Beilage 5.3
zur Einladung für die Sitzung
des Jugendhilfeausschusses am 04.05.2006

Archäologischer Spielplatz Mögeldorf/Laufamholz Zeitmaschine

Ein Abenteuerspielplatz der Geschichte
Konzept

Stadt Nürnberg
Jugendamt
B. Mayer

Zeitmaschine

Ein Abenteuerspielplatz der Geschichte
(Kurzfassung)

Einleitung

Seit einigen Jahren ist ein wachsendes Interesse an der Vergangenheit, an den Epochen der Geschichte und der Vorgeschichte zu beobachten. Indikatoren dafür sind beispielsweise der Buchmarkt mit Bestsellern von Umberto Eco bis Ken Follett, also Autoren, die versuchen, den Lesern das Leben vergangener Zeiten möglichst eindrucksvoll und realistisch vor Augen zu führen. Daneben füllen sich bei den Kinder- und Jugendbüchern die Regale mit Sachbüchern, Experimentier-Sets und Bastelanleitungen zu den entsprechenden Themen. Einschlägige Museen haben steigende Besucherzahlen zu verzeichnen, insbesondere dann, wenn sie entsprechende Sonderausstellungen und Rahmenveranstaltungen anbieten können. Die bisher mehr im Verborgenen agierenden Re-Inactment-Groups, eine Bewegung aus England, erfreut sich nun auch bei uns zunehmender Popularität. Viele Kommunen geben ihnen auf historischen Festen die Möglichkeit, ins Rampenlicht zu treten.
Ein geschichtlicher Abenteuerspielplatz ist eine Chance, die Stärken, Vorlieben und Wünsche der Kinder und Jugendlichen anzusprechen, um früh einen Grundstein zu legen für ein Geschichtsverständnis und damit auch für ein positives Menschenbild. Den Kindern soll nicht gesagt werden, was richtig und was falsch ist, sondern sie sollen darin unterstützt werden, ihr eigenes Urteilsvermögen zu schärfen. Ihnen soll Raum und Zeit gegeben werden, eigene Erfahrungen zu machen, um ihre eigenen Schlüsse daraus zu ziehen. Nicht zuletzt soll ihnen Mut gemacht werden, auch in anderen Dingen ihr eigenes Gehirn zu gebrauchen.

Situationsanalyse

Die Leistungen der vorgeschichtlichen Kulturen, insbesondere die der europäischen, werden häufig unterschätzt, beziehungsweise wird den damaligen Menschen ein (aus heutiger Sicht unangemessener) Primitivismus unterstellt.
Häufig fehlt die Möglichkeit oder der Mut, theoretisch angeeignetes Wissen praktisch auf seine Tauglichkeit zu überprüfen. Umgekehrt wird der Weg, sich durch praktische Erfahrung ein fundiertes Wissen anzueignen, in seiner Wirksamkeit und Nachhaltigkeit gerne unterschätzt.
Der Fortschritt der Menschheit wird häufig daran gemessen, mit welchem Geschick sie die Natur ausnutzt, verändert und für die eigenen Zwecke passend macht. Der Aspekt, daß das Überleben einer Art (auch die des Menschen) vor allem davon abhängt, wie geschickt sie sich selbst an die veränderlichen natürlichen Gegebenheiten anpaßt, wird dabei meist übersehen. Hier hat (Vor-)Geschichtsforschung einen ökologischen Gesichtspunkt.
Menschen, die in der Stadt aufwachsen, haben zwar meist die Möglichkeit vor Ort, sich die Ergebnisse der (Vor-)Geschichtsforschung im Museum anzusehen. Ihnen mangelt es aber dafür an geeigneten Gegebenheiten, selbst praktische Erfahrungen zu machen. Elementare Erlebnisse mit Erde, Wasser oder Feuer und damit verbundene Experimente und Spiele sind im Stadtbereich selten zu verwirklichen.
(Vor-)Geschichtliche Funde werden von einem Großteil der Bevölkerung nur nach dem materiellen Wert beurteilt. Präsentationen von „Schätzen" haben großen Zulauf - der ideelle bzw. der wissenschaftliche Wert von Funden ist wenig bekannt. Der ungleich höhere wissenschaftliche Wert von Fund und Befund ist es aber, was deren Erhalten rechtfertigt.
Der materielle oder auch der Marktwert (vor-)geschichtlicher Funde reizt zu illegalen Aktivitäten. Aus Unkenntnis, häufig aber berechnend, werden Bodenfunde illegal angeeignet und in den Handel gebracht. Ein Anwachsen der Raubgräberei (häufig Mithilfe von Metallsonden) ist gegenwärtig zu beobachten.
Diesem unprofessionellen und teils kriminellen Umgang mit Spuren vergangener Kulturen steht allerdings ein grundsätzliches Interesse an Geschichte und Vorgeschichte gegenüber. Mehr noch bei den Kindern als bei den Erwachsenen ist eine Wissensdurst feststellbar und eine Bereitschaft, sich auch auf neue und ungewohnte Vergangenheitsbilder einzulassen.

Kinder eignen sich die Welt spielend an. Bei einigen Dingen wollen sie gezeigt bekommen, wie „es geht"; meist wollen sie aber selbst durch probieren draufkommen. Diese Lust am Experimentieren ist Voraussetzung, sich auf praktische Erfahrungen und eventuelle Fehlschläge einzulassen. Gerade die Experimentelle Archäologie braucht diese Grundeinstellung.
Kinder lieben Traumwelten. Sie suchen und finden ihr Phantasieland kaum in der Alltagswelt. Räumliche aber auch zeitliche Distanz geben einem Geschehen etwas Wunderbares und Reizvolles. Nicht umsonst spielen Märchen und Fantasy-Stories in einer archaischen Vergangenheit. Das Exotische, was auch Erwachsene an den vergangenen Kulturen so fasziniert, finden Kinder mindestens genauso anziehend.
Kinder wollen sich ausprobieren, auch oder vor allem dann, wenn es „gefährlich" wird. Gefahren sind reizvoll. Daher sind nach wie vor Figuren der Vergangenheit wie Ritter, Indianer oder Piraten beliebte Identifikationsfiguren die der Gefahr nicht ausweichen oder sie sogar suchen. Identifikation äußert sich bei Kindern noch häufig im Rollenspiel. In der entsprechenden Verkleidung und im entsprechenden Ambiente versetzen sie sich in das jeweilige Vorbild und „sind" es solange selbst. Im Spiel nachvollzogene (Vor-)Geschichte hat so, weil persönlich „erlebt", eine große Nachhaltigkeit.[1]

Ziele
Der (Vor-)Geschichtliche Abenteuerspielplatz soll
- Kindern und Jugendlichen durch praktische Erfahrungen Impulse geben, sich mit der Dimension „Zeit" im allgemeinen und dem Ablauf von Geschichte im besonderen auseinanderzusetzen.
- Verständnis für kulturelle und politische Zusammenhänge durch eine bessere Übersicht über die Kulturgeschichte der Menschheit wecken und fördern
- Erkenntnisse über die wissenschaftliche Bedeutung überlieferter Spuren vergangener Kulturen vermitteln.
- befähigen, einen praktischen Beitrag zum Erhalt unseres Kulturgutes zu leisten.

Einzelziele
Verständnis wecken für
- **die Dimension „Zeit"** - Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft begreifen, Verhältnisse kennenlernen (z.B. 90% Vorgeschichte zu 10% Geschichte), einen Bezug zum Thema „Fortschritt" bekommen (Geo- und Bio-Evolution, kultureller Fortschritt)
- **die Dimensionen des Raumes** - große und kleine Entfernungen einschätzen lernen, lernen, die Landschaft in Naturräume zu gliedern, lernen, die Landschaft in Kulturräume zu gliedern
- **den Bezug „Natur - Mensch"** - den Menschen als Teil der Natur begreifen lernen, den Menschen als Nutzer, Veränderer und Zerstörer der Natur kennen lernen, die ökologische Rolle des Menschen erkennen
- **die Leistungen unserer Vorfahren** - Achtung gewinnen vor den Leistungen unserer Vorfahren, kritischen Umgang mit Begriffen wie „primitiv" üben

Lernen
- **die Welt zu begreifen (haptische Erfahrungen)** - körperlicher Kontakt zu Grundmaterialien (Holz, Stein, Ton, Wolle etc.), manuelle Techniken kennenlernen und eigenes Repertoire erweitern (Tücke des Objekts!), einen Bezug zur Vergangenheit bekommen durch körperlichen Kontakt mit Originalfunden (Millionen Jahre in meiner Hand!)
- **genau hinzusehen (visuelle Erfahrungen)** - erkennen, wieviel man sieht und wieviel man übersieht, erkennen, daß Gegenstände bereits durch ihr Aussehen etwas „erzählen", lernen, sich in eine fremde Rolle zu versetzen und „durch die Augen des Anderen sehen"
- **das „Echo der Zeit" zu hören (akustische Erfahrungen)** - erkennen, daß Materialien ihre eigenen Klänge haben (Holz, Stein etc.), erkennen, daß die vergangenen Epochen

[1] Weitere Gedanken zur Situationsanalyse in: Herold/Kammerer, „Wir gehören dazu!", S. 142, Elsmann/Mayer , „Einmal Steinzeit und zurück"

auch ihre jeweils typischen Alltagsgeräusche hatten, Instrumente und Musik der vergangenen Epochen kennenlernen
- **auf den Geschmack zu kommen (olfaktorische Erfahrungen)** - das Leben von der Hand in den Mund mit ursprünglichen Nahrungsmitteln kennenlernen, (vor-)geschichtliche Gerichte und Getränke kennenlernen

Ein Gefühl bekommen für...
- **die Schwierigkeit des Überlebens** - Leben ohne elektrischen Strom, Helligkeit - Dunkelheit (was fühlen wir dabei? wovor haben wir Angst?), Heiß – Kalt, Naß - Trocken„
- **den „genius loci" (den „Geist des Ortes")** - Was hätte ich erlebt, wenn ich vor 5000 Jahren hier an diesem Ort gestanden hätte? Stumme Zeitzeugen (z.B. Bodendenkmäler) „erzählen" von ihrer Vergangenheit. Was hat die Zeiten überdauert? Nur das Materielle?
- **die eigene Rolle im Lauf der Geschichte** - unbedeutend für die gesamte Geschichte, nur ein Tropfen im Meer? Wichtig an meinem Platz in der Gegenwart, nur ein Rädchen im Getriebe? Sehr wichtig für die Zukunft, Keimling eines neuen Baumes?

Erlebnispädagogische Ziele
- Elementarerlebnisse ermöglichen, vermitteln, evozieren (auch im Kontext „Stadt")
- (Vor-)Geschichte zum persönlichen Erlebnis werden lassen
- Eine Alternative zum „Leben aus zweiter Hand" bieten (> „Neue Medien")
- lernen, das Leben an sich als Abenteuer zu begreifen

Allgemeine Ziele
- erleben, daß Übernahme von Verantwortung und Bewältigung von Schwierigkeit bei der Ausübung eines Berufes bereichernd und befriedigend sein kann (am Beispiel Archäologie).
- Neugierde und Aktivität in Bahnen lenken, die mögliche Schäden verhindern
- die Erkenntnis wecken, daß Funde in erster Linie wissenschaftliche Wert haben
- lernen, daß mit dem Finden die Verantwortung für den Fund übernommen werden muß

Methodische Prinzipien

Der Abenteuerspielplatz der Geschichte versteht sich als Übungs- und Spielfeld für politische Bildung, ökologische Bildung und soziales Lernen. Übergreifende Methode ist die Erlebnispädagogik.

Altersgerecht
- 6 - 12 Jahre:
  Altersmäßig ist hier die Hauptzielgruppe. Die Kinder sind bereits in der Lage sein, selbständig zu agieren und die Inhalte zu verarbeiten. In dieser Altersstufe ist auch das größte Interesse an den spezifischen Themen zu erwarten.
- 12 -16 Jahre:
  Nach den Erfahrungen der Aktivspielplätze ist diese Altersgruppe sehr stark vertreten. In der Regel findet spätestens in diesem Altersabschnitt eine Differenzierung der persönlichen Neigungen und Interessen statt, was zur Folge habt, , daß beispielsweise vermerht auch Kinder und Jugendliche mit einer Vorliebe für Vorgeschichte kommen. Andererseits darf man erwarten, das nach der Anlaufphase die jüngeren Besucher dem Platz weiterhin treu bleiben und auch in dieser Altersstufe noch ansprechbar sind. Die 12-16-Jährigen brauchen dann allerdings ein Programm, das entsprechend anspruchsvoller ist, auf dem bisherigen Erlebnissen, Fertigkeiten und Kenntnissen aufbaut und die Inhalte vertieft.
- 16 - 20 Jahre:
  In dieser Altersgruppe dürfte am wenigsten mit Besucherzulauf gerechnet werden. Wer allerdings um der Sache Willen dennoch den Platz und seine Angebote nutzen will, sollte auch entsprechend „bedient" werden.
- über 20 Jahren:
  Hier dürfte vor allem die Zielgruppe der Eltern angesprochen sein. Es ist aber darüber hinaus möglich, im Rahmen von Stadtteilarbeit durch entsprechende Angebote „identitätsstiftend" zu wirken.

Spielerisch
Der Abenteuerspielplatz versteht sich unter anderem zwar als Ergänzung zur Schule, aber nicht als Ersatz für Schule. Die Erfahrungen sollen spielerisch gesammelt werden, nicht durch lernen und üben im schulischen Sinne. Der Ansatz „Abenteuerspielplatz" hat gegenüber der Schule die Vorteile, ohne Zeitdruck sich in Themen vertiefen zu können und vielfach gestaltbare Spiel- und Experimentierfläche nutzen zu können. Der Freizeitcharakter soll gewahrt bleiben. Das heißt, daß über das Spielen hinaus die Freiwilligkeit der Teilnahme an den Angeboten einerseits und die reizvolle Gestaltung der Angebote andererseits für das Programm bestimmend sein sollen. Vergangenheit soll spielerisch nachvollzogen werden. In „Zeitreisen" soll vergangenes nachgespielt und zum persönlichen Erlebnis werden. Die Phantasie soll nicht zugelassen und gefördert werden. Ohne der Fähigkeit zur Spekulation, der Imagination und der Vision geschieht kein wissenschaftlicher Fortschritt. Hier haben auch Märchen, Sagen und Legenden ihren Platz.

Praktisch
Die bevorzugte Methode soll (wie bei der Erlebnispädagogik überhaupt) das „Handlungsorientierte Lernen" (learning by doing) sein. Durch spielerisches Experimentieren geschieht das Lernen nahezu unbemerkt. Geschichtlich Interessierte sollen ihre reine Betrachter-Rolle verlassen und selbst aktiv werden. Manuelle Techniken haben Vorrang vor theoretischen Modellen. Theorie soll im Dienste der praktischen Einheiten stehen, nicht umgekehrt (wiewohl natürlich das pädagogische Personal sein Handeln theoretisch begründen muß). Die handwerklichen Angebote (z.B. Töpfern) müssen fachlich korrekt angeleitet sein. Dies steht nicht im Widerspruch zum freien Experimentieren. Die Besucher haben ein Recht darauf, daß sie zusätzlich zu ihren eigenen Erfahrungen die Information zu bekommen, wie mit den Materialien fachgerecht umgegangen wird.

Unmittelbar
Überall dort, wo es möglich ist, den Umweg über das Medium (Schrift, Bild, Modell, Film) zu vermeiden, soll der direkte Weg bevorzugt werden. Das heißt, der Schwerpunkt liegt bei der Eigenaktivität, bei der unmittelbar vollzogenen Handlung und beim unmittelbaren Kontakt mit dem „Original". Die Forderung nach Unmittelbarkeit besagt allerdings nicht, daß Medien generell ausgeschlossen sind. Viele Sachverhalte lassen sich nur modellhaft darstellen und viele Originale sind nicht direkt erreichbar. Darüber hinaus gilt es, bei der Allgegenwärtigkeit von Medien, den Besuchern Kriterien an die Hand zu geben, wonach sie die Qualität des einzelnen Informationsträgers selbst einschätzen können. Dieser Lernprozess kann nur im Umgang mit Medien geschehen.

Korrekt
Der Wissensdurst der Besucher soll weitestgehend befriedigt werden. Dabei soll das Bemühen um eine sachlich richtige Information im Vordergrund stehen. Die Information, die durch die (meist praktischen) Angebote vermittelt wird, muß sachlich und fachlich korrekt sein. Dies beinhaltet sowohl rein technische Aspekte als auch theoretische wissenschaftliche Aussagen. Beides erfordert eine Begleitung von einschlägigen Fachleuten. Ein wichtiger Aspekt ist hierbei auch die Übersicht über den aktuellen Stand der Wissenschaft.

Regional
Die Forderung von Unmittelbarkeit bedingt auch den Bezug zur unmittelbaren Umgebung. (Vor-)Geschichte läßt sich gleich vor der Haustür erleben. Zeitliche Distanz kann auch durch räumliche Nähe überbrückt werden. Erster „Beobachtungsraum" ist die unmittelbare Nachbarschaft (die Umgebung des Spielplatzes, der Stadtteil, das Einzugsgebiet des Platzes). Als nächster „Horizont" gilt der Großraum Nürnberg. Gut mit öffentlichen Verkehrsmitteln erreichbar, gibt es eine Fülle von Fundstellen und Bodendenkmäler zu entdecken. Vor-Geschichte muß im naturräumlichen Zusammenhang gesehen werden. Schrittweise soll ein Bezug zu größeren räumlichen Dimensionen, bis hin zur gesamten Welt, geschaffen werden.

Umweltfreundlich
Naturmaterial kann heute nicht mehr so sorglos der Umwelt entnommen werden wie früher. Bei Bedarf ist eine Zusammenarbeit mit Gartenbauamt, Forst etc. empfehlenswert. Die Gesetzesgrundlagen sind zu beachten. Naturschutz hat Vorrang vor „authentischem" Erleben der Vergangenheit. Das heißt, daß der Aufenthalt in der Natur und der Umgang mit Lebensräumen und Lebensmitteln (z.B. Wasser) nach heutigen ökologischen Erkenntnissen und Erfordernissen zu geschehen hat. Bei Ausflügen gelten die Prinzipien des „sanften Tourismus'". Das bedeutet beispielsweise die Bevorzugung energiesparender Fortbewegungsmittel (Nahverkehrsnetz, Fahrrad, zu Fuß).

Zielgruppen
Vergleichbare bisherige Abenteuer- und Bauspielplätze wenden sich an Kinder im Alter von ca. 6-16 Jahren. Bei dieser neuen Idee eines „Themen-Spielplatzes" kommen Aspekte hinzu, die es angebracht erscheinen lassen, das Altersspektrum nach oben zu erweitern. Wenngleich die Kerngruppe bei der Altersstufe 6-14 bleiben soll, sollten doch auch für Jugendliche und Erwachsene (Eltern) altersgemäße Angebote gemacht werden.
Bei Kindern und Jugendlichen aus sozial benachteiligten Gruppen ist meist eine größere Neugierde und Bereitschaft zum praktischen Ausprobieren festzustellen. Kompliziertere Zusammenhänge lassen sich hier aber mangels „Background" nur schwer vermitteln[1]. Vertreter der Mittelschicht bringen meist einen größeren „Background" mit, haben aber dadurch oft schon ein ziemlich festgefügtes Vergangenheitsbild. Das Ergänzen und Korrigieren dieser Bilder ist vor allem hier nötig.
Menschen, die aus anderen Ländern zugezogen sind („Ausländer", Umsiedler etc.), können gerade beim Blick zurück in die (Vor-)Geschichte Informationen sammeln, die dazu geeignet sind, ihr Selbstbewußtsein zu stärken. Weniger in Hinblick darauf, daß ihre Vorfahren eventuell bedeutende Kulturträger waren („ex oriente lux!"), sondern vielmehr in Hinblick darauf, daß Grenzen etwas sehr instabiles und willkürliches sind und daß „fremd sein" etwas vorübergehendes ist (Die Fremden von Gestern sind die Freunde von Heute.)
Dort, wo Sprachprobleme auftauchen, ist gerade dies ein Anreiz, damit zu operieren. Sprache ist Träger geschichtlicher Informationen, ist meist konservativ (und damit konservierend) und ist ihrerseits ein Objekt der Geschichtsforschung. Darüber hinaus kann die Erfahrung gemacht werden, daß gerade bei aktivem Zusammenarbeiten manche Sprachbarrieren leichter überwunden werden.
Es macht für uns wenig Unterschied, ob uns ein Volk fremd ist, weil es räumlich oder zeitlich weit entfernt ist. Vieles was uns bei fremden Kulturen exotisch und damit reizvoll erscheint, suchen und finden wir auch bei vergangenen Kulturen, die im Gebiet unserer heutigen Heimat existierten.

Praktischen Umsetzung
Der Platz
Es ist nicht Sinn der Sache, den Platz von Beginn an komplett mit Inventar zu bestücken, damit die Kinder möglichst bald beginnen können, damit zu spielen. Vielmehr ist gerade das Erstellen des Inventars bereits Programm. Daher wird zur Eröffnung eines Abenteuerspielplatzes der Geschichte noch sehr wenig Spezifisches zu sehen sein (vielleicht kann eine kleine Ausstellung den künftigen Eindruck projizieren - natürlich ohne allzuviel vorzugreifen). Dennoch sollte bei der Auswahl und der Anlage des Platzes ein realistischer und vernünftiger Entwurf vorliegen, wie der Platz aufgeteilt und ausgebaut werden soll. Eine Fläche um 4000 qm wäre sinnvoll.
Der hier vorliegende Entwurf ist ein rein idealistischer, der weder Gesamtfläche (daher keine Maßstabsangabe) noch Geländebesonderheiten berücksichtigt. Er muß natürlich den lokalen Gegebenheiten angepaßt werden.

Grundgedanke ist, daß **thematische Erlebnisbereiche** (vor-)geschichtlichen Epochen zugeordnet werden und so angeordnet werden, daß sie in Leserichtung (von links nach rechts)

[1] Jugendamt Nbg / Geschichte Für Alle „der Ein-Wander-Führer" Sandberg 1996

in chronologisch richtiger Reihenfolge genutzt/ bespielt/abgegangen werden können. Optisch werden diese Bereiche durch Bepflanzungen unterteilt, die weitgehend dem Zeitraum entsprechen. Dem liegt die Beobachtung zugrunde, daß die abstrakte Dimension „Zeit", in die konkret erfahrbaren Dimensionen des Raumes übertragen, so leichter begreifbar wird und ihre Epochen sich durch eine „Verortung" leichter in der richtigen Reihenfolge merken lassen.

Thematische Erlebnisbereiche

Der Lebenslauf der Erde (allgemeine Geologie und historische Geologie)

- Wie sah die Erde früher aus? (Veränderungen der Erdkruste, des Klimas, der Vegetation etc.)
- Wie groß ist die Welt? (Einschätzung großer und kleiner Räume und Distanzen)
- Was ist „Zeit"? (Vorstellungen über die Dimension Zeit)
- Wann ist genau Mittag? (Möglichkeiten der Zeiteinteilung und der Zeitmessung)
- Wie lange ist das her? (Einschätzung großer und kleiner Zeiträume)

Inventar: Sonnenuhr, Großmodell eines Vulkans, Großmodell der Tektonischen Platten, Steinhalde zum Sammeln, „Aquarium" für Experimente zur Erosion und Sedimentation

Wo komme ich her? (Paläontologie und Anthropologie)

- Der Mensch - ein Kind der Erde (Voraussetzungen für die Entwicklung des Menschen)
- Back to the roots! (Die ersten Menschen in Afrika, in Europa, in Deutschland, in Bayern, in Franken, in Mittelfranken)
- Stammen wir von den Affen ab? (Bio-Evolution der Menschheit, Anthropologie)
- Warum sind die Dinosaurier ausgestorben? (Umweltveränderungen und -Katastrophen und ihre Auswirkungen auf das Leben auf der Erde)

Inventar: Plateosaurus-Modell , Steinschlagplatz für Geröllwerkzeuge, Feuerstelle

Leben im Zelt (Jäger und Sammler in der Alt- und Mittelsteinzeit)

- Jäger, Sammler, Nomaden (das Leben vor der Seßhaftigkeit)
- „Höhlenmenschen" gab es nicht. (Wie wohnte und lebte man wirklich in der Altsteinzeit?)

Inventar: Zelt aus Tierfellen, Kochgrube mit Steinen, Trockengestell für Tierfelle, Steinschlagplatz für Klingen und Kerngeräte, kleine Feuerstelle

Leben im Haus (Bauern der Jungsteinzeit)

- Die Bauern aus dem Osten (Jungsteinzeitliche Kulturen in Mittelfranken)
- Seßhaftigkeit und Hausbau
- Landwirtschaft
- Viehzucht
- Bienenstock
- Vorratshaltung
- Faulheit macht erfinderisch (die „neolithische Revolution" und ihre Neuerungen)
- neue Technologien (Keramik, Steinschleifen und -bohren)
- Textilien
- Kult (Bestattung)
- Wehrtechnik

Inventar: neolithisches Haus (Maßstab 1:2), Feld mit alten Getreidesorten, neolithischer Webrahmen , Töpferofen, Steinbearbeitungsplatz, Ziegenstall

Wunderstoff Metall (Bronzezeit und Urnenfelderkultur)

- neue Technologien (Metall- und Glasverarbeitung)
- neue Haustiere? neue Kulturpflanzen?
- Kult (Bestattung, Quellfunde)
- Kleidung
- Wehrtechnik

Inventar: Feuerstelle für Metall (Kupfer)-Guß

Die Ureltern von Asterix (Kelten der Eisenzeit)
- Eisenzeit (Hallstattzeit, Latenezeit)
- Eisen - wertvoller als Gold (Ein komplizierte Material fordert zum Tüfteln heraus)
- Die ersten Beherrscher Europas (Wer waren die Kelten?)
- Handel/Geld

Inventar: eisenzeitliches Haus Maßstab 1:2, Webhütte mit Webrahmen (auch zum Brettchenweben), Backofen, Feldschmiede, Hühnerstall

Rom ist nicht weit weg (Die Römer in Mittelfranken)
- Römische Provinz Raetia
- Römische Kaiserzeit
- römische Importe
- Ziegelbauweise (Hypocaustum, Bögen etc.)
- römische Staatsidee (Grenzen, „Völker", Staatsbürger, „Ausländer" etc.)

Inventar: Mauerzug (Naturstein - verputzt - bemalt), Mosaikfußboden, Römerstraße (Abschnitt im Maßstab 1:2), Drechselmaschine, römischer (Heil-)Kräutergarten, römisches Amphitheater (wesentlich kleiner, aber bespielbar)

Die ersten Franken (fränkische Frühgeschichte)
- die Germanen waren anders (Altes und neues Germanenbild in der Forschung)
- Anpassung statt Zerstörung (Christliche Kirchen auf ehemaligen „heidnischen"Kultplätzen)
- Auf dem Wasser von Regensburg nach Frankfurt (Karlsgraben)
- Neue Besen kehren gut (Ortsnamen dokumentieren eine fränkische Oberherrschaft)

Inventar: Höhenlinienmodell / Rhein - Donau –Flußsysteme, Höhenlinienmodell / Karlsgraben, Modell eines „Kanalschiffes" (Maßstab 1:2)

Ritter Eppelein läßt grüßen (Leben im Mittelalter)
- Wie wurden die „Edlen Ritter" zu „Raubrittern"?
- Das Wissen der Nonnen und Mönche

Inventar: mittelalterliches Haus („Spinnstube"?) Maßstab 1:2, Kochstelle mit Kamin, Würzgärtlein, Modell des (unbebauten) Nürnberger Burgberges (Maßstab 1:100)

Elementar-Erlebnisbereiche

Zentral angelegt, also im „zeitlichen Niemandsland", soll mit **Elementar-Erlebnisbereichen** Möglichkeiten geschaffen werden sowohl übergreifende Angebote, als auch Versammlungen stattfinden zu lassen. Dieses Zentrum soll auch Raum geben für Elementarerlebnisse mit Erde, Feuer und Wasser.

Element Erde

Sandkasten/-fläche für Modelle, Spiele, Experimente und zur Materialentnahme
- **Wunderstoff Erde** - Malen mit Erdfarben (Körperbemalung, Bilder malen), Erde heilt (Heilerde, essigsaure Tonerde, Fangopackung, „Terra sigilata"), Formen mit Erde (Lehm, Ton)
- **Wunderstoff Sand** - wie steht ein Topf mit rundem Boden, Stubensand (zur Säuberung des Fußbodens), Silbersand (Schleifen und Scheuern), Malen mit Sand (Sandbilder)
- **Wunderstoff Boden** - Boden - was ist das? (Entstehung, Beschaffenheit und Eigenschaften verschiedener Böden), Wem schmeckt ein saurer Boden? (Zusammensetzung von Böden und deren Einfluß auf die Pflanzenwelt), Wie der Herr, so sei' G'scherr (die unterschiedlichen Gesteine und Böden und ihre jeweiligen Floren und Faunen)
- **Ein kleiner Fluß** - Nichts hält ewig. (Wie Gestein zerstört wird; Erosion und Korrosion), Flußformen im Modell (Quelle, Schlucht, Mäander, Mündungsdelta etc.), Mensch und Fluß (wo kann ich fischen, den Fluß überqueren, wohnen?)

Element Feuer, Zentraler Lagerfeuerplatz, Aufstellmöglichkeit für Jurte

- **Faszination Feuer** (Feuer und Glut beobachten, Brenndauer und Höhe der Flammen steuern, welches Holz brennt besser/schlechter?
- **Erzählen am Feuer** (Feuergeschichten, Mittelpunkt der Versammlung, Märchennacht
- **Glut kann man für vieles brauchen** (Fleisch braten, Plätzchen backen, Steine erhitzen, Wasser kochen)

Element Wasser
Teich für Beobachtungen, Modelle, Spiele, Experimente und zur Wasserentnahme

- **Faszination Wasser** (Wellen beobachten, Wasserspiegel, Welt unter Wasser)
- **Was Wasser alles kann!** (Steine zu Sand mahlen, als Eis Felsen sprengen, als Eislinse wie ein Brennglas Feuer entzünden, Feuer löschen
- **Leben braucht Wasser** (Leben im Wasser (Wassertiere, Wasserpflanzen), Leben auf dem Wasser (schwimmende Tiere, Menschen im Boot, Pfahlbauten, Leben am Wasser (Tiere und Pflanzen am Ufer, Wohnen am Ufer), Wasser als Lebensmittel, Feuchtbiotope als Rückzugsgebiete seltener Arten

Übergreifende Themen

- Nahrung (Nahrungsbeschaffung, Nahrungszubereitung, Nahrungskonservierung, Weiterverarbeitung)
- Schlaf (Wärme, Bequemlichkeit, Schutz und Sicherheit)
- Arterhaltung und Fortpflanzung (Genpool, Kleinkindpflege und Kindererziehung)
- Wärme und Trockenheit (Erhaltung der Körperwärme, warme und trockene Umgebung)
- Territorien (Jäger, Sammler, Nomaden; seßhafte Kulturen, Hierarchische Strukturen), Rivalität (Kampf der Geschlechter; Kampf um das jeweils andere Geschlecht; Kampf um höhere Stellung in der Rangordnung, Kampf um Besitz)
- Anpassung an Umweltveränderungen, Strategien,Techniken)
- Das Bedürfnis oder der Wunsch nach Sicherheit, (Körperliche Unversehrtheit, Frieden mit den Mitmenschen, Frieden mit der Natur)
- Das Bedürfnis oder die Begierde nach Expansion, („Eroberung" der Natur, Eroberung fremden Besitzes)
- Soziale Aspekte (Mensch als Gemeinschaftswesen, das Verhältnis Mensch-Tier, Umgang mit der Randgruppen-Problematik)
- sonstige Aspekte (Wissenschaft, Religion, Schmuck und Dekor, Musik und Dramatik, Ritual, die Suche nach einer allumfassenden Harmonie)
- Siedlung (Hausbau, Innenausbau und -Einrichtung, andere Gebäude als reine Wohngebäude, Sicherungs- und Wehrbauten)
- Verkehr (Wege über Land, Wasserwege, Fortbewegung über Land, Fortbewegung auf dem Wasser
- Handel (Handelswege, Handelsgüter, „Depots", Kulturaustausch)
- Handwerk (nach Produkten): Herstellung von Kleidung, Schmuck, Werkzeugen und Gerät, Gebrauchsgegenständen, Jagd- und Kriegswaffen
- Handwerk (nach Materialien): Holzgewinnung und -Verarbeitung; Steinabbau und -Verarbeitung; Tongewinnung und -Verarbeitung, Metallgewinnung und -Verarbeitung, Glasverarbeitung
- Kult (Kultplätze, -Monumente und -Gebäude, Kultgegenstände, kultische Handlungen, Bestattungen)
- Wehrtechnik (defensiv, offensiv)
- Kommunikation (Grundlagen, verbal und non-verbal)

Allgemeine Grundausstattung des Platzes

- **Haus** mit Gruppenraum, Modellwerkstatt, Werkzeug, Geräte, Büro, Lager für Material, „Wert"-Gegenstände wie Modelle und Rekonstruktionen usw., Keramikbrennofen, Toiletten

- **abgeschirmte Bahn** für Wurf- und Schußversuche (Verletzungsgefahr!)
- **Infotafel** am Eingang (Was ist ein „Abenteuerspielplatz der Geschichte"?)
- **Zaun**

Formen des Angebotes

- **Tägliches Angebot** - Spielen im Freispiel-Bereich, angeleitete und begleitete Aktivitäten (täglich in sich abgeschlossen), Experimentelle Archäologie (z.B. Feuer machen, weben, Töpfern)
- **Besondere Tages- bzw. Wochenaktionen** - Aktionen zu jeweils einem der neun Themenbereiche, Erzählnacht in der Feuerjurte, Tag der offenen Tür, Angebote für Eltern, für Bürger des Stadtteils, Kurse
- **Mittel- bis langfristige Projekte** - Ofenbau (für Keramik, Gebäck, Glas- und Metallschmelzen) Feldbrand von Keramik, Zelt-, Hütten- und Hausbau, steinzeitliches Zelt aus Stangen und Tierhäuten (Maßstab 1:1), Webhütte (Maßstab 1:1), Keltenhaus (Maßstab 1:2), mittelalterliches Haus (Maßstab 1:2)
- **Werkstätten** (entweder im Haus oder mit Wetterschutz), Holzbearbeitung (z.B. Drechseln, Holme und Schäfte für Geräte anfertigen), Steinbearbeitung (z.B. Steinwerkzeug herstellen, Speckstein schnitzen, Stein schleifen), Keramik (Gefäße, Spinnwirtel, Webgewichte etc.), Textilien (Matten flechten, Wolle spinnen, Wolle färben, Gewebe herstellen), Metallwerkstatt (z.B. Goldschmieden, Metallgießen), Modellwerkstatt (Landschaftsmodelle, Funktionsmodelle, Dioramen), Restaurationswerkstatt (Scherben waschen und kleben, Gefäße ergänzen und bemalen)
- **Angebote außerhalb des Platzes** - Besuche von Museen (z.B. Naturhistorisches Museum), Exkursionen zu Originalfundorten, Teilnahme an museumspädagogischen Angeboten verschiedener Träger (z.B. KPZ), Teilnahme an Festveranstaltungen (z.B. Keltenfest in Landersdorf), Höhlenübernachtung und Zeltübernachtung
- **Kooperation mit anderen pädagogischen Einrichtungen sowie Archäologen** - gemeinsame Projekte mit Schulen, Kindertagesstätten und Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit, Teilnahme an laufenden archäologischen Projekten (z.B. Grabungen)