

## Workshops zu Ausstellungen

Ausstellung **FASHION TALKS**  
Bis 26.2.12

Machst Du jeden Trend mit oder bist Du ein Modemuffel? Woher weißt Du, was gerade „in“ oder „out“ ist? Was sagt Deine Kleidung über Dich aus? Willst Du dazugehören, provozieren oder Dich abgrenzen? Mode hat ihre eigene Sprache

Für Re-Design.  
2.–4. Klasse Setze Deinen eigenen Trend!  
Dauer **90 Minuten**  
4.–6. Klasse Handy-Taschen-Fashion  
Dauer **90 Minuten**

**Tipp für Lehrerinnen und Lehrer**  
Unterrichtsmaterial als kostenloser Download unter [www.mfk-berlin.de](http://www.mfk-berlin.de)

Ausstellung **Spiel mit! 100 Jahre Kinderpost**  
Bis 19.2.12

**Schreib mal wieder!**  
Für Ist es nicht spannend, wenn für Dich ein Brief oder eine Postkarte im Briefkasten liegt? Und Deine Freunde sind bestimmt neugierig, zu erfahren, was Du gerade erlebt hast. Dann schreib ihnen! Versuche es mal mit Feder und Tinte oder auf der Schreibmaschine.  
Dauer **75–90 Minuten**



## NEU Workshops zu Ausstellungen

Ausstellung **KinderMedienWelten 1885–2011**  
16.3. bis 20.5.12

Ob Sammelbilder, Comics, Fernsehen, Computerspiele oder Internet – parallel zur Welt der Erwachsenen sind Medien immer auch ein Teil der Lebenswelt von Kindern. Zum sinnvollen, umsichtigen Umgang und gegenseitigem Verständnis regt die Ausstellung sowohl Kinder wie Erwachsene an.

Für **Alte Medien – neue Medien**  
2.–4. Klasse Medien – was ist das überhaupt? Vergleiche „alte“ Kommunikationsmittel wie Tinte und Feder, Druckerpresse oder Schreibmaschine mit den neuen Möglichkeiten von Computern.  
Dauer **90 Minuten**

Für **Clever unterwegs im Internet**  
4.–6. Klasse Inzwischen ist das Internet und seine vielfältigen Möglichkeiten auch im Kinderzimmer angekommen. Wie funktioniert es? Worauf solltest Du achten?  
Dauer **90 Minuten**

Für **Klingeltöne für's Handy**  
5.–6. Klasse Sweety, das Küken hat jeder. Aber Du machst Deinen eigenen Sound für's Handy! Das geht prima mit der Technik des Podcastings. Maximal 15 Teilnehmer/innen  
Dauer **120 Minuten**

Für **Lehrerinnen und Lehrer**  
Nutzen Sie das Museum als außerschulischen Lernort. Wir stellen Ihnen die Ausstellungen mit Tipps und Material für den Unterricht vor.  
**Kindermedienwelten**  
20.3.12

**Do it Yourself!**  
**Die Mitmach-Revolution**  
17.4.12  
Anmeldung **(030) 202 94 205**

## NEU Workshops zu Ausstellungen

Ausstellung **Do It Yourself! Die Mitmach-Revolution**  
30.3. bis 2.9.12

Selbsterfinder sind kreativ und vielseitig unterwegs: Als Designer oder Autor, beim Bäume umstricken oder öffentliche Plätze bepflanzen. In Netzwerken und Foren tauschen sie Tipps und Tricks aus – oder lassen sich in der Ausstellung inspirieren.

Für **Selbst gemacht!**  
2.–6. Klasse Selbst ausgedacht und gleich gemacht – darauf kannst Du stolz sein! Wähle aus, ob Du Dir eine schicke Geldbörse bastelst oder ein Ufo für die Kommunikation mit dem Weltall baust.  
Dauer **90 Minuten**



## 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.

Dauer **2–2 ½ Stunden**  
Anzahl max. 10 Kinder und 2 Erwachsene  
Anmeldung **(030) 202 94 205**  
Kosten 80 €

Für **Geburtstags-Reise**  
6–8 Jahre 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, schwinge die Peitsche, lass Deine Fahrkarte abstempeln – und ab geht's auf eine Reise mit vielen Abenteuern!

Für **Geburtstags-Erfinder**  
6–12 Jahre 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, Fahrzeuge, Apparate, mit denen wir dann telefonieren, 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.



## Kindergeburtstag im Museum

Für **Geburtstag mit Fingerspitzengefühl**  
7–12 Jahre Schmecken grüne Gummibärchen anders als rote? Was ist ein Lichtdetektiv? Das Museum „blind“ mit einem Stock erforschen? Merkwürdige Punkte am Aufzugknopf? Wie sieht Dein Name in Punkschrift aus? Nichts sehen und trotzdem alles erkennen? Tauche ein in diese geheimnisvolle Welt und teste alle Deine Sinne.

Für **Geburtstags-Detektive**  
8–12 Jahre Rätselhafte Dinge geschehen im Museum: Kannst Du die mysteriöse Botschaft entschlüsseln? Wie heißt das merkwürdige silberne Ding wirklich? Sind hier noch andere Spione unterwegs? In Deiner Ausbildung als Geheimagent lernst Du, auf Spurensuche zu gehen. Gut ausgerüstet mit Codierscheibe, Detektivausweis, Mikroskop, Fingerabdruckpulver und Verkleidung löst Du jeden Fall.

Für **Geburtstags-Drucker**  
8–12 Jahre 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 Druckerpresse, Schreibmaschine auf Papier oder elektronischem Stift am Bildschirm – jede Menge tolle Geräte, mit denen Du Deinen eigenen Text schreibst, stempelst, druckst.

Für **Geburtstags-Radio**  
10–12 Jahre Designe Deinen eigenen Klingelton fürs Handy! Da kannst Du blubbern, schmatzen, knutschen, rasseln, trommeln was das Zeug hält. Die Technik ist ganz einfach: Mit den verschiedensten Tönen und Geräuschen erstellst Du einen Podcast. Den lädst Du dann in der „Klangbar“ auf die Internetradioseite des Museums. Von dort kann ihn entweder die ganze Welt hören oder Du holst ihn Dir auf Dein Handy.

## Gruppenangebote

Kinder Familien  
Schüler bis Klasse 6

1. Januar – 30. Juni 2012

Museum für Kommunikation  
Berlin



## Workshops im Museum

Was heißt eigentlich „Kommunikation“? Wie entschlüsselt man geheime Botschaften? Worauf sollten wir im Umgang mit dem Internet achten? In den Workshops zu den aktuellen Ausstellungen und allgemeinen Themen rund um Kommunikation erleben und probieren Kinder alles selber. Sie erweitern damit ihre Kompetenz im Umgang mit Medien aller Art.

Dauer **75–90 Minuten**  
Kosten Schulklassen 45 €  
Kita-, Hort- und Feriengruppen 35 €

Dauer **120 Minuten**  
Kosten Schulklassen 60 €  
Kita-, Hort- und Feriengruppen 50 € plus 10 €

Englische Workshops Anmeldung **(030) 202 94 205**



## Workshops rund um Kommunikation

Für Vorschule bis 3. Klasse und Gruppen mit lerneringeschränkten Kindern

**Das Museum als Spielraum Entdecke die Welt der Kommunikation!**  
Was heißt 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!

Dauer **90 Minuten**

Für 2.–6. Klasse

**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.

Dauer **Modul 1 Workshop 90 Minuten**

Dauer **Modul 2 Workshop inkl. Führung 120 Minuten**



## Workshops rund um Kommunikation

Für Vorschulkinder 1.–2. Klasse

**Mini-Surfer 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? Neue Spiele kennen lernen? Hier kannst Du alles testen, was mit Maus und Tastatur am Computer und im Internet möglich ist.

Dauer **90 Minuten**

Für 3.–6. Klasse

**Sicher im World Wide Web**  
Internet – das Medium unserer Zeit, nützlich für viele Aktionen. Doch wie funktioniert es? Worauf sollten wir achten, um sicher im Datenmeer zu surfen? Der Workshop zeigt Dir, was das Internet kann und wie das weltweite Netzwerk aufgebaut ist. Außerdem erfährst Du, wodurch Dein PC jederzeit identifizierbar ist, womit er sich „anstecken“ kann, was Du bei Downloads beachten solltest, wie Du mit eigenen Daten und Fotos umgehst.

Dauer **90 Minuten**



## Workshops rund um Kommunikation

Für 2.–6. Klasse

**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. Probiere bei uns aus, wie alles angefangen und sich entwickelt hat.

Dauer **90 Minuten**

Für 2.–6. Klasse

**Vom Brief zur E-Mail. Eine kleine Zeitreise**  
Im Laufe der Geschichte hat sich die Kommunikation zwischen den Menschen stetig verändert. Nach der 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. Bitte bringe eine E-Mail-Adresse von einem Freund oder einer Freundin mit.

Dauer **75 Minuten**

Für 3.–6. Klasse

**Geheimnisse des Lichts**  
Licht begleitet uns durch den Alltag. Selbst da, wo wir es nicht sehen, ist Licht im Spiel. Moderne Technologien wie Handy oder Fernbedienung funktionieren damit. Aber wie kommen mit Hilfe von Licht Daten auf CDs oder Buchstaben auf ein Display? Und kann Licht auch um die Ecke leuchten?

Dauer **90 Minuten**



## Workshops rund um Kommunikation

Für 3.–6. Klasse

**Kleine Detektivschule Clevere Spürnasen gesucht**  
Psst ... eigentlich ist das ja streng geheim! Aber wir verraten Dir, wie Du geheime Botschaften mit Geheimschriften codieren kannst. Außerdem erfährst Du, welche 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!

Dauer **90 Minuten**

Für 3.–6. Klasse

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

Dauer **90 Minuten**



## Öffnungszeiten

Dienstag 9–20 Uhr  
Mittwoch bis Freitag 9–17 Uhr  
Samstag, Sonntag, Feiertag 10–18 Uhr

Eintritt 3 €, ermäßigt 1,50 €  
Audioguide Leihgebühr 1,50 € (deutsch/englisch)

Eintritt frei  
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](mailto: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, 265

**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](mailto:mfk-berlin@mspt.de)  
[www.mfk-berlin.de](http://www.mfk-berlin.de)

Änderungen vorbehalten  
**Ein Museum der Museumsstiftung Post und Telekommunikation**  
Getragen von der Deutschen Post und der Deutschen Telekom