

Pressemappe zur Ausstellung

Superheroes

21. Dezember 2025 bis 18. Oktober 2026

Veröffentlichung: 18. Dezember 2025



Figurine „Spider-Man: No way Home“ des Herstellers Iron Studios.
BDS ART Scale 1/10, Maße: 24 x 12 x 12 cm (H/B/T). PVC, Gewicht: 0,8 kg. Foto: H.-G. Merkel

Inhalt

Ausstellung „Superheroes“	Seite 3
Zitate zu Ausstellung	Seite 4
Medialer Rundgang	Seite 5
Die Museumsentdecker – Der Kinderbeirat des Museums	Seite 6
Wandtexte (Auszug)	Seite 7
Kurzbiografie Nic Klein	Seite 9
Begleitprogramm	Seite 10
Partner & Stifter	Seite 13
Daten und Fakten zur Ausstellung	Seite 14
Serviceinformationen für Besucherinnen und Besucher	Seite 15
Serviceinformationen für Medienvertreterinnen und Vertreter	Seite 17

Erlebnisausstellung

Superheroes

18. Dezember 2025 bis 18. Oktober 2026

Die Faszination für Superhelden und -heldinnen ist ungebrochen: Sie fliegen durch die Werbungen, retten die Welt in Film und Fernsehen und gelten als Vorbilder und Inspiration für Groß und Klein. Das Historische Museum der Pfalz widmet ihnen ab dem 21. Dezember die interaktive Erlebnisausstellung „Superheroes“ in der Besuchende in die faszinierende Welt ihrer Superheldinnen und -helden eintauchen können. Die Ausstellung richtet sich an Familien, Kinder ab fünf Jahren und Comic-Fans jeden Alters.

Auf rund 1.000 Quadratmetern bietet die Ausstellung mit über 300 Exponaten einen Einblick in die fantasievollen Geschichten von DC und Marvel, den größten US-Comic-Verlagen, und die große Vielfalt des Genres Comic. Die Besucherinnen und Besucher erhalten anhand von Exponaten wie originalen Comics und Tuschezeichnungen, unter anderem vom deutschen Marvel-Zeichner Nic Klein, Hintergrundinformationen zu Entstehungsprozessen der Superheroes. Zudem werden die Geschichten bekannter Heldinnen und Helden ebenso dargestellt wie die zeitliche Einordnung der unterschiedlichen Comic-Hochphasen.

Neben den Exponaten und den LifeSize-Figuren prägen die Ausstellung zahlreiche Mitmachstationen, die Besucherinnen und Besucher aktiv einbeziehen. Dabei kann vor dem Greenscreen das Fliegen als Superman ausprobiert, eine virtuelle Verfolgungsjagd im Batmobil erlebt oder das Wissen um die geheimen Identitäten der Superheldinnen und -helden getestet werden. Ein besonderes Highlight sind die für die Ausstellung kreierten Superhero-Avatare. Ein eigens für die Ausstellung verfasster Comic kann an den Medienstationen gespielt und dabei die eigenen Fähigkeiten als Heldin oder Held erprobt werden. Die Avatare wurden mit Hilfe des 2025 gegründeten Kinderbeirates des Historischen Museums der Pfalz entwickelt.

Die Geschichten und Werte der Superheroes, wie Einsatz für Gerechtigkeit, Eintreten für Benachteiligte und die Überwindung von Widrigkeiten, bieten reichhaltige Anknüpfungspunkte, die thematisch im Workshop- und Vermittlungsangebot aufgegriffen werden. Zu den Angeboten des Begleitprogramms gehören Workshops für Kinder zur Förderung der Resilienz und zur Selbstverteidigung sowie Kreativworkshops rund um die Welt der Comics. Auch Vorträge, unter anderem ein historischer Abriss über Superhelden und -heldinnen mit Markus Dichmann, oder ein Besuch des Zeichners Nic Klein sind Teil des Programms.

„Superheroes“ ist eine Ausstellung des Jungen Museums und vom 21. Dezember 2025 bis zum 18. Oktober 2026 in Speyer zu sehen.

Zitate zur Ausstellung

„Die interaktive Superheroes-Ausstellung greift auf, was Superheldinnen und -helden zu Vorbildern macht: Sie zeigen uns Mut, Zusammenhalt und das Eintreten für eine bessere Welt.“

Katharina Binz, Ministerin für Familien, Frauen, Kultur und Integration des Landes Rheinland-Pfalz

„Für viele Menschen stellen Comics eine der ersten Leseerfahrungen dar. Die Superhelden und -heldinnen werden so zu Vorbildern, die viele ein Leben lang begleiten.“

Hans-Ulrich Ihlenfeld, Vorsitzender des Bezirkstags Pfalz und Vorsitzender des Stiftungsrats Historisches Museum der Pfalz

„Mein erster, kurzer Blick in die Ausstellung hat mich beeindruckt und neugierig gemacht, tiefer in die spannende Welt der Superheldinnen und Superhelden einzudringen, mich von den faszinierenden Zeichnungen begeistern zu lassen.“

Thomas Metz, Vorstandsvorsitzender des Historischen Vereins der Pfalz

„Kinder lernen von den Superheroes, dass wahre Stärke nicht nur in den übernatürlichen Kräften liegt, sondern vor allem im Mut, an sich selbst zu glauben. In unserer Ausstellung erleben junge Besucherinnen und Besucher, dass Heldinnen und Helden Zweifel haben, Rückschläge überwinden und für ihre Werte eintreten. Dieses spielerische Eintauchen in die Welt der Superheroes macht Kinder stark, fördert ihre Resilienz und ermutigt sie, die eigene innere Superkraft zu entdecken.“

Prof. Dr. Alexander Schubert, Leitender Direktor des Historischen Museums der Pfalz

Medialer Rundgang

Die „ChronoX-Saga“, ein vom Jungen Museum geschriebener Comic, ermöglicht es den Besucherinnen und Besuchern, mit Hilfe von NFC-Armbändern die eigenen Fähigkeiten als Superhero zu testen. Die Avatare, die die Besucherinnen und Besucher zu diesem Zweck wählen können, wurden gemeinsam mit dem neugegründeten Kinderbeirat des Historischen Museums der Pfalz und grafisch von dem Illustrator Fionn Westermeier umgesetzt. „Der Kinderbeirat hat uns mit seinem Blick auf das Wesentliche enorm bereichert. Gemeinsam haben wir diskutiert, aussortiert, neu gedacht – und so jene Charaktere ausgewählt, die ganz klar die Handschrift der Kinder tragen: mutig, vielfältig und nah an ihrer Lebenswelt.“, so Projektleiterin Henrike Serfas. Entstanden sind fünf verschiedene Superhero-Avatare, die unterschiedliche Stile bedienen und Identifikationsmöglichkeiten schaffen. Weitere Charaktere wie „Rekkū“ und „Noobi“ begleiten die Besuchenden durch das Comic-Abenteuer.

Die Multimediaspur richtet sich an alle Besucherinnen und Besucher ab fünf Jahren und führt als begleitende Storyline durch die Ausstellung. Das eigene Superhero-Comic-Abenteuer weist spielerisch auf Fähigkeiten hin, derer sich die Superheroes während ihrer Mission bedienen: Empathie, Zusammenhalt, Mut – alles Eigenschaften, die eingesetzt werden müssen, um gemeinsam die Welt zu retten. Dazu unterstreicht die Projektleiterin: „Die Multimediaspur schafft einen niedrighschwelligigen Zugang zu sozialen Lernprozessen: Kinder wie Erwachsene können in einem geschützten, spielerischen Rahmen erleben, wie sich eigenes Handeln auf eine Gruppe auswirkt. Wir nutzen dabei den spielerischen Zugang des Comics, um Lernprozesse anzustoßen, die weit über die Ausstellung hinauswirken.“.

Über die Medienspur hinaus gibt es weitere Mitmachstationen, die ein interaktives Erleben der Superhero-Welten ermöglichen.



Rekkū © Fionn Westermeier



Noobi © Fionn Westermeier

Die Museumsentdecker

Der Kinderbeirat des Jungen Museums Speyer

Im Frühjahr 2025 hat das Junge Museum gemeinsam mit verschiedenen Schulen in Speyer und in der Umgebung nach Kindern gesucht, die sich mit ihren Interessen, Ideen und Meinungen aktiv am Museum beteiligen möchten. Aus den Schulen Speyers wie der Grundschule „Am Vogelgesang“, Klosterschule St. Magdalena, Hans-Purmann-Gymnasium, Gymnasium am Kaiserdom, Edith-Stein-Gymnasium sowie dem Stadtteiltreff NORDPOL haben sich zahlreiche Kinder und Jugendliche für eine Mitwirkung im Beirat beworben.

Im August traf sich der neu gegründete zwanzigköpfige Kinderbeirat mit dem von den jungen Expertinnen und Experten selberwählten Namen „Museumsentdecker“ erstmals. „Mit dem neuen Kinderbeirat schlagen wir im Jungen Museum ein neues, aufregendes Kapitel auf: Wir geben Kindern eine starke Stimme! Ihre Sichtweise ist für uns bei der Entwicklung von Familien- und Mitmachausstellungen von unschätzbarem Wert – schließlich sind Kinder unsere wichtigste Zielgruppe. Besonders spannend ist es, von ihnen direkt zu erfahren, welche Erwartungen, Vorstellungen, Kenntnisse und Wünsche sie mitbringen“, erklärt Museumsdirektor Alexander Schubert. „Zugleich übernimmt der Kinderbeirat Verantwortung: Die Kinder erleben, dass ihre Meinung zählt und ernst genommen wird.“

Es folgten in den kommenden Monaten eigene Treffen und die Teilnahme an einer Ausstellungseröffnung sowie einer Veranstaltung für Kinder und Jugendliche mit dem amerikanischen Autor Jeff Kinney.

Für die kommende Erlebnisausstellung „Superheroes“ stellte das Team des Jungen Museums dem Gremium die Ideen für das Vermittlungskonzept der Ausstellung vor. Die Kinder im Alter von acht bis dreizehn Jahren wählten aus verschiedenen fiktiven „Charakteren“ fünf Avatare aus, die ab dem 21. Dezember die Museumsbesucherinnen und -besucher an den Medienstationen durch die Ausstellung begleiten werden. „Das Team des Jungen Museums Speyer freut sich sehr, mit dem Kinderbeirat ein kompetentes Gremium an der Seite zu haben, mit dem wir auf Augenhöhe Ideen austauschen und das wir bei relevanten Fragen in den Entscheidungsprozess einbinden können“, sagt Cathérine Biasini vom Jungen Museum. Durch eine enge Zusammenarbeit mit dem Kinderbeirat will das Museumsteam, die Perspektiven junger Besucherinnen und Besucher frühzeitig berücksichtigen. Das Ziel ist dabei, die Ausstellungsinhalte altersgerecht aufzubereiten und vielfältige Blickwinkel in den Entstehungsprozess zu integrieren.

Ab dem 21. Dezember 2025 bis zum 18. Oktober 2026 die Erlebnisausstellung „Superheroes“ zu sehen.

Wandtexte (Auszug)

Superheldinnen und Superhelden

Die Geschichten der Superheroes bilden ein eigenes Genre innerhalb der fantastischen Literatur. Die Comics beschreiben das Phantastische und Wunderbare auf spektakuläre Art und Weise. In der Regel folgen die Erzählungen einem Narrativ: Ein Verbrechen bringt die Ordnung aus dem Gleichgewicht. Der Superheld oder die Superheldin hat die Aufgabe, diese Ordnung wiederherzustellen. Das geschieht, indem die Bösewichte mit Superkräften besiegt werden. Der Ursprung der Superkräfte, das Wunderbare und Phantastische, muss keiner Realitätsprüfung standhalten. Als Erklärung dient eine göttliche oder mythologische Herkunft. Ein Science-Fiction-Kontext oder ein so genannter freak accident, ein phantastischer Unfall, können die Ursache der Superkräfte sein. Das Heldentum der Superheroes braucht weder eine historische, noch eine kulturelle oder religiöse Zuschreibung. Superheldinnen und Superhelden definieren sich allein durch ihr Superheldentum.

Bruce Wayne – Der Mann unter der Batman-Maske

Hinter Batman verbirgt sich der Milliardär Bruce Wayne. Als Kind musste er mit ansehen, wie ein Straßenräuber seine Eltern erschoss. Fortan kümmerte sich Alfred Pennyworth, der Butler der Familie, um die Erziehung des Waisenkindes. Am Grab seiner Eltern schwor der kleine Bruce, seine Heimatstadt Gotham City vom Verbrechen zu befreien. Dafür trainierte er Kampfkunst und studierte Kriminalistik, Naturwissenschaften und Technik. Batman hat keine Superkräfte wie Superman. Seine Überlegenheit gründet sich auf Intelligenz, Willenskraft, hartem Training, technischen Hilfsmitteln und seinem Familienvermögen. Hinter der Figur des Batman steht der kapitalistische Traum, dass man alles erreichen kann, wenn man nur hart genug dafür arbeitet.

Wonder Woman – Die emanzipierte Prinzessin

Bis in die 1950er Jahre, das Golden Age der Superheldencomics, war die Welt der Superhelden voller junger weißer Männer der Mittel- und Oberschicht. Eine der wenigen Ausnahmen ist Wonder Woman. Sie hatte ihren ersten Auftritt 1941 in All Star Comics #8. Erdacht wurde sie von dem Psychologen William Moulton Marston (1893–1947). Er war fest von der moralischen Überlegenheit der Frauen überzeugt. Olive Byrne (1904–1990), Wissenschaftlerin und selbstbewusste Geliebte von Marston, war das Vorbild für die Lasso schwingende Amazonenprinzessin Wonder Woman. Mit ihrem magischen Lasso fesselt die Heldin ihre Gegner und Gegnerinnen und zwingt sie, die Wahrheit zu sagen. Das Lasso verweist auf den Lügendetektor, der ebenfalls eine Erfindung von Marston war. Darüber hinaus hatte Marston eine private Vorliebe für Fesselspiele.

Das Jüdische und das Amerikanische der Superheroes

Viele der US-amerikanischen Comicpioniere haben jüdische Wurzeln, darunter die Superman-Erfinder Jerry Siegel (1914–1996) und Joe Shuster (1914–1992). Ihr Superman, ein Alien vom fernen Planeten Krypton, kommt auf die Erde und setzt all seine Fähigkeiten dafür ein, Teil der Gemeinschaft der Menschen zu werden. Siegel und Shuster waren Söhne jüdischer Einwanderer aus Osteuropa. Beide hatten als Kinder Erfahrungen mit Diskriminierung gemacht. Der übermächtige Held und Patriot, der die Welt rettet, ist eine vielsagende Phantasie. Superman wurde zur Symbolfigur amerikanischer Werte und Lebensart schlechthin.

Auch die Marvel-Autoren Joe Simon (1913–2011) und Stan Lee sowie der Zeichner Jack Kirby (1917–1994) hatten jüdische Wurzeln. Entsetzt über den Nationalsozialismus in Europa schufen Simon und Kirby mit Captain America einen weiteren Prototyp des patriotischen amerikanischen Helden. Sein Kostüm ist an die Farben der Flagge der Vereinigten Staaten angelehnt.

Gut gegen Gut? Avengers vs X-Men

Die Avengers wie auch die X-Men zählen zu den beiden bekanntesten Superheldenteams von Marvel und kämpfen beide für „das Gute“. In der großen Comicreihe „Avengers vs. X-Men“ von 2012 treffen sie jedoch aufeinander. Auslöser des Konflikts ist die Rückkehr der Phoenix Force, einer gewaltigen kosmischen Energie, die einst die Mutantin Jean Grey zerstörte. Während die X-Men glauben, dass die Phoenix-Kraft ihre Mutanten retten kann, sehen die Avengers in ihr eine Bedrohung für die ganze Welt – und so stehen sich die beiden Teams plötzlich im Kampf gegenüber. Der Streit um Macht, Verantwortung und Hoffnung spaltet selbst enge Freunde. Schließlich nimmt Hope Summers, Schülerin der X-Men, die Phoenix-Kraft in sich auf und beendet den Kampf – nicht durch Zerstörung, sondern durch Erneuerung.

Die Geschichte steht sinnbildlich für den Konflikt zwischen Angst und Vertrauen, Kontrolle und Freiheit – und die Frage, wer entscheiden darf, was „das Richtige“ ist und wer „die Guten“ sind.

Heroes aus Japan – Die Welt der Mangas und Animes

Auch in Japan entwickelte sich ab den 1920er Jahren eine lebendige Comicszene. Mangas, so der japanische Begriff, standen bis in die 1950er Jahre unter strenger Zensur: Die Zeichnerinnen und Zeichner (Mangaka) sollten Themen wie Loyalität, Tapferkeit und Stärke zeigen. Nach dem Zweiten Weltkrieg verband der Künstler Osamu Tezuka (1928–1989) westliche Comicideen mit japanischer Erzählkunst. Mit seiner Figur Astro Boy prägte er den modernen Manga-Stil – mit großen Augen, starken Emotionen und filmischen Bildern. Mangas werden meist in Schwarz-Weiß gedruckt und von rechts nach links gelesen. Viele Geschichten wurden später als Anime – also als animierte Serie oder Film – umgesetzt. Zu den bekanntesten Reihen gehören Dragon Ball, Sailor Moon und My Hero Academia. Sie zeigen unterschiedliche Arten von Heldinnen und Helden und tragen ein Stück japanische Alltagskultur nach Europa und in die Welt.

Alle Wandtexte unter www.museum.speyer.de/presse.

Kurzbiographie Nic Klein

Nic Klein (*1978 in Düsseldorf) arbeitet als freier Illustrator und Zeichner für die großen amerikanischen Comicverlage wie Marvel, Image und DC. In seinem Portfolio sind Arbeiten wie Captain America, Thor, Incredible Hulk, Wintersoldier oder Doc Savage zu finden. Mit der Wikinger-Krimi Story VIKING und dem Sci-Fi-Western-Epos DRIFTER setzte Nic Klein zusammen mit Author Ivan Brandon auch eigene Serien um. Beide Serien erschienen bei dem Image Verlag. Zurzeit arbeitet er an "Infernal HULK".



Nic Klein

© Katrin Stinski



Nic Klein

© Katrin Stinski

Begleitprogramm

Workshops für Kinder und Jugendliche

Samstag, 28. Februar und Sonntag, 1. März 2026, jeweils 10 bis 12 Uhr

„Ich bleib cool!“

Selbstbewusst und entspannt die eigenen Grenzen wahren: Zweitägiger Workshop für Kinder Alter zwischen **5 und 7 Jahren** mit dem Resilienz- und Selbstbehauptungstrainer Dominik Jensen. Die Veranstaltung besteht aus 2 Blöcken (Samstag und Sonntag). Begrenzte Plätze, Tickets zum Preis von 50,- € (für beide Tage) unter www.tickets.museum.speyer.de erhältlich.

Samstag, 21. März 2026, 10.30 bis 12 Uhr

„Starkes Ich (Kids)“

Ein Starkes Ich ist die wahre Superkraft!

Superhelden-Training für Kinder im Alter zwischen **6 und 8 Jahren** gemeinsam mit ihren Eltern.

In diesem Workshop lernen Kinder, wie sie mit Selbstbehauptung, Selbstsicherheit und klarer Kommunikation ihren eigenen inneren Superhelden stärken – und sich mutig gegen Mobbing behaupten können.

Mit den Selbstverteidigungs-, Gewalt- und Mobbingpräventionstrainern Alexander und Alexandra Kostic. Begrenzte Plätze, Tickets zum Preis von 30,- € pro Kind unter www.tickets.museum.speyer.de erhältlich.

Samstag, 21. März 2026 13 bis 14.30 Uhr

„Starkes Ich (Junior)“

Ein Starkes Ich ist die wahre Superkraft!

Superhelden-Training für Kinder im Alter zwischen **8 und 10 Jahren** (ohne Eltern) – Superheldenzeit nur für Kinder, mutig, selbstständig und voller Power!

In diesem Workshop lernen Kinder, wie sie mit Selbstbehauptung, Selbstsicherheit und klarer Kommunikation ihren eigenen inneren Superhelden stärken – und sich mutig gegen Mobbing behaupten können.

Mit den Selbstverteidigungs-, Gewalt- und Mobbingpräventionstrainern Alexander und Alexandra Kostic. Begrenzte Plätze, Tickets zum Preis von 30,- € unter www.tickets.museum.speyer.de erhältlich.

Samstag, 20. Juni 2026, 16.15 Uhr bis 18.30 Uhr

Comics und Manga zeichnen

Workshop für **8- bis 12-jährige**, die Spaß am Zeichnen haben, im WBZ/Weiterbildungszentrum (Obere Langgasse 33, Speyer). In Kooperation mit der VHS Speyer.

Kosten: 9,- €, buchbar nur unter www.vhs-speyer.de.

Montag, 29. Juni bis Freitag, 3. Juli 2026, jeweils 10 bis 13 Uhr

Sommerferienprogramm „Superheroes“

Bunte Workshops sowie Spiel und Spaß rund um die Ausstellung „Superheroes“ für Kinder im Alter zwischen **7 und 10 Jahren**. Teilnahme kostenpflichtig. Begrenzte Teilnehmerzahl, Tickets erhältlich ab

2. März 2026 unter www.tickets.museum.speyer.de

Samstag, 26. September und Sonntag, 27. September 2026, jeweils 10 bis 12 Uhr

„Ich bleib cool!“

Selbstbewusst und entspannt die eigenen Grenzen wahren: Zweitägiger Workshop für Kinder im Alter zwischen **8 und 12 Jahren** mit dem Resilienz- und Selbstbehauptungstrainer Dominik Jensen. Die Veranstaltung besteht aus 2 Blöcken (Samstag und Sonntag). Begrenzte Plätze, Tickets zum Preis von 50,- € (für beide Tage) unter www.tickets.museum.speyer.de.

Workshop für Erwachsene

So, 8. März 2026, 10 bis 16 Uhr

Gelassenheit als Superkraft: Anti-Ärger-Training für Frauen.

Workshop zum Weltfrauentag.

Kostenfreies Angebot dank der freundlichen Unterstützung des Soroptimist Clubs Speyer. Die Leitung liegt bei Beate Stricker, Trainerin für Arbeitsweltangelegenheiten und persönliche Entwicklung
Begrenzte Plätze, Anmeldung unter besucherservice@museum.speyer.de erforderlich.

Events

Samstag, 17. Januar 2026, 16 Uhr

Der Künstler, der die Superhelden zum Leben erweckt: Marvel-Zeichner Nic Klein im Gespräch

Der deutsche Marvel-Star teilt Einblicke in seine Kunst, die Welt der Superhelden und den Weg ins internationale Comicgeschäft – und wird darüber hinaus live zeichnen.

Tickets: 10,- € an der Museumskasse und unter www.tickets.museum.speyer.de.

Dienstag, 3. März 2026, 18 Uhr

"De Uuglaablische Olwer, de erschde Pälzer Subberheld"

Comicpräsentation und Livezeichnen mit dem Cartoonisten Holger Faber im Landesbibliothekszentrum/Pfälzische Landesbibliothek (LBZ, Otto-Mayer-Straße 9, Speyer). In Kooperation mit dem Landesbibliothekszentrum (LBZ). Eintritt frei.

Samstag, 14. März 2026, 11 bis 17 Uhr

AOK-Familientag zum Thema „Resilienz“

Die AOK Rheinland-Pfalz/Saarland informiert zu den Themen „Wie stärke ich mein Kind im Alltag?“ und „Wie bleibe ich selbst in meiner eigenen Stärke und Ressource?“. Alle Infoangebote und Mitmachstationen sind kostenfrei.

Vorträge

Donnerstag, 26. Februar 2026, 18 Uhr

Wie Kinder stark durchs Leben gehen

Elternvortrag zum Thema „Wie kann mein Kind selbstbewusst und gelassen Konfliktsituationen begegnen und Resilienzkräfte entwickeln?“ von Resilienz- und Selbstbehauptungstrainer Dominik Jensen. Für Eltern, deren Kinder den Workshop am 28.2./1.3. besuchen und für interessierte Eltern. Eintritt frei.

Donnerstag, 12. März 2026, 18 Uhr

BOOOM! – (Fast) Hundert Jahre Superheldinnen und Superhelden

Markus Dichmann eröffnet in seinem Vortrag einen einzigartigen Blick auf die Welt der Superhelden und Superheldinnen. Neben der Geschichte der Comics spielen auch die Themen der Storys eine Rolle.

Markus Dichmann, Eintritt frei.

Donnerstag, 18. Juni 2026, 18 Uhr

Der Superheldeneffekt – Wie Superheroes als Ressource genutzt werden können

Jedes Kind und jeder Erwachsene trägt Superkräfte in sich – manchmal braucht es nur den richtigen Impuls, um sie zu entdecken und zu fördern!

Vortrag mit der Psychologischen Psychotherapeutin Melanie Gräßer. Eintritt frei.

Donnerstag, 24. September 2026, 18 Uhr

Wie Kinder stark durchs Leben gehen

Elternvortrag zum Thema „Wie kann mein Kind selbstbewusst und gelassen Konfliktsituationen begegnen und Resilienzkräfte entwickeln?“ von Resilienz- und Selbstbehauptungstrainer Dominik Jensen. Für Eltern, deren Kinder den Workshop am 26. und 27.9. besuchen und für interessierte Eltern.

Eintritt frei.

Spotify-Playlist



We could be heroes

Von kultig, über bewegend bis episch: 55 Songs bilden den perfekten Soundtrack für einen Ausstellungsbesuch oder die nächste Mission zur Rettung der Welt!

Partner & Stifter

Wir bedanken uns bei den folgenden Partnern für die Unterstützung bei der Bewerbung der Ausstellung:

MEDIENPARTNER



PARTNER



DIE STIFTER DES HISTORISCHEN MUSEUMS DER PFALZ SIND



Daten und Fakten zur Ausstellung

Ausstellungstitel	Superheroes
Ausstellungslaufzeit	21. Dezember 2025 bis 18. Oktober 2026
Ausstellungsfläche	über 1.000 qm
Exponate	303 Objekte
Leihgeber	20 Leihgeber
Direktion und Gesamtleitung	Prof. Dr. Alexander Schubert
Ausstellungsleitung	Lars Börner
Projektleitung	Dr. Henrike Serfas
Projektteam	Lars, Börner, Cathérine Biasini, Karin Birk, Heike Externbrink-Becker, Beate Mitko, Hannah Rathschlag
Medienspur „ChronoX Saga“	Beate Mitko, Hannah Rathschlag
Medientechnik	Dieter Becker
Key visual	Gestaltung: eichfelder artworks Worms
Angebot für Schulen/ Lehrkräfte	Heike Externbrink-Becker mit Hannah Rothaug
Kooperationen/Neue Medien	Susanne Schilz, Anna Ockert mit Hanna Andres

Serviceinformationen für Besucherinnen und Besucher

Eintrittspreise

Superheroes

Di–Fr	Erwachsene	15 €
	Kinder ab 5 Jahren sowie Schulkinder, Freiwilligendienstleistende und Studierende bis 27 Jahre	7 €
	Generationenkarte	37 €
Sa–So, feiertags	Erwachsene	16 €
	Kinder ab 5 Jahren sowie Schulkinder, Freiwilligendienstleistende und Studierende bis 27 Jahre	8 €
	Generationenkarte	40 €
ONE FOR ALL-Ticket Di–Fr	(inkl. aller aktuellen Sammlungs- und Sonderausstellungen) Erwachsene	20 €
	Kinder ab 3 Jahren sowie Schulkinder, Freiwilligendienstleistende und Studierende bis 27 Jahre	11 €
	Generationenkarte	45 €
Sa–So, feiertags	Erwachsene	22 €
	Kinder ab 3 Jahren sowie Schulkinder, Freiwilligendienstleistende und Studierende bis 27 Jahre	13 €
	Generationenkarte	49 €

Weitere Informationen zu aktuellen Eintrittspreisen unter www.museum.speyer.de/besuch

Serviceinformationen für Medienvertreterinnen und -vertreter

Pressearbeit

Sabine Karle-Coen (Leitung)

Telefon +49 (0) 6232 13 25 14

Lea Macheleidt

Telefon +49 (0) 6232 13 25 86

Hannah Rothaug (FSJ für Kultur)

Telefon +49 (0) 6232 13 25 14

E-Mail

kommunikation@museum.speyer.de

Aktuelle Presseinformationen

finden Sie im Pressebereich unserer Homepage unter www.museum.speyer.de/presse und hochauflösende Pressebilder sowie alle Wandtexte in der Ausstellung zum Download hier

www.museum.speyer.de/media/downloads/HiMus/Presse/Pressefotos_Wandtexte_SuperheroesPK.zip

Social Media

Für Ihre Berichterstattung in den Sozialen Medien bitten wir um das Beifügen der Hashtags #SuperheroesAusstellungSpeyer und #hmpspeyer

W-LAN im Museum



Hmpspeyer, Passwort: hmpbesucher22