



HISTORISCHES MUSEUM DER PFALZ SPEYER

# Hexen – Krötenschleim und Spinnenbein

13. September 2009 bis 2. Mai 2010



Krötenschleim und Spinnenbein

# HEXEN

Eine Mitmachausstellung für die ganze Familie

 **13.9.2009 – 2.5.2010**  
Domplatz · 67346 Speyer | Di – So 10 – 18 Uhr | [www.hexen.speyer.de](http://www.hexen.speyer.de)

HISTORISCHES MUSEUM DER PFALZ SPEYER

JUNGES MUSEUM

**Mediengespräch am Freitag, 11. September 2009, um 11 Uhr**

## **Inhalt**

Familienmitmachausstellung: Hexen – Krötenschleim und Spinnenbein	Seite 3
Ausstellungsstationen	Seite 4
Wandtexte	Seite 6
Begleitprogramm	Seite 8
Daten und Serviceinformationen	Seite 9

## Hexen - Krötenschleim und Spinnenbein

13. September 2009 bis 2. Mai 2010

Hexen und Zauberer verfügen über uralte und geheime Erkenntnisse. Sie wissen, wie man die magischen Mächte um Hilfe anruft, kennen die wirksamsten Zaubersprüche und können das Hexen-Einmaleins auswendig. Die Familienmitmachausstellung „Hexen – Krötenschleim und Spinnenbein“ lädt Kinder zwischen vier und zehn Jahren ein, in die geheimnisvolle Welt der Hexen und Zauberer einzutauchen.

Sobald die jungen Besucher in ihre Hexen- oder Zaubererkluft geschlüpft sind, beginnt für sie ein magisches Abenteuer! Im Hexenladen finden sie alles, was zum Zaubern nötig ist: sprechende Bücher, präparierte Tiere, wertvolle Steine und „gruselige“ Zutaten wie „Krötenschleim“ oder „Hexenaugen“. In zahllosen Schubladen warten wundersame Dinge darauf erforscht und ertastet zu werden. Aber lassen sich alle mysteriösen Erscheinungen tatsächlich auf Magie zurückführen?

Im Zaubelabor dürfen die Besucher experimentieren und lernen dabei die Wunderwelt der Naturgesetze kennen. Viele Phänomene lassen sich bei genauerer Untersuchung durch naturwissenschaftliche Erkenntnisse erklären. Nur wer weiß, wie die Dinge funktionieren, kann sie beeinflussen.

So müssen sich beispielsweise Wetterhexen besonders gut in Astronomie auskennen. Ein Planetenmodell erklärt den jungen Besuchern alles, was sie als angehende Zauberer über Mond, Sterne und Himmelskörper wissen müssen. In der Hexenküchen treffen sie auf Heilpflanzen und Giftpilze, im Orakel entschlüsseln sie die Kunst des Wahrsagens und dürfen im sogenannten „Ames-Raum“ über die Macht der optischen Täuschung staunen.

Der Ames-Raum wurde nach seinem Erfinder, dem Augenarzt Adelbert Ames, benannt. Ames schuf die perfekte Augentäuschung: Der Raum wirkt wie ein gewöhnliches Zimmer, hat aber in Wirklichkeit nicht einen rechten Winkel. Sein Grundriss ist trapezförmig, der Boden ist geneigt. Die gegenüberliegenden Wände erscheinen parallel ohne es zu sein. Betreten zwei gleichgroße Menschen diesen Raum und stellen sich an die gegenüberliegenden Wände, erscheint der eine ganz klein und der andere ganz groß.

In die Welt der Märchenhexen treten die Besucher durch einen verwunschenen Zauberwald ein. Am Fuße von sprechenden Bäumen hören sie magische Geschichten, Märchen und das Hexeneinmaleins. Mitten im Wald steht ein einsamer Turm. Von seinen Zinnen aus, bietet sich ein freier Blick auf das windschiefe Hexenhaus und den Blocksberg, wo kleine Hexen und Zauberer durch die Luft fliegen. Wer sich traut, rutscht dem riesigen Feuer-Drachen, der den Wald bewacht, den Buckel hinunter.

Begleitend zur Ausstellung lädt das Junge Museum zu einem erlebnisreichen Begleitprogramm ein, das von Theatervorstellungen bis zu Ferienworkshops reicht.

Die Hexen-Zauberbox bietet im Nachgang zum Ausstellungsbesuch Spiel, Information und Unterhaltung für Zuhause an. Die Hexen-Zauberbox kostet 9,95 € im Museumsshop.

Weitere Informationen zur Ausstellung online unter [www.hexen.speyer.de](http://www.hexen.speyer.de)

## **Ausstellungsstationen**

### **Hexenkabinett**

Bevor sie in eine magische Welt eintreten, verwandeln sich die jungen Besucher mit Zauberhüten und Umhängen in Hexen und Zauberer.

### **Traumspiegel**

Dünn oder Dick? Groß oder klein? Vor dem Traumspiegel verändern die Besucher ihre Gestalt.

### **Hexenladen**

Hier gibt es allerlei magische Dinge, die angehende Hexen und Magier zum Zaubern brauchen. In einer Welt zwischen Realität und Fantasie finden sich in den Regalen und Schubladen Exponate wie Meteoritgestein oder präparierte Eulen und Schlangen, aber auch skurriles Zauberwerk wie Hexenfingernägel, Krötenschleim und sprechende Zauberbücher.

### **Das Orakel**

So alt wie die Vorstellung von Magie ist, so alt ist der Wunsch der Menschen in die Zukunft blicken zu können. Wer es versteht das Orakel zu befragen, wird mit einer persönlichen Weissagung belohnt.

### **Unendliche Weiten**

Die jungen Besucher lernen anhand eines Modells unser Planetensystem kennen. Fernrohre ermöglichen es, die einzelnen Himmelskörper genauer in Augenschein zu nehmen und einen Eindruck von den unendlichen Weiten des Weltraums zu gewinnen. Gleichzeitig erfahren sie, wie sich das Weltbild im Laufe der Geschichte verändert hat und dass die Menschen lange Zeit glaubten, die Erde sei eine Scheibe.

### **Zauberlabor**

Im Zauberlabor sind die Besucher zum Experimentieren eingeladen. Mysteriöse Erscheinungen lassen sich so ganz schnell auf naturwissenschaftliche Gesetze zurückführen.

### **Hexenküche**

Wissenswertes über Heilkräuter und Giftpflanzen erfahren die kleinen Hexen und Zauberer in der Hexenküche.

### **Verkehrte Welt: Der Ames-Raum**

Hexerei oder optische Täuschung: Dank exakter Berechnungen und perfekter Inszenierung dreht der nach seinem Erfinder Adelbert Ames benannte Raum Größenverhältnisse um.

### **Galerie der Zauberer und Hexen**

Die Besucher treffen auf große Vorbilder aus der Welt der Magie von Graf Draco bis Merlin.

**Zauberwald**

Im Zauberwald stehen sprechende Bäume. Wer sich zu ihren Füßen ausruht, kann Hexengeschichten lauschen.

**Blocksberg**

Auf dem Blocksberg lernen kleine Hexen und Zauberer das Fliegen. Trampolin und Filmtechnik machen die Illusion perfekt.

**Zauberturm**

Der Zauberturm lädt mit seiner Strickleiter und seinem Zinnengang zum Spielen und Toben ein.

**Hexenhaus**

Windschiefe Regale, ein alter Herd und ein Bettalkoven – im Hexenhaus lebt die Welt der Märchen und Sagen auf.

**Wunschbaum**

Am Ende der Ausstellung steht ein Baum, in dessen Zweige die Besucher ihre Wünsche hängen können. Und vielleicht – Abrakadabra – werden die Wünsche ja wahr.

**Hexenkino**

Alles Wissenswerte zum Thema Zauberei und Hexenwesen fasst die eigens für das Historische Museum der Pfalz produzierte zwölfminütige Multivision in kindgerechter und unterhaltsamer Form zusammen.

## **Wandtexte**

### **Zaubertrank**

Ein Zaubertrank ist schnell gebraut  
Den Spruch hab' ich der Hex' geklaut  
Man nehme Schmalz und Hühnerbein  
Die Zwiebel muss geschnitten sein  
Noch Wasser rein und kräftig würzen  
Man darf dabei nichts überstürzen  
Die Brühe kocht und sprudelt bald  
Noch ein paar Pilze aus dem Wald  
Spinnenblut darf auch nicht fehlen  
Das kann ich leider nicht verhehlen  
Jetzt fehlt bloß noch der Krötenschleim  
Der muss auf alle Fälle rein  
Zum Schluss noch etwas Bilsenkraut  
Dies ist den Hexen altvertraut  
Gerührt wird lange nun das Ganze  
Und abgeschmeckt mit einer Wanze  
Auf diese alte Art und Weise  
Entsteht geniale Zauberspeise

### **Heckengeister**

„Hexe“ geht auf das althochdeutsche Wort „hagazussa“ zurück. „Hag“ bedeutet Zaun oder Hecke, „zussa“ bedeutet sitzen. Hagazussa ist also ein Wesen, das in einer Hecke sitzt.

### **Hokuspokus fidibus, dreimal schwarzer Kater!**

Das Besprechen von Krankheiten oder Problemen mit Zaubersprüchen oder Beschwörungsmeln war in früheren Zeiten eine übliche Praxis. Man rief das Problem an und forderte es auf zu verschwinden.

### **Magie und Wissenschaft**

Magier, Astrologen, Wahrsager, Zauberer oder Heilkundige: diese Menschen, beobachteten die Natur ganz genau. Sie wussten, ob Pflanzen und Edelsteine Heilkräfte haben, konnten Naturphänomene deuten und kannten sich mit den Gesetzen der Physik und Chemie gut aus.

Vieles, was den Menschen in früheren Zeiten als Magie erschien, ist heute mit Hilfe der Naturwissenschaften zu erklären.

## **Astrologie**

Astrologie sucht den Zusammenhang zwischen Sternen und Ereignissen auf der Erde. In früheren Zeiten galt die Astrologie als Wissenschaft. Die Erstellung von Horoskopen und Zukunftsvorhersagen aufgrund der Stellung der Gestirne gehörte zum Alltagsgeschäft von Gelehrten wie Johannes Kepler. Auch beim Zaubern mussten Sterne und Mond in einer bestimmten Position stehen. Erst wenn die Kräfte der Sterne und der Worte zusammenwirkten, funktionierte der Zauber.

## **Walpurgisnacht**

In der Nacht zum 1. Mai vertrieb man mit einem großen Feuer die bösen Geister, denn in dieser Nacht sollten die Hexen auf ihren Besen zum Blocksberg im Harz fliegen. Dort feierten sie ein großes Fest und tanzten um den Berg. Unheimlich!

Der Name Walpurgisnacht leitet sich von der heiligen Walpurga ab, deren Namenstag der 1. Mai ist. Heute feiert man mit der Walpurgisnacht vor allem das Ende der Winterzeit.

## **Verkehrte Welt**

Im Ames-Raum sieht alles anders aus, als es ist: Er wirkt wie ein gewöhnliches Zimmer ist aber trapezförmig und hat einen geneigten Boden. Die gegenüberliegende Wand erscheint parallel, aber eine der beiden Ecken ist weiter entfernt als die andere. Stellen sich zwei gleichgroße Personen in die Ecken, erscheint die weiter entfernte kleiner.

Der Ames-Raum wurde 1946 von dem Augenarzt und Psychologen Adelbert Ames entwickelt.

## **Goldener Hut**

In unserer Sammlung Urgeschichte findest Du den Hut eines Magiers aus der Bronzezeit: Den goldenen Hut von Schifferstadt.

## **Weissagungen**

Ein Orakel gibt Aufschluss über ein Ereignis, das in der Zukunft liegt oder an einem weit entfernten Ort. Um von einem Orakel etwas zu erfahren, muss man es befragen. Im antiken Griechenland gab es das Orakel von Delphi, eine Stätte, zu der die Menschen gingen und auf ein Zeichen warteten.

## **Begleitprogramm**

### **Magischer Geburtstag**

Auch Hexen und Zauberer feiern Geburtstag! Nach einem spannenden Rundgang durch die Ausstellung mit vielen Spielmöglichkeiten wird gehext: Zauberhut, Kaleidoskop, Hexenseife oder Zaubersäckchen. Bitte einen Imbiss für das magische Geburtstagsmahl mitbringen.

### **Werkstatt für Kinder**

#### **Zauberhafte Herbstferien**

Vom 13. bis zum 23. Oktober 2009, jeweils dienstags bis freitags von 10.15 bis 13 Uhr ist die Ferienwerkstatt für Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren geöffnet.

Kosten: pro Vormittag und Kind 10 €

Teilnehmerzahl: fünf bis 15 Kinder

Bitte einen Imbiss für eine kurze Pause mitbringen.

13.10. Wunderpapier schöpfen

14.10. Ein Zauberbuch selbst gemacht

15.10. Planeten-Mobile

16.10. Zauberhafte Teelichter gestalten

20.10. Flatternde Windgeister

21.10. Werkzeuge der Wetterhexe: Regenmacher und Windmaschine

22.10. Hexenhäuschen im Schuhkarton

23.10. Hexentiere aus Socken gestalten (Bitte alte Socken mitbringen)

### **Workshops für Schulklassen**

- Gestalten eines „Zauberhutes“ für modebewusste Hexen und Zauberer (3. /4. Klasse Grundschule)
- „Farbmagie“ mit einem selbstgebauten Kaleidoskop (ab 4. Klasse Grundschule)
- Aus Pappe und Wolle entsteht eine „magische Zauberscheibe“ (Vorschule)
- Herstellen einer „Hexenseife“ mit Kräutern (Grundschule)
- Selbst bemalte „Zaubersäckchen“ mit Heilkräutern (Vorschule/Grundschule)

Dauer der Workshops: 90 Minuten (Besuch der Ausstellung und praktischer Teil)

Preise: bis 16 Kinder 65 € plus 3 € Eintritt pro Kind, 17 bis 32 Kinder 75 € plus 3 € Eintritt pro Kind.

**Infos und Anmeldung unter 06232 620 222**



## **Hexen, Geister und Dämonen - Halloween**

31. Oktober 2009

Workshop und Aktionsstand: 16 bis 18 Uhr, Show: 18.30 bis ca. 20 Uhr

An diesem Tag tummeln sich kleine Wesen aus der Unterwelt im Museum, denn wer mag, darf in schauriger Verkleidung zu uns kommen.

Um die „bösen Geister“ zu vertreiben, könnt ihr eine glitzernd-bunte Halloween-Kerze verzieren oder einen fröhlichen Wind-Geist basteln. Später gibt es dann in der Experimente-Show „Heckers Hexenküche“ eine Menge zu staunen: in vielen Mitmach-Experimenten zeigt euch Joachim Hecker wie man einen 50-Euro-Schein anzündet, ohne dass er verbrennt oder wie man mit dem Körper Strom erzeugt. Gemeinsam zaubert ihr Kunstschnee, schaut Joghurtbechern beim Schrumpfen zu und werdet erfahren, dass Wunderkerzen auch unter Wasser brennen können .

Workshop und Aktionsstand: für Kinder ab 6 Jahren, Show: für Kinder ab 8 Jahren

Windgeist-Workshop: Eintritt frei mit gültiger Eintrittskarte des Museums

Aktionsstand „Kerzen tunken“: Unkostenbeitrag pro Kerze 1 €, Kristallwachsüberzug zusätzlich 0,50 €

Experimente-Show: 4 €, VVK an der Museumskasse ab 13.09.2009

Für die Show wird um telefonische Voranmeldung unter 06232 620222 gebeten wegen begrenzter Teilnehmerzahl

## **„Die kleine Hexe“ - Kindertheater**

29. November 2009

17 bis 18 Uhr

Das Kindertheater „Capitol on Tour“ aus Mannheim bringt den Kinderbuchklassiker von Otfried Preussler auf die Bühne.

Für Kinder ab 4 Jahren

Eintritt: 5 €, VVK an der Museumskasse ab 12.10.2009

Um telefonische Voranmeldung unter 06232 620222 wird gebeten wegen begrenzter Teilnehmerzahl

## **Hexen-Fasching**

16. Februar 2010

10.30 bis 12.30 Uhr

Ausgelassenes Fastnachtstreiben ist angesagt: Alle Kinder dürfen verkleidet ins Museum kommen und können sich von der Oberhexe ein buntes Fasnachtsgesicht schminken lassen oder sich selbst eine schaurig-schöne Hexenmaske basteln.

Eintritt: frei mit gültiger Eintrittskarte des Museums

(Keine Anmeldung erforderlich)

## Daten und Serviceinformationen

Ausstellungsdauer:	13. September 2009 bis 2. Mai 2010
Ausstellungsort:	Historisches Museum der Pfalz Speyer
Direktor:	Alexander Koch
Ausstellungsfläche:	ca. 600 m <sup>2</sup>
Ausstellungsteam:	Cathérine Biasini, Karin Brugger, Daniel Krämer, Almut Neef, Christine Nitsche, Verena Schermer
Medien:	Die Hexen-Zauber-Box: Eine Lese-, Spiel- und Bastelmappe Kosten: 9,95 € im Museumsshop, <a href="http://www.museumsshop.speyer.de">www.museumsshop.speyer.de</a>
Medienpartner:	National Geographic World
Sponsoren und Förderer:	Klaus Tschira Stiftung Stiftung Rheinland-Pfalz für Kultur
Ausstellungsarchitektur:	Holz+Design, Birkenfeld-Gräfenhausen Beat Künzler, Schaffhausen Wandtexte: Zimmermann, Speyer Wandgrafik: Visuell GmbH Grafik: Pozzi 7, Mannheim; Zweiender GbR, Bielefeld Multimedia: Eichfelder Worms, Opengames TV
Kontakt:	Junges Museum Speyer Cathérine Biasini, Christine Nitsche, Verena Schermer, Karin Brugger Telefon 06232 1325 36/610, <a href="mailto:jumus@museum.speyer.de">jumus@museum.speyer.de</a>
Internet:	<a href="http://www.hexen.speyer.de">www.hexen.speyer.de</a>
Medien- und Öffentlichkeitsarbeit	Sabine Karle-Coen (Leitung), Telefon 06232 13 25 14 Franziska Keller, Telefon 06232 13 25 765 Julia Heiser, Telefon 06232 13 25 613 <a href="mailto:kommunikation@museum.speyer.de">kommunikation@museum.speyer.de</a>
Öffnungszeiten	Dienstag bis Sonntag 10 bis 18 Uhr, Heiligabend und Silvester 10 bis 15 Uhr
Eintritt:	8 €, ermäßigt 6 €
Familienkarte:	18 €
Schulklassen und Kindergartengruppen:	3 € pro Person
Besucherservice:	Colette Neufurth (Leitung), Heike Eberhard, Johanna Sohn Telefon 06232 62 02 22, Telefax 06232 62 02 23 <a href="mailto:info@museum.speyer.de">info@museum.speyer.de</a>