

– Isabel Schorr –

19.02.2026

„Zeitdetektive auf Spurensuche“

Entdecke das Leben der Kelten und Römer
im Europäischen Kulturpark Bliesbruck-Reinheim

Zeitraum für die Durchführung: ca. 1,5 Std.

Diese Abschlußarbeit wurde für den Zertifikatskurs „Die Sprache der Dinge“ erstellt.
Kursjahr: 2025/26

Kinderführer Projekt von Isabel Schorr

Bei diesem Projekt handelt es sich um die Planung einer Broschüre, die als Kinderführer für den Europäischen Kulturpark Bliesbruck-Reinheim fungieren soll.

Einen solchen Führer gibt es dort noch nicht und somit kann das Projekt dem Park langfristig von Nutzen sein.

Als Zielgruppe sollen Kinder im Alter von 6-12 Jahren angesprochen werden, mit Hilfe Erwachsener können aber auch schon Kindergartenkinder etwas damit anfangen und vielleicht hat ja auch der eine oder andere Jugendliche noch Spaß daran.

Des Weiteren ist es eine Inspiration zur Herangehensweise an den Museumspark für Erwachsene, die privat oder beruflich mit Kindern zu tun haben.

Im Besonderen soll der Kinderführer denjenigen Kindern an die Hand gegeben werden können, die an keiner Führung teilnehmen und mit Erwachsenen allein unterwegs sind. So werden sie den Park auf kindgerechte Art und Weise kennenlernen und Spaß an Aufgaben und Rätseln haben.

Mit Hilfe einer integrierten einfachen Karte können die Kinder sich einen Überblick über das 70ha große Gelände verschaffen, sich zurechtfinden und Treffpunkte vereinbaren. Sie hilft ihnen, sich sicher und ernstgenommen zu fühlen.

Der Kulturpark ist ein grenzüberschreitendes Projekt, bei dem etwa die Hälfte der Ausgrabungen, Museen und temporären Ausstellungen auf deutscher, die andere Hälfte auf französischer Seite liegen.

Die Karte wird das ganze Gelände abbilden, da sich die Besucher mit ihrer Eintrittskarte überall hinbegeben können. Dieser Kinderführer wird sich allerdings auf die deutsche Seite des Parks beschränken.

Der zeitliche Rahmen zur Nutzung der Broschüre orientiert sich an der „Konzentrationsspanne je Alter“, entnommen aus der Tabelle der Landeshauptstadt Düsseldorf, Amt für Schule und Bildung, Zentrum für Schulpsychologie von 2025.

Kinder der Zielgruppe können im Durchschnitt 15-25 Min an einer Aufgabe bleiben.

Der weitläufige Park bietet genug Möglichkeit für Ortswechsel und Bewegung, was die Konzentration erleichtert und fördert.

Bei den Schülerführungen sind für die Führung auf deutscher Seite 1,5 Std. eingeplant, was auch der Zeitspanne für den Weg unter Einbezug des Kinderführers entspricht.

Natürlich hat das Kind dann noch zu Hause die Möglichkeit, sich mit der Broschüre zu beschäftigen.

Kinderführer Projekt von Isabel Schorr

Personal wird für die Durchführung des Projekts kein Weiteres benötigt; ist der Kinderführer fertiggestellt und gedruckt, wird er vom Kassendienst des Museums, der die Besucher darauf hinweisen kann, verkauft.

Der Preis sollte möglichst gering gehalten werden, was aber natürlich von den Kosten des Drucks abhängt, wobei die Finanzierung noch mit der Stiftung Europäischer Kulturpark Bliesbruck-Reinheim abgeklärt wird.

Günstig wären beispielsweise „Print 24“ bei einer Auflage von 500 Stück mit einem momentanen Preis von 778,76 Euro brutto, oder „Wir machen Druck“, die für 500 Stück 537,17 Euro brutto verlangen.

Als Format wird Din A5 gewählt, da Kinderhände eine solche Broschüre leicht halten können und er wird mit einer maximalen Seitenzahl von 60 Seiten und einem flexiblen Einband auch nicht zu schwer.

Das Deckblatt wird ansprechend gestaltet und es soll leicht ersichtlich sein, dass es sich bei dem Heft um ein für Kinder geeignetes Produkt handelt.

Nach einem kurzen Begrüßungstext finden die Kinder auf der Innenseite einen kleinen Steckbrief des Parks und dürfen auch ihren eigenen Steckbrief ausfüllen (vgl. Kinderführer Stadtmuseum Neu-Isenburg).

Durch das „Kennenlernen“ eines fiktiven Römerkindes sollen die Besucherkinder einen persönlichen Bezug bekommen, werden von ihm „geführt“ und können ihm nebenbei bei seiner Suche nach einem verlorenen Gegenstand detektivisch beistehen, wobei sie sich wichtig, aktiviert und mitgenommen fühlen. So wird spielerisch das Interesse an der Thematik des Parks geweckt und das Selbstvertrauen der Kinder gestärkt.

Der kleine Römer Domenicus dient als Vermittler zwischen den Zeiten. Es wird nicht darauf eingegangen, wieso er in unserer Zeit sein kann; falls sich jemand darüber Gedanken macht, bleibt das der kindlichen Fantasie überlassen.

Im weiteren Verlauf gibt es auf jeder linken Seite in gesonderter Schriftart einen kleinen Part, in dem Domenicus die Besucherkinder durch Museen und Außengelände führt.

Ein besonderer Focus soll dabei auf den Resten einer römischen Großvilla liegen. Hier wurde wenig rekonstruiert, es erfolgten lediglich teilweise kleine Aufbauten der Mauern.

So wird man an den Ausgrabungsbefund erinnert, verschiedenfarbiger Splitt als Bodenbelag verdeutlicht Innen- und Außenbereich der Villa.

Im Gegensatz zu dem rekonstruierten begehbaren Hügelgrab einer keltischen Fürstin, das Kinder immer sehr spannend finden, besteht hier die Gefahr, dass die Kinder den Erwachsenen

Kinderführer Projekt von Isabel Schorr

etwas planlos an den Mauern entlang folgen und hauptsächlich darüber springen, denn ohne Anleitung gibt es auf den ersten Blick hier für sie nicht wirklich viel zu sehen.

Von daher bietet es sich an, mit Hilfe von Domenicus, der schließlich der beste Freund vom Sohn des Villenbesitzers ist, Teile des Anwesens zu erklären und damit den Besucherkindern das Leben in der Luxusvilla zur Zeit der Römer näherzubringen.

Auf jeder rechten Seite gibt es farblich unterlegte Aufgaben zu erfüllen, für deren Bearbeitung man sich ein Kästchen ausmalen kann, Antworten schreibt, oder ankreuzt. Die Kinder dürfen den Park mit allen Sinnen erfahren. Es gibt eine Aufgabe, bei der die in Kindergröße rekonstruierte, keltische Metallfigur mit geschlossenen Augen ertastet wird, eine, bei der im Kräutergarten riechende Kräuter gesucht und bestimmt werden und einmal soll man aufschreiben, welche Geräusche es an einem bestimmten Punkt zu hören gibt.

Außerdem finden die Kinder dort jede Menge Rätsel, Spiele, Ideen und Anregungen. Einige der Rätsel dienen dazu, einen Lösungsbuchstaben zu bekommen, der mit den anderen zusammen am Ende ein Lösungswort ergibt. Dies brauchen die kleinen Detektive, um ihrem neuen Freund Domenicus zu helfen, den Ort zu finden, wo er seine Wachstafel verlegt hat.

Auch gibt es Fotos und Skizzen mit kleinen Sachinformationen zum Park und zum Leben der Kelten und Römer, die in kleinerer Schrift als die Führung von Domenicus geschrieben sind.

Mit diesen rechten Seiten können sich die Kinder gerne zu Hause beschäftigen und haben auch dort noch etwas als Erinnerung, zum Vertiefen der Thematik, zum Lernen, zum Lachen und als Anregung. Sie können ihre Laufwege auf der Karte einzeichnen, Ausmalbilder malen, das Rezept einer Süßspeise ausprobieren, eine Bastelvorlage zu einem Spiel annehmen und dieses mit einem Partner ausprobieren.

Alle drei wichtigen Aspekte des Museumsparks werden im Kinderführer ihre Berücksichtigung finden.

Erstmal der archäologische Aspekt mit den Ausgrabungen und Funden aus der Kelten- und Römerzeit.

Damit zusammenhängend der grenzübergreifende Aspekt, die Grenze, die es in der Antike natürlich noch nicht gab, zwei europäische Länder, die längst nicht immer in Frieden miteinander lebten, aber jetzt in unserer Zeit mit einem Projekt wie diesem zeigen, wie gut es sich trotz unterschiedlicher Sprache Hand in Hand arbeiten lässt, was Planungen, Finanzierung, Organisation und gemeinsame Aktivitäten angeht.

Und zum dritten Aspekt die herausragende Lage des Parks. Wo einst Kelten und Römer siedelten, spielte und spielt heute noch, unser Fluss Blies eine entscheidende Rolle. Der Bliesgau wurde 2009 von der UNESCO als Biosphärenreservat anerkannt. So ist es eine

Kinderführer Projekt von Isabel Schorr

selbstverständliche und schöne Aufgabe, gerade die Kinder auf die Landschaft, Flora und Fauna aufmerksam zu machen und für Achtung und Erhalt der Natur zu sensibilisieren.

Durch Domenicus und die Rätsel hat das Kind die Möglichkeit zur Interaktion. Es kann den Park für sich entdecken, ist beschäftigt und darf den Erwachsenen gleich „Insiderwissen“ vermitteln. Alle bewegen sich viel und sind großteils an der frischen Luft und bekommen Lust den Park erneut zu besuchen, um den französischen Teil zu sehen, an einer Führung teilzunehmen, Kindergeburtstag dort zu feiern oder die Feste zu erleben.

Sie haben nun einen Platz, den sie gerne gemeinsam besuchen, wo man picknicken kann und sogar der Familienhund willkommen ist. Man kann den Park Freunden zeigen und den Lehrern als Ausflugsziel empfehlen, oder bei Klassenfahrten im nahe gelegenen ökologischen Land-schulheim schlafen.

Die Adresse und den Kontakt des Parks hat das Kind auf der Rückseite seines Kinderführers parat.

Planung und Vorausschau des Projekts:

In den weiteren Arbeitsschritten wird der Kinderführer Seite für Seite ausgearbeitet.

Meine Gegenleserin wird mir auch dabei kritisch und beratend zur Seite stehen und die Arbeit als Graphikerin visualisieren.

Mein Patenkind und deren Bruder (10 und 12 Jahre) bekommen das Skript zum Ausprobieren und zur sicher sehr ehrlichen Beurteilung.

Nach Tötigung der Nachbesserungen und der finalen finanziellen Planung wird die Arbeit in Druck gegeben.

Die Broschüre kann in dem jährlichen Veranstaltungskalender des Parks und in sozialen Netzwerken beworben werden. Falls das Heft gut angenommen wird, gibt es die Möglichkeit weitere Exemplare nachzudrucken.

Für die weitere Zukunft würde selbstverständlich noch die Möglichkeit bestehen, einen Band für die französische Seite des Parks zu entwerfen und beide Teile in die französische Sprache zu übersetzen.

Isabel Schorr – Anhang

Ideen für Aufgaben und Rätsel:

- Was gehört zu wem? → Steinzeitmensch-Faustkeil, Keltin-Bronzekanne, Römer-Reitermaske
- Münzfrottage in Kästchen römisch, daneben leeres Kästchen für Münzfrottage Neuzeit
- Labyrinth: Amina sucht ihren Armreif → Kannst Du ihr helfen?
- Was hatten die Römer zu essen → Richtig/Falsch
- Entwirf Dein eigenes Mosaik → Kästchen auf kariertem Blatt anmalen
- Landmarks malen mit einem Strich
- Suche im Kräutergarten drei Pflanzen, die riechen → evtl. bestimmen
- Bild auf freie Seite malen, was hat Dir besonders gut gefallen, eine Kopie davon gerne als Gruß an den Park schicken
- Begriffe im Buchstabengitter suchen
- Ordne Begriffe Bildern zu → Fibel, Terra Sigillata, Hypokaustum
- Fehlerbild → Suche die Unterschiede
- Wimmelbild
- ertaste das keltische Tier mit geschlossenen Augen
- Male dein eigenes Fabeltier (siehe keltische Figur)
- Ordne römische Zahlen unseren Zahlen zu
- Schreibe Dein Alter als römische Zahl
- Kleiner Lückentext
- Kleines Kreuzworträtsel
- Wer lebt in welchem Haus: Storch, Biber, Dachs → Zuordnen
- Wie heißt der Hund von Obelix
- Was war Miraculix von Beruf
- Etc...

Bild von Domenicus





Aber jetzt will ich Dir doch das schönste Haus zeigen, das ich kenne! Schade, dass Du nur noch die Reste davon siehst.

Doch ich glaube, Du kannst es Dir vorstellen, wenn wir nun mal gemeinsam auf den großen Hügel steigen.

Das Gelände der Villa geht bis zu dem Haus, das Du ganz hinten siehst. Das ist das Torhaus, der eigentliche Eingang.

Unten vor Dir kannst Du jetzt die unteren Mauern vom Haupthaus sehen.

Es sieht aus wie der Buchstabe ‚H‘ in Deinem Alphabet.

Erkennst Du das?

Der größte Raum, den Du siehst – der Querbalken vom ‚H‘ – ist das Wohnzimmer vom Chef von meinem Vater. Riesig! Oder!?

Klar, das sagt jeder, der es zum ersten Mal sieht – eine richtige Halle. Groß genug für all den Besuch, der zu ihm kommt. Und jeden, der ihn um etwas bittet. Das sind Einige...

Aber auch für Festel Oh, und was für Festel!!

Aufgabe: Setze Dich auf die Bank auf dem Hügel.

Schließe die Augen und konzentriere Dich auf Geräusche.

Schreibe auf, was Du hörst.

Danach darfst Du das Kästchen ausmalen.



Ich höre:

? Rätsel 3:

Im Torhaus oben sitzen die Wächter.

Was meinst Du, wie sie nach oben gekommen sind?

Der letzte Buchstabe des richtigen Wortes gehört beim Lösungswort an Stelle 3.

• **TREPPE**

• **AUFZUG**

• **LEITER**

Meine kleine Schwester Amina hat natürlich schon wieder etwas verloren.

Hilfst Du ihr im Labyrinth ihren Armreif zu suchen?

