

«Spiel und Spielzeug im Wandel» – entdecken, ausprobieren, spielen

Die Dauerausstellung des Schweizer Kindermuseums macht 300 Jahre Kinderkultur erlebbar. Die Ausstellung zeigt Spiel und Spielzeug im Wandel. An Hörspielstationen berichten Kinder und Erwachsene aus verschiedenen Jahrhunderten aus ihrem Alltag. Anhand von Spielzeug wird die Geschichte der menschlichen Mobilität erzählt. Dem Phänomen der Puppe ist ein eigener Raum gewidmet.

Im Gespräch erfahren die Kinder mehr über Kindheit im Wandel und über die Art und Weise, wie Spielzeug früher hergestellt und vertrieben wurde. Und womit Kinder früher und heute am liebsten spielten? Die Schülerinnen und Schüler erleben eine Reise in die Zeit ihrer Eltern, Grosseltern und Urgrosseltern.

1. Führung und freies Spiel

Zielgruppe: Kindergarten, Unter- und Mittelstufe

Dauer: 2 Stunden

Kosten: CHF 200.– (inkl. Eintritt für max. 25 Kinder und 2 Begleitpersonen)

2. Ablauf

Begrüssung

Spiel- und Kindheitsentwicklung (ca. 20 Min.)

- Spiel als Begleiter der kindlichen Entwicklung; womit spielen Klein-, Vorschul- und Schulkinder?
- Was können wir im Spiel alles lernen?

Kindheit und Spielzeug im Wandel (ca. 20 Min.)

- Womit spielten die Kinder, die einst in der Villa Funk wohnten?
- Womit spielten weniger privilegierte Kinder?
- Womit spielen Kinder heute?
- Material und Produktion von Spielzeug gestern und heute

Eigenständiges Erkunden der Ausstellung (ca. 10 Min.)

Kreisel im Wandel (ca. 10 Min.)

- Vom Nuss- zum Plastikkreisel
- Vorführen verschiedener Kreisel

Hosensackmuseum (ca. 10 Min.)

- Besichtigung der ausgestellten Sammlung eines Kindes
- Vom Wesen des Sammelns
- Was sammelst du?

Erkunden des Spielraums (ca. 40 Min.)

- Brettspiele, Kugelbahnen
- Spiegelraum
- Eisenbahnraum

Verabschiedung

3. Lehrplanbezüge

- NMG.9.2. Die Schülerinnen und Schüler können Dauer und Wandel bei sich sowie in der eigenen Lebenswelt und Umgebung erschliessen.
- TTG.3.A.1 Die Schülerinnen und Schüler können Objekte als Ausdruck verschiedener Kulturen und Zeiten erkennen und deren Symbolgehalt deuten (aus den Themenfeldern Spiel/Freizeit, Mode/Kleidung, Bau/Wohnbereich, Mechanik/Transport, Energie/Elektrizität).
- TTG.3.A.1.b Die Schülerinnen und Schüler kennen kulturelle und historische Aspekte von Objekten und können deren Bedeutung für den Alltag abschätzen (z.B. Bekleidung, Wohnen, Spiel, Mobilität, Elektrizität).
- NMG.6.5.d Die Schülerinnen und Schüler können an Beispielen den Wandel von Konsumgewohnheiten untersuchen sowie Auswirkungen auf den Alltag aufzeigen (z.B. Schultensilien).
- NMG.1.6.d Die Schülerinnen und Schüler können Geschlechterrollen (z.B. Merkmale, Stereotypen, Verhalten) beschreiben und hinterfragen sowie Vorurteile und Klischees in Alltag und Medien erkennen.

4. Impressionen

