Sachbuch- und Museumsinhalte dienen. Die Kinder sollen durch die Begleitpublikation einerseits Aspekte aus dem Buch im Museum vertiefen und somit mehr «miterleben» können. Andererseits sollen sie über die ihnen durch das Buch bekannten Charaktere einen neuen, spielerischen Zugang zu den gezeigten Inhalten und damit auch zum Museum selbst erhalten. Durch die Wiederholung wichtiger Inhalte in beiden «Medien» kann so ausserdem eine gewisse Festigung des Wissens erhofft werden.

Wichtig dabei, dass sowohl das Buch wie auch die Begleitpublikation einzeln funktionieren. So entsteht zum einen mehr Freiheit und Flexibilität sowohl für die Leser/Museumsbesucher wie auch für das Museum. Ausserdem können beide Publikationen so auch eine gewisse Werbewirkung für die jeweils andere, bzw. für den Museumsbesuch, entfalten: Wer das Buch gelesen hat, entscheidet sich vielleicht auch eher dafür, das Museum zu besuchen, bzw. wer mit der Begleitpublikation durchs Museum «gerätselt» ist, will vielleicht danach die beiden Charaktere im Buch weiterbegleiten.

#### **3.2. Zielpublikum**

Das Zielpublikum für die Begleitpublikation sollte, logischerweise, die gleiche sein wie diejenige der «Grundpublikation», also des Buches. Dieses ist vor allem als Vorlesebuch für Kinder im Kindergarten- und (frühen) Primarschulalter angedacht. Die Begleitpublikation richtet sich somit an Familien mit Kindern in diesem Alterssegment (ca. 6 – 8 Jahre). Da sie auf Familien (oder Schüler in Begleitung einer Aufsichts-/Lehrperson) ausgerichtet ist, fällt sie in die Interaktionskategorie Kind – Erwachsene(r) – Objekt und erfüllt damit die Empfehlung von Andre et al. (2017) nach einer Kombination der Interaktionstypen.



#### **4. Das Buch: «Grundpublikation»**

Bevor ein Konzept zum Inhalt und zur Form für die Begleitpublikation ausgearbeitet werden kann, müssen zuerst die Inhalte und das Konzept der «Grundpublikation» festgelegt werden.

##### **4.1. Konzept des Abenteuer-/Sachbuchs**

Das Kinderbuch mit dem Arbeitstitel «Madame Isobel & Professor Ruru reisen durch die Erdgeschichte» soll, wie es der Arbeitstitel bereits sagt, Grundlagen der Erdgeschichte vermitteln. Das Buch ist nicht als reines Sachbuch konzipiert, sondern als Abenteuer-Sachbuch, welches Wissen mittels einer spannenden Geschichte vermittelt, denn: Lernen soll Spass machen und das Buch will vor allem die Neugierde wecken (oder erhalten). Dies kommt auch in den beiden Hauptcharakteren, der Erfinderin und Abenteurerin Madame Isobel und dem gescheiterten Känguru Professor Ruru zum Ausdruck: Durch die von Madame Isobel angezettelten Abenteuer und die begleitenden Erklärungen von Professor Ruru vermischen sich Abenteuergeschichte und Sachbuch. Auf unterhaltsame Weise werden in einem Zeitreiseabenteuer einfache Grundlagen und wichtige Wendepunkte der Erdgeschichte vermittelt. Das Sach-/Abenteuerbuch richtet sich an Kinder im Kindergarten- & frühen Primarschulalter und soll sowohl für die Eltern zum Erzählen wie auch, eventuell später, für die Kinder zum Selber-Lesen Spass machen.

##### **4.2. Handlung: kurze Zusammenfassung**

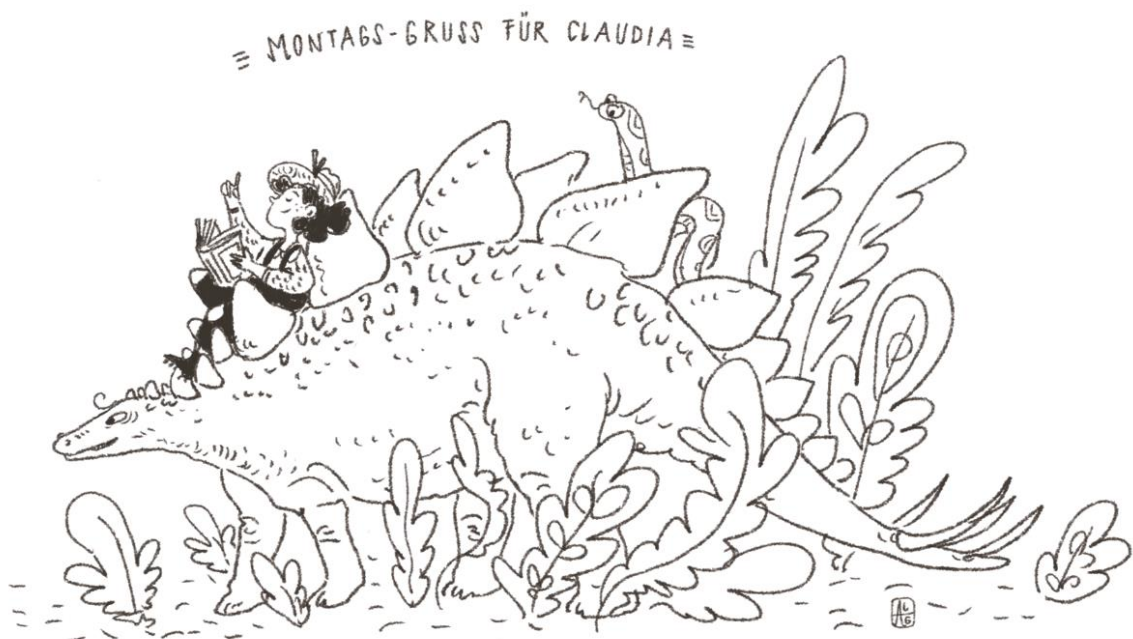
Madame Isobel ist Erfinderin und hat eine Zeitmaschine gebaut. Professor Ruru ist ein Känguru und an Erdgeschichte interessiert (Vulkane! Dinosaurier! Kontinente, die auseinanderbrechen! Riesenschlangen und Riesenhaie! Säbelzähntiger! Meeresboden, der jetzt auf Bergspitzen ist!). An einem langweiligen Regentag beschliessen die beiden deshalb, Madame Isobels Zeitmaschine auszuprobieren, und erleben so allerlei aberwitzige Abenteuer in verschiedenen Epochen der Erdgeschichte.

##### **4.3. Illustrationen**

Der Text von voraussichtlich ca. 7500 Wörtern Länge soll von detailreichen Illustrationen ergänzt werden, welche die Geschichte wie auch z.T. die Sachverhalte bildlich darstellen und somit nicht nur zum Lesen und Blättern animieren, sondern auch dem besseren Verständnis dienen.

### *Kurzbiografie der (gewünschten) Illustratorin*

Anna-Lea Guarisco lebt seit dem Studienabschluss an der HSLU Design & Kunst in Luzern. Als freischaffende Illustratorin arbeitet sie im «Gelben Haus», einem Gemeinschaftsatelier mit Garten. Ihre Leidenschaft gilt dem Erzählen von Geschichten in Form von detailreichen Illustrationen, Comics und Graphic Novels. Sie ist auch die Illustratorin des vom Baeschlin Verlag herausgegebenen Sach-Bilderbuches «Wie gehts denn nun zum Mond», welches ebenfalls in Zusammenarbeit mit Claudia Walder entstanden ist.



Quelle: (c) Anna-Lea Guarisco, private Korrespondenz, mit Erlaubnis hier wiedergegeben.

#### 4.4. Kapitelplanung

Das Buch führt chronologisch durch die Erdgeschichte und beleuchtet einige wichtige Punkte daraus. Pro Kapitel wird maximal eine Epoche «angesteuert». Der Aufbau ist wie folgt:

**Kapitel 1: Es regnet** – Madame Isobel und Professor Ruru langweilen sich und beschliessen, Madame Isobels Zeitmaschine auszuprobieren

**Kapitel 2: Die Zeitmaschine** – Madame Isobel demonstriert stolz, was ihre neuste Erfindung kann, indem sie ein paar Minuten in die Vergangenheit und vom Keller in den Garten reist. Professor Ruru lässt sich überzeugen und los geht die Reise!

**Kapitel 3: Schlechte Luft** (Azoikum) – Isobel und Ruru versuchen ganz an den Anfang der Erdgeschichte zu reisen. Das geht beinahe schief, weil Isobel nicht weiss, dass es damals noch keinen Sauerstoff gab, und Ruru nicht realisiert, dass die Zeitmaschine keine Sauerstoffhülle hat.

**Kapitel 4: Fischen verboten** (Silur) – Am ersten (gelungenen) Stopp will Madame Isobel gleich eine von ihr erfundene Angel ausprobieren. Ruru erklärt jedoch, dass sich aus den Fischen später alles Leben – auch Säugetiere und Menschen – entwickelt hat. Hier in die Zeitgeschichte einzugreifen wäre also keine gute Idee! Madame Isobel lässt den bereits gefangenen Fisch sorgsam wieder schwimmen.

**Kapitel 5: Dinos gegen Saurier** (Perm) – Madame Isobel erklärt stolz, dass die Zeitmaschine einen Dinosaurier-Alarm hat. Trotzdem werden die beiden, als sie im Perm landen, gleich von einer riesigen Echse gejagt und verlieren fast die Zeitmaschine. Ruru erklärt darauf hin, dass nicht alle Saurier Dinosaurier sind.

**Kapitel 6: Federn für Archie** (Jura) – Diesmal funktioniert der Dinosaurier-Alarm. Aber als Madame Isobel vorsichtig zur Tür rauslugt, sieht sie ein vogelähnliches Wesen. Ruru erklärt, dass die Vögel von den Dinosauriern abstammen. Madame Isobel kriegt mehr Respekt vor Pinguinen – ist aber trotzdem erst zufrieden, als die beiden eine Herde Brachiosaurier vorbeiziehen sehen.

**Kapitel 7: Hoch hinaus** (Kreide) – Madame Isobel will unbedingt einen T-Rex sehen und versteht nicht, warum das Känguru beim Anblick von Gras oder Bergen so aus dem Häuschen gerät – bis Professor Ruru erklärt, dass die hier neu sind in der Erdgeschichte. Madame Isobel freut sich tierisch, dass sie hier die heimlichen Erstbesteiger (eigentlich -bereiser) des Mount Everest sein können.

**Kapitel 8: Der Himmel fällt** (Kreide/Paläogen) – Isobel und Ruru starten einen zweiten Versuch, einen T-Rex zu finden und reisen näher ans Ende der Kreidezeit. Ein wenig zu nahe, wie sich herausstellt: Professor Ruru sieht einen Feuerball am Himmel und die beiden reisen überstürzt ab. Professor Ruru muss danach Madame Isobel natürlich erzählen, wie das mit den Massenaussterben ist.

**Kapitel 9: Spurensuche** (Neogen: Pliozän) – Madame Isobel findet es schade, dass die Dinosaurier verschwunden sind, aber Professor Ruru tröstet sie damit, dass dafür Säugetier – und Beuteltiere – sich entwickeln konnten. Die beiden machen sich auf die Suche nach den Vorfahren der Menschen, finden aber nur frische Fussabdrücke. Madame Isobel möchte auch gern Fussabdrücke hinterlassen, aber Professor Ruru hält sie davon ab, schliesslich weiss man nie, was als Fossil erhalten bleibt.

**Kapitel 10: Eis & Zähne** (Quartär: Pleistozän) – Isobel & Ruru landen in einer Eiszeit. Schlotternd steigen sie aus der Zeitmaschine – und bekommen Mäntel von ihren zukünftigen Ichs. Die beiden begegnen Mammuts und beobachten aus der Ferne frühe Menschen. Ruru erklärt, dass sich die Menschen von Afrika aus auf der ganzen

Welt verteilt haben und verbietet Madame Isobel, ein Säbelzahn tiger-Junges mit nach Hause zu nehmen – Madame Isobel stimmt zu, nachdem sie von der Säbelzahn tiger-Mutter gejagt und fast gefressen werden.

**Kapitel 11: Zuhause** (Quartär: Holozän ... Anthropozän?) – All die Aufregung macht Madame Isobel hungrig. Und weil Isobel unleidlich wird, wenn sie hungrig ist, beschliessen die beiden Abenteurer, nach Hause zu reisen. Zuerst aber müssen sie ihren vergangenen Ichs die Mäntel bringen. Zuhause angekommen, hört Professor Ruru ein Rascheln und entdeckt, dass Madame Isobel aus verschiedenen Epochen kleine «Gäste» mitgenommen hat. Die müssen sie natürlich wieder zurückbringen – aber nach dem Essen!

Das erste Kapitel findet sich als Leseprobe in Annex I.

## **5. Begleitpublikation: Konzept**

### 5.1. Inhaltliches Konzept

Um die beiden Publikation zu verbinden, ist das Ende des Kinderbuches so angelegt, dass dieses zwar eine in sich geschlossene Narrative hat, gleichzeitig aber eine Anbindemöglichkeit für die Begleitpublikation besteht: So reisen die beiden Hauptcharaktere Madame Isobel und Professor Ruru im Kinderbuch durch die Erdgeschichte und landen am Schluss wieder in der Gegenwart. Da Madame Isobel aber entgegen den Weisungen von Professor Ruru Tiere und Souvenirs hat mitgehen lassen, müssen sie eine zweite Reise antreten, um die mitgenommenen Kreaturen und Gegenstände wieder in die richtige Epoche zurückbringen. Diese zweite Reise, die im Kinderbuch nur angetönt wird, bildet den Handlungsstrang für die Begleitpublikation. Und da Madame Isobel sich nicht mehr so genau erinnern kann, was sie wo hat mitgehen lassen, brauchen die beiden ein wenig Hilfe von den kleinen Museumsbesuchern.

### 5.2. Länge

Geplant sind sechs Stationen oder Rätsel, so dass das «Programm» maximal zwischen 1 und 1,5 Stunden dauert. Die Rätsel sollten in circa 10 Minuten lösbar sein, um die Aufmerksamkeitsspanne der Kinder nicht zu überschreiten. Zusätzlich muss etwas Zeit für das «Set-up» und den Start sowie den Abschluss eingerechnet werden.

### 5.3. Form der Publikation

Die Bedingungen an die Form der angedachten Begleitpublikation wären zum einen, dass die Produktionskosten in angemessenem Rahmen bleiben, und zum anderen, dass in der Ausstellung selbst keine oder nur minimale Anpassungen (wie z.B. Sticker zum Auszeichnen der betreffenden Stationen) vorgenommen werden müssen. Sind diese Bedingungen nicht erfüllt, so mag die Begleitpublikation nicht unmöglich sein, aber die Umsetzung wäre in aller Wahrscheinlichkeit erheblich erschwert.

Da die Begleitpublikation ihr Zielpublikum in einer Art Schnitzeljagd durch das Museum bzw. die Ausstellung führen soll, bietet sich das Format einer Schatzkarte an. Da jedoch genügend Platz für die Geschichte eingeplant werden muss und die Hauptcharaktere ausserdem nicht (oder nicht hauptsächlich) geografisch im Raum reisen, sondern temporal, also durch die Zeit, habe ich mich für eine andere Form entschieden: einen «Zeitreisepass». Dieser ist im Grunde ein Rätselheft, welches von den Kindern (und Erwachsenen) personalisiert und bearbeitet wird. Es enthält die Geschichte, die die Stationen verbindet, sowie die Rätsel, die an diesen Stationen gelöst werden sollen.

Die Wahl des Zeitreisepasses als Form hat zudem den Vorteil, dass dieser sich leicht an geänderte Ausstellungsgegebenheiten anpassen lässt – schliesslich werden zum einen auch Dauerausstellungen immer wieder erneuert und zum anderen könnte man so das Konzept auch für weitere Museen realisieren. Ausserdem besteht die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Varianten zu wählen und z.B. auch Technologie wie Audio-Guides oder Handy-Apps mit einzubeziehen (je nachdem, welcher Fokus gewünscht und welche Mittel eingesetzt werden können): So kann zum Beispiel die Hintergrundgeschichte aus dem Pass herausgenommen und als separates Erzähl-/Begleitbüchlein mit dem Zeitreisepass abgegeben werden, wenn die begleitenden Erwachsenen durch die klar definierte Rolle des Erzählers besser in den Besuch eingebunden werden sollen. Oder man könnte die Hintergrundgeschichte aufnehmen und Hörstationen oder Audio-Guides einrichten, welche zusammen mit dem Zeitreisepass das Programm «abspielen». Selbst die Umsetzung einer Handy-App wäre denkbar.

Für das vorliegende Konzept wird jedoch vom Einfachsten ausgegangen und der Zeitreisepass vorläufig als separat funktionierende Begleitpublikation angedacht. Die Inhaltsseiten sind in Schwarz-Weiss vorgesehen, um die Druckkosten tief zu halten. Passend zum Buch soll jedoch auch der Zeitreisepass mit Illustrationen der Luzerner Illustratorin Anna-Lea Guarisco gestaltet werden – so dass die beiden Publikationen inhaltlich wie auch in der Form zusammenpassen.

## 6. Anbindung ans Museum

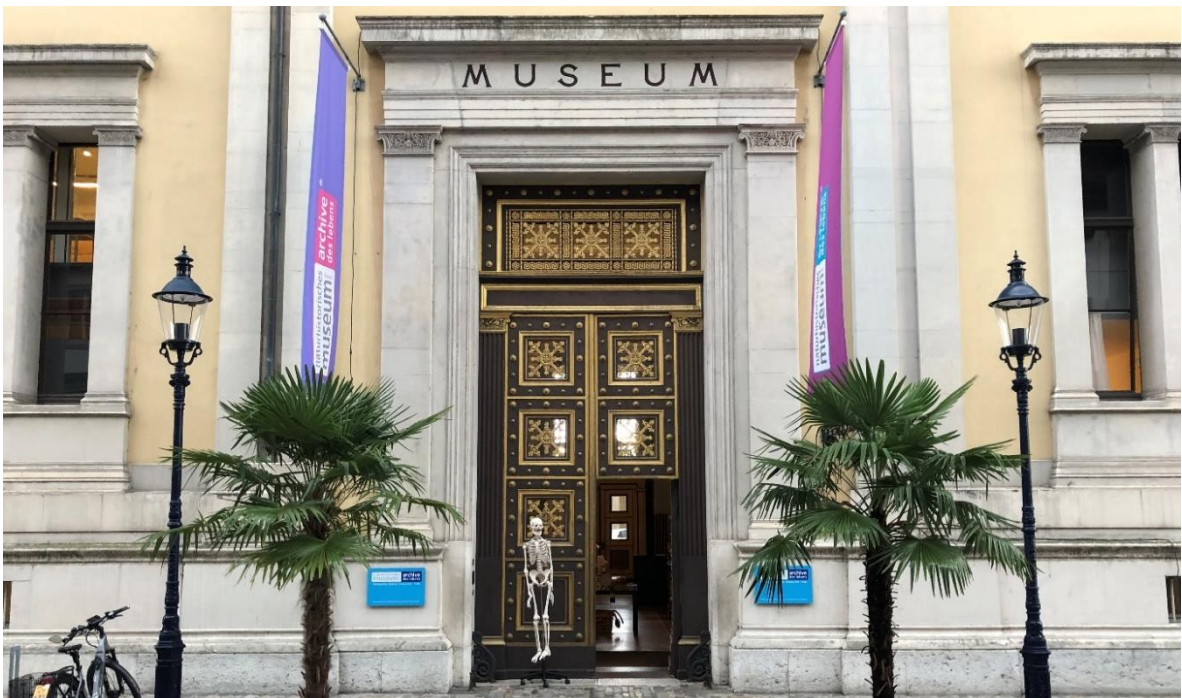
### 6.1. Welche Museen kommen in Frage?

Natürlich muss sich die Begleitpublikation auf ein bestimmtes Museum beziehen. Damit die Verknüpfung richtig funktioniert, müssen Buch und Museum (bzw. Ausstellung) sich zumindest teilweise auf die gleichen Themen beziehen. Das heisst in diesem Fall, dass es sich um ein Natur- oder Naturhistorisches Museum handeln sollte, welches eine erd- und/oder evolutionsgeschichtliche Ausstellung hat. Des Weiteren sollte die Ausstellung in Deutsch sein und das Museum an Vermittlungsangeboten für Kinder interessiert sein. Ausserdem ist bei einem grösseren Museum die Chance grösser, dass die Mittel für eine eventuelle tatsächliche Umsetzung gefunden werden können.

Zwei Museen, welche alle diese Anforderungen sehr gut erfüllen, sind das Naturhistorische Museum Basel (NMBS) sowie das Naturhistorische Museum Bern (NMB). Da wir durch einen Kurstag im NMB dort bereits Kontakte knüpfen konnten, habe ich mich entschieden, mich für das vorliegende Konzept auf das NMBS zu beziehen.

Für eine Auflistung der möglichen Museen (nach dem Schweizer Museumsführer 2019) und eine Auswertung ihrer Eignung für dieses Projekt, siehe Annex II.

### 6.2. Das Naturhistorische Museum Basel: kurze Präsentation



Quelle: Own work / CC BY-SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0>)

Das Naturhistorische Museum Basel bewahrt, erforscht, erweitert und vermittelt heute mehrere naturkundliche Sammlungen. Die Ursprünge dieser Sammlungen reichen zum

Teil bis ins 16. und 17. Jahrhundert zurück. So bewahrt das NMBS bis heute unter anderem Objekte aus dem Kabinett des Basler Mediziners Felix Platter (1536-1614) und aus der Wunderkammer des Rechtsprofessors Basilius Amerbach (1533-1591). Aktuell umfassen die Sammlungen des NMBS rund 11 Millionen Objekte aus den Bereichen Biologie und Geologie, welche laut Museum «einem gespeicherten Gedächtnis unseres Planeten gleich [kommen]». Entsprechend werden die Sammlungen unter dem Slogan «Archive des Lebens» in verschiedenen Dauer- und Wechsellausstellungen vermittelt. ([www.nmbs.ch](http://www.nmbs.ch))

### 6.3. Die Ausstellung(en)

Da für die Planung des Buches auf längere Sicht gerechnet werden muss, kommen für das Projekt nur Dauerausstellungen in Frage. Im NMBS sind folgende Dauerausstellungen zu sehen:

- a) Ammonit & Donnerkeil: Die grenzenlose Welt der Versteinerungen
- b) Dino & Saurier: Lebendige Bilder vergangener Tage
- c) Schlupfloch: Vom Ei zu Falter
- d) Mammut & Säbelzähntiger: In einem Land vor unserer Zeit
- e) Tintenfisch & Schmetterling: Faszinierende wirbellose Tiere
- f) Feuer & Wasser: Vom Hochgebirge in den Tiefseeabgründen
- g) Quagga & Dodo: Bedroht und ausgestorben
- h) Wal & Fisch: Sanfte Riesen der Meere
- i) Schauplatz Natur: Vögel, Säugetiere & Mineralien in der Schweiz

Ausstellungen mit einem klaren erd- oder evolutionsgeschichtlichen Zusammenhang sind die unter a), b), d) und f) gelisteten. Um eine Überforderung zu vermeiden, würde ich den Fokus des Projekts jedoch auf maximal zwei davon beschränken. Eine Möglichkeit, weitere Ausstellungen zu berücksichtigen, wäre jedoch die Ausarbeitung eines zweiten Moduls, also einer zweiten Rätselgeschichte mit anderem Fokus.

Für das vorliegende Konzept fiel die Wahl zum einen auf die Ausstellung a) Ammonit & Donnerkeil, um das Thema der verschiedenen Erdperioden aufnehmen zu können, und zum anderen auf b) Dino & Saurier, um der Interessenlage des Zielpublikums gerecht zu werden:

#### *a) Ammonit & Donnerkeil: Die grenzenlose Welt der Versteinerungen*

Die Ausstellung zeigt in 29 Vitrinen Fossilien und Gesteine, die aus der Umgebung Basels und der Nordwestschweiz stammen und zwischen 16 000 und 250 Millionen Jahre alt sind. Darunter auch «spektakuläre Funde aus der Trias, bemerkenswerte Ammoniten aus der Jurazeit sowie (...) Korallen, Brachiopoden, Muscheln und Echinodermen aus unterschiedlichen Epochen der Erdgeschichte.» ([www.nmbs.ch](http://www.nmbs.ch))

## *b) Dino & Saurier: Lebendige Bilder vergangener Tage*

Die Ausstellung vermittelt eine Vorstellung vom Leben der Dinosaurier und davon, wie die Welt vor 150 Millionen Jahren aussah. Unter anderem finden sich unter den Exponaten eine Skelettrekonstruktion eines über sieben Meter langen Allosaurus, das lebensgrosse Modell eines Plateosaurus sowie ein Embryo im Ei eines Papageienschnabel-Dinosauriers. Kinder können sich zudem in einem Sandkasten Fossil im Ausgraben versuchen.

## **7. Umsetzung: Ansätze und Ausarbeitung**

Im Folgenden werden die verschiedenen inhaltlichen Elemente vorgestellt und ein erster inhaltlicher (Teil-)Entwurf sowie Gestaltungsskizzen präsentiert. Diese Entwürfe sind zwar bereits ein erster Schritt zu einer vollständigen Ausarbeitung, sollen aber vor allem auch als Diskussionsgrundlage für eine Zusammenarbeit und Weiterentwicklung mit dem Museum dienen.

### 7.1. Inhaltliche Gliederung

Der Inhalt vereint mehrere Elemente. Diese sind:

- a) Das «Pass-Element»: Dieses befindet sich auf der ersten Seite und soll am Anfang ausgefüllt werden. So wird der Zeitreisepass personalisiert und die Kinder werden Teil der Geschichte. Mit der Möglichkeit, das eigene «Passfoto» zu zeichnen, bietet es den Anstoss für einen kreativen (und «leichten») Einstieg. Ein weiteres interaktives «Fun-Element» ist der (oder die) Stempel, die dem Pass ausserdem ein quasi-offizielles Flair verleihen und die Zeitreise starten.
- b) Das Erzähl-Element: Dieses bindet den Inhalt in eine Geschichte ein und strukturiert somit den Besuch. Es dient ausserdem dazu, begleitenden Erwachsenen eine klare Rolle zuzuweisen und sie so in das Abenteuer einzubinden. Dies scheint insbesondere sinnvoll, da in von Andre et al. (2017) genannten Studien Kinder in einem Museumsprogramm besser lernten, wenn sie von Erwachsenen unterstützt wurden (S. 58). Das Erzähl-Element ist in mehrere Segmente aufgeteilt. Den Anfang macht ein etwas längeres Segment, in welchem die Figuren vorgestellt und die Prämisse vorbereitet wird. Kürzere Segmente verbinden danach die einzelnen Rätselstationen.
- c) Das Rätsel-Element: Das Rätsel-Element besteht aus mehreren Stationen, welche in die Geschichte «gestreut» sind. Die einzelnen Stationen sollen in die beiden Ausstellungen «Ammonit & Donnerkeil» und «Dino & Saurier» führen und die Rätsel durch genaues Betrachten einzelner Objekte oder Vitrinen lösbar sein. Das Ziel ist eine aktive Auseinandersetzung mit den Ausstellungen und das spielerische Aufnehmen einiger Wissensgrundlagen.



- d) Das Lexikon-Element: Um wichtige Grundbegriffe nachhaltig zu festigen und Verständnisproblemen vorzubeugen – ebenso wie als Erklärungshilfe für begleitende Erwachsene – werden am Ende des Zeitreisepasses zentrale Begriffe möglichst kinderfreundlich erklärt.

## 7.2. Inhalt: Teil-Entwurf und Gestaltungsskizze

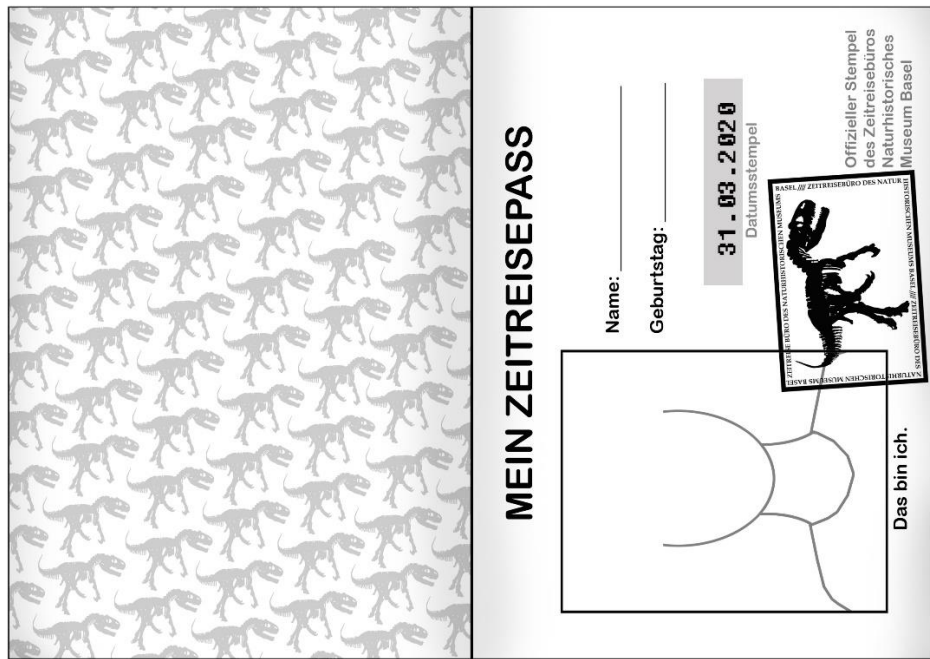
Der folgende Entwurf soll eine detailliertere Vorstellung davon vermitteln, wie der Zeitreisepass angedacht ist. Gezeigt wird ein Cover-Entwurf, eine Skizze des «Pass-Elements», das inhaltlich bereits ausgearbeitete Anfangssegment des Erzähl-Elements, sowie als Beispiel eine der Rätsel-Stationen. Die weiteren Stationen und die kurzen, verbindenden Erzähl-Elemente müssen – nach der Corona-Krise, wenn das Museum wieder geöffnet und Treffen wieder möglich sind (siehe Kapitel 1.2.) – möglichst vor Ort erarbeitet werden. Bereits erstellte Lexikoneinträge für das Lexikon-Element am Ende werden in einem Entwurfs-Layout gezeigt. Die Illustrationen sind dabei überall vorläufige (eigene) Skizzen.

### *Cover-Visualisierung*



Quelle: Claudia Walder, 2020.

Erste Doppelseite: Umschlag-Innenseite und «Pass-Element» mit Stempel



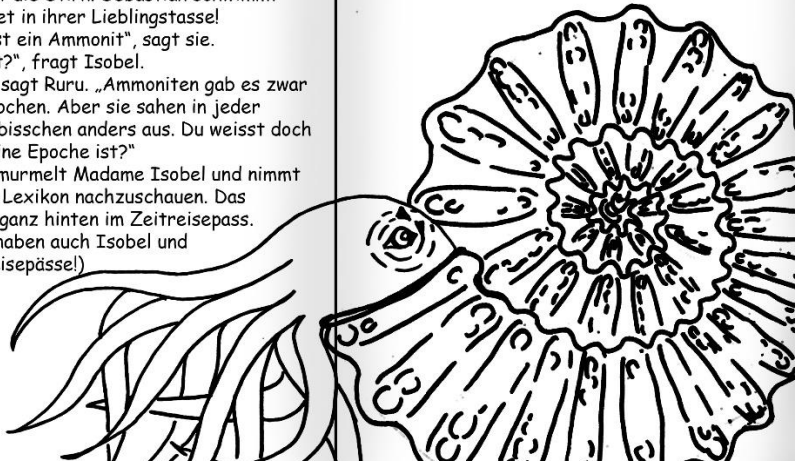
Quelle: Claudia Walder, 2020

Erstes Geschichten-Segment



Quelle: Claudia Walder, 2020

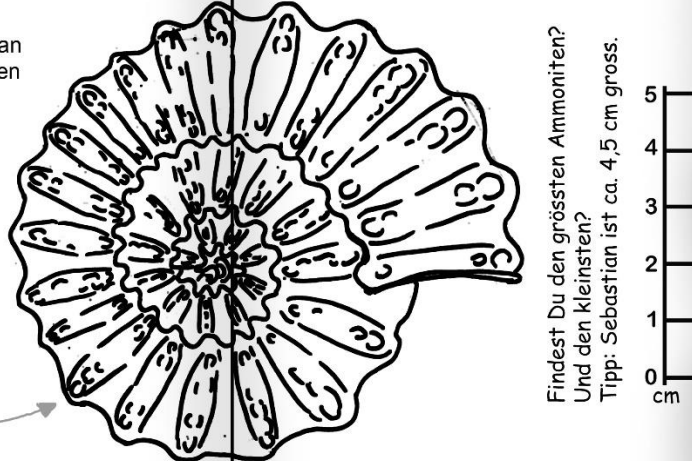
Zweites Geschichten-Segment: Einstieg ins 1. Rätsel

<p><b>Sebastian, der Ammonit</b></p> <p>„Wen bringen wir zuerst nach Hause?“, fragt Professor Ruru. „Sebastian“, sagt Madame Isobel und zeigt auf ein Tier, das aussieht wie ein Tintenfisch in einem Schneckenhaus. Ruru runzelt die Stirn. Sebastian schwimmt ausgerechnet in ihrer Lieblingstasse!</p> <p>„Aha. Das ist ein Ammonit“, sagt sie.</p> <p>„Ist das gut?“, fragt Isobel.</p> <p>„Sehr gut“, sagt Ruru. „Ammoniten gab es zwar in vielen Epochen. Aber sie sahen in jeder Epoche ein bisschen anders aus. Du weißt doch noch, was eine Epoche ist?“</p> <p>„Mnja, ja“, murmelt Madame Isobel und nimmt sich vor, im Lexikon nachzuschauen. Das Lexikon ist ganz hinten im Zeitreisepass. (Natürlich haben auch Isobel und Ruru Zeitreisepässe!)</p>	<p>Ruru kratzt sich am Ohr. „Wenn wir Sebastian mit versteinerten Ammoniten vergleichen, finden wir vielleicht heraus, in welche Zeit er gehört!“</p> 
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Quelle: Claudia Walder, 2020

Erstes Rätsel-Segment

(Beispiel; Fakten und Fragen müssen noch überarbeitet werden.)

<p><b>In welche Epoche gehört Sebastian?</b> Geh in die Ausstellung Ammonit &amp; Donnerkeil</p> <p>Vergleiche Sebastian mit den versteinerten Ammoniten in der grünen Vitrine.</p> <p>Schau die Schalen an: Sind alle rund? Sind sie glatt? Oder haben sie Noppen wie Sebastian?</p>	<p>Denk daran, vielleicht ist nur ein Bruchstück da!</p>  <p>Findest Du den grössten Ammoniten? Und den kleinsten? Tipp: Sebastian ist ca. 4,5 cm gross.</p> <p>Sebastian gehört ins: _____</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Quelle: Claudia Walder, 2020

## Erste Doppelseite des Lexikon-Segments



Quelle: Claudia Walder, 2020

## 8. Stand & Fazit

### Stand der Arbeiten

Wie bereits eingangs erwähnt, hat die Corona-Krise auch die Arbeit am Kinderbuch und der Begleitpublikation gebremst und teils sogar eingefroren. Die konzeptuelle Arbeit am Kinderbuch ist abgeschlossen, die Schreibarbeit ist ebenfalls auf gutem Wege und eine provisorische mündliche Zusage vom Verlag besteht – in diesem Bereich laufen die Arbeiten weiter, wobei die geänderten Arbeitsstrukturen und der organisatorische Mehraufwand beim Verlag für einen gewissen Aufschub sorgen. Der anvisierte Veröffentlichungstermin 2021 sollte aber noch immer realistisch sein.

Mit dem Naturhistorischen Museum Basel besteht in zweifacher Hinsicht Kontakt. Zum einen hat der Leiter Geowissenschaften / Kurator Wirbeltierpaläontologie Loïc Costeur für das ebenfalls in Planung befindliche Kinderbuch «Wo sind denn bloss die Dinosaurier hin?» mit einem Faktencheck geholfen. Ist der Text des Kinderbuchs erst vom Verlag abgesegnet, soll er wieder für den Faktencheck angefragt werden. Zum anderen besteht ein erster Kontakt mit Jessica Baumgartner vom Bereich Bildung & Vermittlung. Allerdings hat die Corona-Krise das bereits geplante und allfällige weitere Treffen verunmöglicht. Der E-Mail-Kontakt besteht jedoch weiter; die Idee ist zurzeit, das in dieser Arbeit ausgearbeitete Konzept schriftlich vorzulegen und auf dieser Basis die Möglichkeiten einer Realisation auszuloten. Da das Buch erst auf 2021 geplant ist, besteht weiterhin

genug Zeit – selbst wenn für die Umsetzung ein anderer Partner oder andere Wege gefunden müssten.

### *Fazit*

Neben dem detaillierten Konzept, welches sowohl dem Verlag wie auch dem ausgewählten Museum vorgestellt werden kann, hat die konzeptuelle Arbeit für mich weitere Resultate abgeworfen. Dass die Beschäftigung mit den Inhalten des angedachten Zeitreisepasses auch für das Kinderbuch nützlich sein können, hatte ich bereits erwartet. Unerwartet dagegen ist, dass auch die Beschäftigung mit kindlichem Lernen in Museen allgemein und die theoretischen Überlegungen zum Stellenwert von Geschichten in Lernprozessen für meine weitere Arbeit als Autorin äusserst wertvoll sind: Zum einen ermutigen mich diese Überlegungen, den Ansatz, Wissen in Geschichten zu vermitteln, weiterzuverfolgen. Zum anderen zeigen sie, dass es sich vielleicht gerade bei Kinder-Sachbüchern lohnt, über das Buch hinauszudenken und Anbindungsmöglichkeiten in Institutionen wie Museen zu suchen, um die Stoffe auch interaktiv aufzubereiten. Auch um dies zu testen, wäre eine Umsetzung der hier angedachten Begleitpublikation, selbst in einfachem Rahmen, erstrebenswert. Auf Seiten des Museums, wo ja bereits verschiedene Kinderangebote bestehen, wäre es interessant zu ermitteln, ob die Verbindung zum Kinderbuch die Reichweite vergrössern und den Lerneffekt vertiefen könnte.

## 9. Bibliographie

### *Bücher & Artikel*

Ambrose, Timothy & Paine, Crispin (2018). *Museum Basics: The International Handbook*. 4<sup>th</sup> Edition. Routledge: London & New York.

Andre, L., Durksen, T. & Volman, M.L. (2017) «Museums as avenues of learning for children: a decade of research». In *Learning Environ Res* 20, 47–76.  
doi.org/10.1007/s10984-016-9222-9

Bedford, Leslie (2001). «Storytelling: The Real Work of Museums». In *Curator: The Museum Journal*. 44. 27 – 34.  
www.academia.edu/11058356/Storytelling\_The\_Real\_Work\_of\_Museums

Dohmen, Günter (2001). *Das informelle Lernen*. Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF), Referat Öffentlichkeitsarbeit. Bonn.  
www.forschungsnetzwerk.at/downloadpub/das\_informelle\_lernen.pdf

Egan, Kieran (1988). «Teaching as Story Telling». In *Canadian Journal of Education / Revue canadienne de l'éducation*. 13. 10.2307/1494927.  
www.researchgate.net/publication/228717328

Willingham, Daniel T. (2009). «Why Don't Students Like School?». In *American Educator*. Spring 2009. www.aft.org/sites/default/files/periodicals/WILLINGHAM%282%29.pdf

### *Webseiten*

Naturhistorisches Museum Basel: [www.nmbs.ch](http://www.nmbs.ch)

### *Bildquellen*

Illustration S. 10: (c) Anna-Lea Guarisco, private Korrespondenz, mit Erlaubnis wiedergegeben.

Foto S. 14: Wikimedia Commons – Own work / CC BY-SA,  
[creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0)

Visualisierungen & Skizzen S. 1 sowie S. 17 – 20: Claudia Walder, 2020

## Annex I – Textprobe: Buch

### Kapitel 1: Es regnet.

Madame Isobel sitzt zuhause in ihrem Denksessel. Madame Isobel ist klein und rund und trägt eine Brille und einen langen, langen Schal. Ihr Denksessel ist gross und grün und hat eine hohe Rückenlehne. Normalerweise steht Madame Isobels Denksessel neben dem Sofa. Das Sofa ist rot und so weich, dass Madame Isobel fast darin versinkt, wenn sie sich daraufsetzt. Aber heute steht der Denksessel vor dem Fenster. Madame Isobel starrt nach draussen und schaut zu, wie die Regentropfen gegen die Scheibe klatschen und als kleine Bäche daran runterfliessen.

«Es regnet», sagt sie und seufzt einen tiefen, traurigen Seufzer.

«Das seh ich selbst», brummt eine mürrische Stimme aus dem Sofa. Zwischen den roten Sofakissen schauen zwei grosse Füsse heraus. Kängurufüsse. Madame Isobel ist nicht überrascht. Sie kennt das Känguru auf dem Sofa gut. Professor Ruru kommt aus Australien und ist eigentlich eine Professorin. Madame Isobel kommt nicht aus Australien und ist keine Professorin, aber das macht nichts. Die beiden verstehen sich trotzdem.

«Aber es regnet jetzt schon seit drei Tagen», sagt Madame Isobel.

«Das weiss ich selbst», brummt Professor Ruru. Ihre Stimme tönt ein bisschen blechern, weil sie aus einem kleinen Apparat kommt, der an einer Kette um Professor Rurus Hals hängt. Madame Isobel hat den Apparat erfunden, damit Professor Ruru sprechen kann. Madame Isobel ist Erfinderin. Und Professor Ruru spricht gerne. Auch wenn Kängurus eigentlich gar nicht sprechen können.

Bevor sie Madame Isobel kannte, musste Professor Ruru deshalb alles, was sie sagen wollte, auf einen kleinen Notizblock schreiben. Den Notizblock steckte sie in ihren Beutel. Auch jetzt hat sie den Notizblock immer dabei, aber sie schreibt andere Dinge darauf. Gute Ideen zum Beispiel. Oder lange Worte. Professor Ruru mag lange Worte. Am liebsten mag sie lange Worte, die mit R beginnen.

Wie: Regenschirmstofffarbe.

Wie: Regenmantelreissverschluss.

Wie: Regentropfentropfgeräusche

«Regentropfentropfgeräusche», denkt Professor Ruru und kramt in ihrem Beutel. «Das muss ich mir aufschreiben!» Aber es ist gar nicht so leicht, im Beutel zu kramen, wenn man auf dem Sofa sitzt.

«Mir ist langweilig», seufzt Madame Isobel von ihrem Denksessel aus. Professor Ruru kramt weiter in ihrem Beutel. Den Stift hat sie schon gefunden, aber der Notizblock fehlt.

«Wir könnten ein Spiel spielen», sagt sie und denkt: «Regentropfentropfgeräusche.»

«Haben wir gestern gemacht», klagt Madame Isobel.

«Wir könnten ein Buch lesen», sagt Professor Ruru und denkt:

«Regentropfentropfgeräusche.»

«Haben wir vorgestern gemacht», nörgelt Madame Isobel.

«Na schön, ich erzähl Dir was!» sagt Professor Ruru und zieht triumphierend den Notizblock aus ihrem Beutel und zwischen den Sofakissen hervor. Sie blättert bis zur nächsten freien Seite. «Regentropfentropfgeräusche», schreibt sie sorgfältig darauf.

«Was willst Du denn erzählen?», fragt Madame Isobel.

«Etwas über Regentropfentropf... äh, über Erdgeschichte», sagt Professor Ruru und verstaut den Notizblock wieder in ihrem Beutel.

«Ich weiss nicht recht.» Madame Isobel rümpft die Nase. «Das klingt nicht so spannend.»

«Nicht spannend?!» ruft Professor Ruru und zappelt im Sofa, um sich aufzurichten. «Nicht spannend?! Weisst Du, was es alles gibt in der Erdgeschichte? Vulkane! Dinosaurier! Kontinente, die auseinanderbrechen! Riesenschlangen und Riesenhaie! Säbelzähntiger! Meeresboden, der jetzt auf Bergspitzen ist!»

Madame Isobel kratzt sich an der Nase und putzt dann nachdenklich mit ihrem langen Schal ihre Brille. «Das klingt gut!», sagt sie. «Das schauen wir uns an.»

«Das kann man sich nicht anschauen», erklärt Professor Ruru. «Das ist fast alles in der Vergangenheit. Vorbei. Finito. Durch.»

«Das macht nichts», sagt Madame Isobel und hüpfte vergnügt von ihrem Denksessel.

«Dafür haben wir doch die Zeitmaschine!» Professor Ruru kraxelt aus dem Sofa.

«Zeitmaschinen gibt es nicht», sagt sie streng.

«Jetzt schon», grinst Madame Isobel. «Ich hab eine erfunden.»



## Annex II – Liste möglicher Museumspartner

Quelle: Schweizer Museumsführer, 2019, Reinhardt Verlag

Museum	Ort	Fokus	Sprache	Grösse	Seite	Kommt in Frage? X-nein/V-vielleicht/J-ja
Naturama Aargau	Aarau	Einheimische Natur in Vergangenheit, Gegenwart & Zukunft	De	m	17	V
Museum Zofingen	Zofingen	Naturhistorische Abteilung mit Naturalien-Sammlung, neben anderen Abteilungen	De	k	67	X Wahrsch. zu klein, zu wenig auf Erdgeschichte fokussiert
Naturhistorisches Museum Basel	Basel	Erdgeschichte, Entstehung der Erde, Entwicklung Säugetiere	De	m/g	114	J
Naturhistorisches Museum Bern	Bern	Naturmuseum mit erdgesch. Ausstellungen, Familienmuseum, unkonventionelle Kulturevents	De	g	141	J Fokus auf Familien, offen für Experimente
Musée d'histoire naturelle	Fribourg	Erdkunde und Biologie, inkl. Erdgeschichte	Fr & De (?)	m	212	V
Musée d'histoire naturelle	Genève	Familienmuseum, Biodiversität, ...	Fr	g	243	X – Fr
Büdner Naturmuseum	Chur	Tier- und Pflanzenwelt, Ökologie, Erdgeschichte Graubündens	De	m	260	V
Nationalparkzentrum	Zernez	Erdgeschichte, Lebensräume und Nutzung des Nationalparks	De/Fr/It/Ro		303	V Aber: wahrsch. schwer zugängliche Institution mit anderem Fokus
Jurassica Museum	Porrentruy	Jurassisches Meer, Fossilien, lokale Fauna & Flora	Fr		311	X – Fr
Préhisto-Parc	Réclère	Themenweg zur Evolution der Tierwelt	Fr		313	X – Fr
Gletschergarten	Luzern	Naturdenkmal, Eiszeit	De	m	324	X falscher Zeitraum

Natur-Museum Luzern	Luzern	Dauerausstellung Erdwissenschaften: Grundlagen der Erdgeschichte	De	m	327	V Aber: unsichere Zukunft
Musée d'histoire naturelle	La Chaux-de- Fonds	Regionale Fauna & Flora, Geschichte der Naturwissenschaften im Jura	Fr		346	X – Fr Nicht auf Erdgeschichte fokussiert.
Muséum d'histoire naturelle	Neuchâtel	Dioramen & Vivarien, Entomologie	Fr		359	X – Fr Keine Dauerausstellung über Erdgeschichte
Musée de la Banderette	Travers	Regionale Naturgeschichte, Entwicklung der Region	Fr	k	362	X – Fr
Sauriermuseum Bellach	Bellach	Dinosaurier	De	k	399	V Aber: Fokus eher begrenzt
Naturmuseum Olten	Olten	Naturgeschichte der Region. Wird zurzeit umgebaut, Wiedereröffnung Herbst 2019	De	k	416	V/J Umbau evtl. Chance?
Naturmuseum Solothurn	Solothurn	Erdgeschichte mit Fokus auf Jura & Eiszeiten	De	m	425	V Aber: Fokus zeitlich eher begrenzt
Naturmuseum St. Gallen	St. Gallen	Heimische Fauna & Flora, Landschaftsrelief, Entwicklungsgeschichte des Lebens	De	m/g	462	V
Naturmuseum Thurgau	Frauenfeld	Fokus auf versch. Lebensraume der Region	De	m	487	X Eher auf Gegenwart fokussiert
Museo cantonale di storia naturale	Lugano		It		525	X – It
Museo dei fossili del Monte San Giorgio	Meride		It		530	X – It
Collezione di minerali e fossili	Semione		It	k	539	X – It

Maison de la Nature Montorge	Sion	Ausstellungs- und Begegnungsraum, jährlich neue Ausstellung zu Naturwissenschaften	Fr	k	584	X – Fr Keine Dauerausstellung?
Musée de la Nature du Valais	Sion	Beziehung Mensch – Umwelt, vom Mesolithikum bis heute	Fr	m	587	X falscher Zeitraum
Musée cantonal de géologie (Palais de Rumine)	Lausanne	Paläontologie- und Mineralien-Ausstellung	Fr	m/g	617	X – Fr
Musée des minéraux et des fossiles	Rougemont	Mineralien- & Fossilien-Sammlung	Fr	k (?)	638	X wahrsch. zu klein
Sauriermuseum Aathal	Aathal- Seegräben	Dinosaurier	De	m	660	V
Mammutmuseum	Niederweningen	Eiszeiten, örtliche Funde	De	k (?)	691	X Thema zu begrenzt, falscher Zeitraum
Naturmuseum Winterthur	Winterthur	Heimische Lebensräume, Erdgeschichte, Völkerkunde (Naturfundbüro, ICOM-Kurs!)	De	m/k	722	V
FocusTerra – ETH Zürich	Zürich	Erdwissenschaften (Forschungszentrum mit Ausstellung)	De		734	X Fokus eher aktuelle geologische Vorgänge? Und evtl. weniger auf Kinder/Familien?
Kulturama Museum des Menschen	Zürich	2 Zeitreisen, eine zum Ursprung des Lebens, eine Lebensspanne Mensch	De		741	V – geht die 1. Zeitreise zum Ursprung allen Lebens oder wird «nur» die menschl. Evol. Abgehandelt?
Paläontologisches Museum der Universität Zürich	Zürich	Meeressaurier & -fische, Fossilien, Tierwelt der jüngeren Erdgeschichte	De		756	V