

Öffnungszeiten

Dienstag 9 – 20 Uhr
Mittwoch bis Freitag 9 – 17 Uhr
Samstag, Sonntag, Feiertag 10 – 18 Uhr
außer 24., 25. und 31.12.10

Eintritt Audioguide

3 EUR, ermäßigt 1,50 EUR
Leihgebühr 1,50 EUR (deutsch/englisch)

Freier Eintritt

Kinder und Jugendliche bis 15 Jahre
betreute Schulklassen allgemein
bildender und beruflicher Schulen
Freitag von 9 – 12 Uhr
für Gruppen ab 15 Personen

Ermäßigter Eintritt

Jugendliche ab 16 Jahre
Studierende und Auszubildende
Teilnehmer/innen an Führungen
Gruppen ab 15 Personen ohne Führung

Information und Anmeldung

Telefon (030) 202 94 205
E-Mail mkb.paedagogik@mspt.de
Montag bis Freitag 9 – 12 Uhr
Mittwoch 14 – 16 Uhr
Maximale Teilnehmerzahl 25 Personen

Verkehrsverbindungen

U-Bahn U2 Mohrenstraße, U6 Stadtmitte
Bus M48, 200

Museum für Kommunikation Berlin

Leipziger Straße 16
10117 Berlin-Mitte
Telefon (030) 202 94 0
Telefax (030) 202 94 111
E-Mail mfk-berlin@mspt.de
www.mfk-berlin.de

Änderungen vorbehalten

Ein Museum der Museumsstiftung Post und Telekommunikation

Getragen von der Deutschen Post
und der Deutschen Telekom

Ferienprogramm

7 – 12 Jahre
14 – 16 Uhr

Ferienstpaß im Museum

Lust auf Spannung, Spaß und Spiel? Prima,
dann bist Du im Museum genau richtig –
bei wöchentlich neuen und attraktiven
Aktionen. Auch Deine Familie, Großeltern
und Freunde können mitmachen.

maximal

20 Teilnehmer/innen

Sommerferien

15.7.10

Kleine Detektivschule

Clevere Spürnasen gesucht

22.7.10

Bälle, Ringe, Keule

Jonglieren für Kinder

29.7.10

Kochroboter bauen

Modelle für das Jahr 2050

5.8.10

Rechenzauber

Spiele rund um Zahlen

12.8.10

Kinder-Küche

Leckerer und Lustiger von der Schürze
bis zum Gummibärchen

19.8.10

Ein/Aus

Ultimative Maschinen bauen



Herbstferien

12.10.10

Vampire und Hexen

Gruselige Halloween-Masken

13.10.10

Kleine Detektivschule

Clevere Spürnasen gesucht

19.10.10

Roboter-Helme bauen

Spezialmaschinen der Zukunft

20.10.10

Druck-Werkstatt

Von der Druckerpresse zum Computer

Preis

3 EUR pro Teilnehmer/in plus
Museumseintritt

Familiensonntag

sonntags
14 – 17 Uhr

Lust auf was Neues

Langeweile, schlechtes Wetter oder Lust mit den
Kindern von nebenan etwas zu unternehmen?
Dann haben wir genau das Richtige für Dich:
Einmal im Monat mit Familie, Freunden und
Verwandten mitmachen, basteln oder
einfach nur zugucken.

5.09.10

Ein/Aus

Ultimative Maschinen bauen

26.09.10

Kunterbunter Herbst

Kartoffeldruck und Blätterwald

24.10.10

Vampire und Hexen

Gruselige Halloween-Masken

21.11.10

Licht im Dunkeln

Funkelnde Ideen für lange Nächte

12.12.10

Weihnachtspost

Grüße an den Weihnachtsmann

Preis

1,50 EUR pro Bastler/in plus
Museumseintritt

Märchensonntag

Lesung und Malaktion

7.11.10

Abrakadabra – Simalabim

Von kleinen Hexen und großen Zauberern

14.11.10

Pinocchio's Freunde

Von Langnasen und Kurzbeinern



2 – 2 ½ Stunden
80 EUR

max. 10 Kinder
2 Erwachsene

Anmeldung

5 – 9 Jahre

6 – 12 Jahre

Kindergeburtstag im Museum

Spannung, Spaß und Spiel – erlebe mit Deinen
Freundinnen und Freunden einen Geburtstag
der anderen Art! An diesem besonderen
Tag soll auch etwas Besonderes geschehen
– und Du hast die Wahl! Suche Dir einen
langen Dienstag oder ein Wochenende aus,
lass Dir leckeren Kuchen backen und
bringe ihn zusammen mit Saft,
Kakao und „unkaputtbarem“
Geschirr mit.
Dann geht's los mit
vielen tollen Aktionen.
(030) 202 94 205



Geburtstags-Reise

Früher reisten die Menschen mit der Postkutsche
durchs Land. Das war gefährlich wegen der
vielen Räuber und teuer. Nur sehr reiche Leute
konnten sich das leisten. Heute kannst Du im
Museum miterleben, wie das Reisen früher war.
Baue mit Deinen Freunden eine Postkutsche
nach, schlüpfe in ein Kostüm und verwandle
Dich in einen Edelmann oder eine schöne Dame.
Blase als Postillion das Horn, schwinde die Peit-
sche, lass Deine Fahrkarte abstempeln – und ab
geht's auf eine Reise mit vielen Abenteuern!

Geburtstags-Erfinder

Fernseher, Autos und sprechende Computer
gibt's schon. Welche nützlichen Erfindungen
erleichtern uns in Zukunft das Leben? Wie sehen
sie aus, die Maschinen, Roboter, Geräte, Fahr-
zeuge, Apparate, mit denen wir dann telefonie-
ren, fahren, fliegen, Essen kochen und die Zähne
putzen? Was werden wir wirklich brauchen?
Jeder Geistesblitz zählt! Bei uns kannst Du
neue Erfindungen austüfteln, konstruieren,
kleben, basteln, bauen, bohren und –
mit nach Hause nehmen.

NEU

8 – 12 Jahre

7 – 12 Jahre

Geburtstag mit Fingerspitzengefühl

Schmecken grüne Gummibärchen anders als
rote? Was ist ein Lichtdetektiv? Eine Schreib-
maschine mit nur sechs Tasten? Das Museum
„blind“ mit einem Stock erforschen? Merkwür-
dige Punkte am Aufzugknopf? Wie sieht Dein
Name in Punkttschrift aus? Nichts sehen und
trotzdem alles erkennen? Tauche ein in diese
geheimnisvolle Welt und teste alle Deine Sinne.

8 – 12 Jahre

Geburtstags-Detektive

Rätselhafte Dinge geschehen im Museum:
Kannst Du die mysteriöse Botschaft entschlüs-
seln? Wie heißt das merkwürdige silberne Ding
wirklich? Sind hier noch andere Spione unter-
wegs? In Deiner Ausbildung als Geheimagent
lernst Du, auf Spurensuche zu gehen. Gut
ausgerüstet mit Codierscheibe, Detektivausweis,
Mikroskop, Walkie-Talkie, Fingerabdruckpulver
und Verkleidung löst Du garantiert jeden
noch so verzwickten Fall.

8 – 12 Jahre

Geburtstags-Drucker

Ein Geburtstagskind mit schwarzen Fingern?
Das mögen die Erwachsenen ja sonst gar nicht.
Aber heute darfst Du es bestimmt ausprobieren!
Mit Vogelfedern auf Papyrus, Holzstäbchen in
Wachs, beweglichen Buchstaben an der Dru-
ckerpresse, Schreibmaschine auf Papier oder
elektronischem Stift am Bildschirm – jede Menge
tolle Geräte, mit denen Du Deinen eigenen
Text schreibst, stempelst, druckst.



Kinder Familien Schulen 1. – 6. Klasse

1. Juli – 31. Dezember 2010

Museum für
Kommunikation
Berlin



Workshops für Kinder und Jugendliche

bis 29.8.10



Ausstellung
kochen, essen, reden – satt?

Oft essen wir gemeinsam mit anderen, reden und lachen dabei. Wir unterhalten uns vielleicht darüber, wie das Essen gekocht wurde, welche Zutaten und geheimnisvollen Gewürze enthalten sind und welche Speisen in anderen Ländern gegessen werden.

Wortsalat

Hast Du schon mal einen Wortsalat probiert? Könntest Du mit geschlossenen Augen den Unterschied zwischen Banane oder Gurke herausfinden, den Duft von Zimt oder Salz erkennen? Dann bist Du „reif“ für den Button „Junges Gemüse“, den Du selber herstellst.

NUTRIKID

... und das Geheimnis der Pyramide

Gibt es ein magisches Lebensmittel, das uns genügend Energie liefert, gesund ist und auch noch schmeckt? Mach Dich mit Deinen Freunden auf die spannende Suche! Außerdem erfährst Du in der Ausstellung, warum und wo Menschen gemeinsam kochen, essen und reden.

Essen hören

Eigentlich sollen wir ja leise und wohlbezogen essen. Aber es macht Spaß, beim Essen genauer hinzuhören: Wie klingt ein voll gefutterter Bauch? Klappert ein Löffel anders als eine Gabel? Nimm alle Geräusche auf und produziere aus dieser Klangcollage einen Podcast.

Kochroboter bauen

Meinst Du, Roboter können irgendwann für uns kochen? Gäbe es dann nur noch Nudelsuppe? Oder bekämen wir Astronautennahrung in Form von pinkfarbenen Gummibärchen? Lass Deiner Fantasie freien Lauf und baue ein Robotermodell für das Jahr 2050.

bis 5.9.10



2. – 4. Klasse

90 Minuten

4. – 6. Klasse

90 Minuten

Ausstellung
Codes & Clowns
Claude Shannon – Jongleur der Wissenschaft

Der Mathematiker Claude Shannon gilt als „Vater des Bits“, der kleinstmöglichen Informationseinheit. Mit seinen Theorien legte er den Grundstein für das digitale Zeitalter – vom Internet über mp3-Player bis zur mobilen Kommunikation. Aber Shannon war auch ein kreativer Erfinder. Seine Robotermaus etwa findet eigenständig den Weg aus einem Labyrinth. Besonders witzig: Seine „Ultimative Maschine“, deren einziger Zweck darin besteht, sich selbst auszuschalten.

Rechenzauber. Spiele rund um Zahlen

Eine Welt ohne Zahlen? Undenkbar! Ob für Zeit, Alter, Entfernung oder Gewicht, zum Telefonieren oder Würfeln – ohne Zahlen läuft gar nichts. Tauche ein in die Magie der Zahlenspiele und Rätsel! Verblüffe Deine Freunde mit tollen Rechentricks!

Ein/Aus. Ultimative Maschinen bauen

Claude Shannon war nicht nur ein hochbegabter Mathematiker, sondern er hatte auch Humor. Eine seiner Maschinen erfüllte nur einen einzigen Zweck: Sie schaltete sich selber wieder aus! Wie könnte das funktionieren? Entwickle mit uns unterschiedliche Öffnungs- und Schließmechanismen für eine ungewöhnliche Schatzkiste.



NEU

1.10.10
bis 27.2.11



2. – 4. Klasse

90 Minuten

4. – 6. Klasse

120 Minuten

5.10.10

16 – 18 Uhr

Eintritt frei

Ausstellung
Gerüchte

„Hast Du schon gehört?“ Allein die Frage macht neugierig. Wenn die Nachricht vertraulich geflüstert wird, verbreitet sie sich noch schneller. Jeder kann Empfänger oder Erzähler eines Gerüchtes, einer Botschaft über andere sein, die nicht bestätigt ist. Das geschieht oft lustvoll, kann Spaß machen – außer über Dich wird etwas erzählt. Auch die Medien leben von der Lust an diesen Geschichten.

Brauchen wir also Gerüchte?

Eine Ausstellung des Museums für Kommunikation, Bern

Gestern schwamm ein Krokodil in der Spree!

Kannst Du wirklich alles glauben, was Dir andere erzählen? Hat über Dich schon mal jemand merkwürdige Geschichten verbreitet? Wie funktioniert die Gerüchteküche? Kennst Du clevere Rezepte für den Umgang mit Gerüchten? Finde spielerisch heraus, wie Gerüchte entstehen und wie sie auf Dich wirken.

Psst...Schon gehört?

„Die Freundin meines Bruders hat über die Tante seines Onkels erzählt, dass...“ Hörst Du auch solche Geschichten? Würdest Du sie genauso aufnehmen und ins Internet stellen? Oder fallen Dir bessere O-Töne und Klänge dazu ein? Nutze die Möglichkeiten des Podcasts um aufzudecken, woran Du Gerüchte erkennst, warum sie entstehen und welche Gefühle sie auslösen.

Für Lehrerinnen und Lehrer

Nutzen Sie das Museum als außerschulischen Lernort. In dieser Fortbildung stellen wir Ihnen die Ausstellung mit Tipps und Material für den Unterricht vor.

Unterrichtsmaterial

als CD im Museumshop für 3 EUR oder zum kostenlosen Download unter www.mfk-berlin.de

75 – 90 Minuten

120 Minuten

Englische
Workshops

NEU

17.8.10

16 – 18 Uhr

Preis 5 EUR

Anmeldung

Vorschule bis

3. Klasse

90 Minuten

Gruppen mit

lerneinge-

schränkten

Kindern

2. – 6. Klasse

Modul 1

Workshop

90 Minuten

Modul 2

Workshop

inkl. Führung

120 Minuten

Workshops rund um Kommunikation

Schulklassen 45 EUR
Kita-, Hort- und Feriengruppen 35 EUR
Schulklassen 60 EUR
Kita-, Hort- und Feriengruppen 50 EUR plus 10 EUR

Für Lehrerinnen und Lehrer Hast Du Töne? Einführung in die Welt des Internet-Radios

Podcasts unterstützen nicht nur den Musikunterricht. Ihr Einsatz ist vielfältig: Fremdsprachen, O-Töne, Klangcollagen, Interviews, „mündliche Hausaufgaben“, Lesekompetenz oder Schulradio. Der technische Aufwand ist überschaubar, das Hochladen ins Internet kinderleicht. Probieren Sie es aus!
(030) 202 94 205, Gruppen auf Anfrage

Das Museum als Spielraum

Entdecke die Welt der Kommunikation!

Was ist eigentlich „Kommunikation“? Welche Sprachen gibt es? Was machen die drei Roboter im Museum? Wie entlockst Du dem Posthorn Töne? Wie weit fliegt Deine Papiertaube? Das und noch viel mehr kannst Du bei uns entdecken und ausprobieren!

Die Erfinder-Werkstatt

Konkurrenz für Albert Einstein

Handys mit integriertem Fernseher und sprechende Computer existieren schon. Doch bestimmt gibt es Maschinen, Roboter und Apparate, die bis jetzt noch niemand erfunden hat. Womit werden wir in Zukunft telefonieren, fahren, uns die Zähne putzen, den Hund Gassi führen? Das ist Deine Stunde! In unserer Werkstatt kannst Du ein Modell Deiner eigenen Erfindung bauen, basteln, biegen, bohren, bekleben.

2. – 6. Klasse
90 Minuten

Schreib-Werkstatt
Bilder, Buchstaben, Briefeschreiber

Früher war Schreiben nur etwas für Eingeweihte – also eigentlich eine geheime Wissenschaft. Schreiben wurde erfunden, um nichts zu vergessen oder jemandem eine Botschaft zu schicken. Zunächst mit Bildern statt Buchstaben, Papyrus statt Papier, Federn statt Füller. Geschrieben wurde auf Stein, Holz, Ton, Wachs oder Pergament. Probieren Sie es aus, wie alles angefangen und sich entwickelt hat. Ob Du wohl noch die Schrift Deiner Ur-Großeltern lesen könntest?

Vom Brief zur E-Mail Eine kleine Zeitreise

Im Laufe der Geschichte hat sich die Kommunikation zwischen den Menschen stetig verändert. Anfangs konnten nur wenige Menschen schreiben oder wagten eine teure und gefährliche Reise mit der Postkutsche. Durch die Industrialisierung wurden immer mehr Nachrichten, Personen und Güter immer schneller und über immer größere Distanzen befördert. Bei dieser Zeitreise erlebst Du, wie früher geschrieben wurde, darfst selber mal ein Posthorn blasen, lernst das „Fräulein vom Amt“ kennen und landest schließlich im Informationszeitalter auf der Computergalerie. Bitte bringe eine E-Mail-Adresse von einem Freund oder einer Freundin mit.



3. – 6. Klasse
90 Minuten

Kleine Detektivschule Cleverer Spürnasen gesucht

Psst ... eigentlich ist das ja streng geheim! Aber wir verraten Dir, wie Du ganz geheime Botschaften mit einer eigenen Geheimschrift codieren kannst. Und wie Du eine Scheibe bastelst, mit der schon Julius Cäsar seine Nachrichten verschlüsselt hat. Außerdem erfährst Du, welche wichtigen Aufgaben ein Detektiv hat und mit welchen Methoden er den Gangstern auf die Spur kommt. Hat da nicht jemand seinen Fingerabdruck hinterlassen? Du findest ihn bestimmt!

3. – 6. Klasse
90 Minuten



Druck-Werkstatt
Von der Druckerpresse zum Computer

Johannes Gutenberg ist der wohl berühmteste Buchdrucker, wenn auch nicht der erste. Doch was genau hat er erfunden? Bewegliche Lettern – ein seltsames Wort! Wie funktionieren sie? Und wozu dient dabei der Spiegel? Was verbirgt sich hinter dem „Such-System Adler“? Und Drucken ohne Computer – geht das überhaupt? Na klar, und Du kannst mit allen Möglichkeiten von damals und heute experimentieren.

Vorschulkinder

1. – 2. Klasse

90 Minuten

Mini-Sufer

Spielerischer Start ins Internet

Mit einer Maus ein Bild malen? Auf dem Bildschirm ein Puzzle zusammensetzen? Eine witzige Postkarte übers Internet an die Freundin schicken? Musik ohne Instrument spielen? Neue Spiele kennen lernen? Hier kannst Du alles testen, was mit Maus und Tastatur am Computer und im Internet möglich ist.

3. – 4. Klasse
90 Minuten

Kids im Netz

Internet-Kurs für Kinder

www – diese drei Buchstaben führen in eine eigene Welt – das Internet. Bestimmt hast Du selber schon einiges ausprobiert. Zum Beispiel E-Mails geschrieben. Doch wie kann Dir das Internet bei den Hausaufgaben helfen? Welche Suchmaschine zeigt die besten Seiten? Wie surfst Du sicher im Datenmeer? Auf der Computergalerie kannst Du selber experimentieren. Bitte bringe eine E-Mail-Adresse von einem Freund oder einer Freundin mit.

5. – 6. Klasse
90 Minuten

Pfadfinder im Netz

Internet-Rallye für Teenies

Je schneller das Internet wächst, um so wichtiger werden erfolgreiche und schnelle Suchstrategien. Wie rasant findest Du Infos im World Wide Web? Gibt es mehr als eine richtige Antwort? Zeig bei dieser Rallye, was Du als Webscout drauf hast!