



# Spielraum am Zeughof in Weimar

# Partizipationsprojekt | FreiraumSpielraumBauraum

**Geplant für:** Standort Zeughof | Weimar

**Erstellt von:** Kindern und Jugendlichen im Alter von 9 - 17 Jahren

**Gefördert durch:** Mini Verlag der Buchkinder\_Weimar e.V. | Deutsches Kinderhilfswerk

**Werkstattleitung:** Dipl. Ing. Yasmina Budenz | M.A. Katrin Füllsack

**Projektidee:** Dipl. Ing. Yasmina Budenz | M.A. Katrin Füllsack

**Planlayout:** Dipl. Ing. Yasmina Budenz

**Bündnispartner:** Other Music Academy | Kinderbüro

**Kooperationspartner:** TGS Carl-Zeiss | Johannes Landenberger Förderzentrum | Humboldt Gymnasium |  
Grünflächenamt Stadt Weimar

**Zeitraum:** 2019 - 2020 - 2021

30. Dezember 2021

## Kurzfassung

### Ansatz

Umsetzung eines Partizipationsprojektes, welches die Bedarfe, Wünsche und Anregungen von Kinder und Jugendlichen eruiert, um eine Kind affine Planung für den Spielplatz am Zeughof auf den Weg zu bringen. Innerhalb von drei Planungsphasen entstand das Konzept „FreiraumSpielraumBauraum“

Planungsphase I - FreiraumSpielraumBauraum - Evaluierung und Modellbau - 2019

Planungsphase II - Placeholder - Realisierung eines ganzheitlichen Konzeptes - 2020

Planungsphase III - Lichtgestalter - Konzept Entwicklung zu Lichtobjekten auf dem Spielplatz - 2021

Planungsphase IV - SoundLAB - Konzept Entwicklung zu Geschichtenboxen rund um die Zeughof  
Geschichte - 2022

Planungsphase V - Umsetzung des Spielplatz Plan in Minecraft | online Zugang - 2023

### Zielsetzung

Die gewonnenen Erkenntnisse aus den verschiedenen Werkstätten innerhalb der Jahre 2019/2020, sollten in dieser Projektphase in eine Formensprache umgesetzt werden, für die sich die angeschlossenen Kinder und Jugendlichen selbst entscheiden durften. Dabei lag aber stets das Augenmerk auf der spannenden Geschichte der Verortung des Zeughof, welches die Kinder/Jugendlichen im Mai 2019 mittels der Unterstützung des Stadtarchiv der Stadt Weimar erkunden und aufspüren durften. Die Methoden der Werkstatt beinhalten eine partizipatorische, Kind affine Umsetzung und das Empowerment aller Beteiligter.

---

So lernten nicht nur die Kinder und Jugendlichen sondern ebenso Planer\*innen, die eigene Perspektive zu wechseln und andere Möglichkeiten der Gestaltung zu erlauben. Lösung innerhalb der Corona Pandemie  
Im März 2020 haben wir direkt reagiert und den Präsenzunterricht bzw. die Workshops komplett in online Workshops (teams) umgewandelt. Mittels verschiedener neu geschaffener Methoden und diverser tools, konnten wir viele Kinder und Jugendliche erreichen und diese in die Arbeit ,die Realisierung des Spielplatz Projektes betreffend, zu integrieren. Bei Lockerungen wurde dann in kleinen Gruppen in der Other Music Academy gemeinsam an der Umsetzung gearbeitet.

### **Einhaltung der Kinderrechte**

Auch in dieser Werkstatt stand die Vermittlung der Kinderrechte im Vordergrund.

Viele Kinder und Jugendliche haben bereits ihr Recht auf Beteiligung und Teilhabe an der Stadtplanung in unseren Werkstätten wahrgenommen. Nun wollten sie ihre Ideen weiter entwickeln und lernen, wie nun Entwürfe zu realen Spielgeräten entwickelt werden können. Auch der Grundgedanke einen roten Faden, ein einheitliches Konzept zu entwickeln, stand im Fokus. Gemeinsam wollten wir mit den angeschlossenen Kindern/Jugendlichen auf Augenhöhe weiter arbeiten und von der Planungsphase in die Realisierungsphase übergehen, in welcher nun ganz konkret ausgewählte Modelle 1:1 gebaut und getestet werden.

Folgende Rechte wurden unmittelbar angewandt und an die Kinder und Jugendlichen weitergegeben:

- + das Recht auf Bildung (Vermittlung von Kunst, Kultur und Medienkompetenz)
- + das Recht auf Teilhabe innerhalb eines kommunalen Projektes
- + Das Recht auf freie Meinungsäußerung

### **Inhalte | Meilensteine**

Die Werkstatt „FreiraumSpielraumBauraum - Placeholder“ beinhaltet folgende Meilensteine:

#### **+ Meilenstein 1**

Nachdem die Geräte ausgewählt und auf ihre realistische Umsetzbarkeit in den Punkten Design, Funktionalität, Statik und Sicherheit geprüft wurden, hat das Kinder- und Jugend Planungsgremium für den jeweiligen Favoriten votiert

#### **+ Meilenstein 2**

Die Modelle wurden in einer Formensprache umgesetzt, die dem Spielplatz Thema und dem ausgewählten Gestaltungsprinzip entsprechen. Sie wurden auf dem Spielplatz Modell platziert und enthielten den geschichtlichen background.

#### **+ Meilenstein 3**

Die Überprüfung der Umsetzbarkeit in reale Spielgeräte hat uns in der gesamten Werkstattzeit begleitet. Dabei wurden Materialien immer wieder geprüft, welche bereits etabliert sind für Spielgeräte, aber es wurden auch neue Materialien untersucht, die in der Auseinandersetzung mit Umweltschutz, Schadstoffen, Nachhaltigkeit und Belastbarkeit, sowie Pflege und Instandhaltung, Alternativen boten.

#### **+ Meilenstein 4**

Nachdem die Standorte für die ausgewählten Geräte festgelegt wurden, wurde auch das Umfeld gestaltet. Hier kommen wiederum die weiteren Zielgruppen in Frage, die den Platz frequentieren werden. Bereits aus

---

Umfragen und Evaluationen haben die jungen Gestalter\*innen in ihren Entwürfen auch die Bedarfe der Gruppen berücksichtigt, die selbst zwar nicht die Spielgeräte unbedingt nutzen, aber sich gerne an diesem Ort aufhalten wollen. Die Kinder hatten auch die Aufgabe die Gestaltung der zusätzlichen Flächen so umsetzen, dass sie den Bedarfen der Zielgruppen entsprechen. Die Beleuchtung sowie die Wirkung des Tageslichtes (hier nehmen wir Bezug auf die Werkstatt Kulissenbau) spielte dabei eine große Rolle. Bepflanzungen, Licht und Schattenbewegungen durch die Spielgeräte und auch die nächtliche Illumination des Platzes wurden berücksichtigt. Auch wird der Spielraum als Theaterkulisse oder Projektionsfläche für Installationen angeboten, damit dies möglich ist, werden die Kinder auch hierzu ein Gestaltungskonzept liefern.

+ **Meilenstein 5**

Am Ende des Projektes wurden drei Spielelemente (Spieltüren) und die Neukonzipierung des Spielplatzes präsentiert, sowie die Möglichkeit der zusätzlichen Bepflanzung und Nutzung als multifunktionaler Freiraum. Es gilt hierbei die Grenzen zu überwinden und die Definition eines Spielplatzes zu erweitern.

+ **Meilenstein 6**

Das Projekt hat im Sinne der Bauhaus Vorkurse diverse Techniken vermittelt. Außer der Medienkompetenz (online Workshops, Film - und Fotoarbeit, u.a.) wurden die Kinder und Jugendliche in diversen Handwerken geschult. Hierzu zählen: Flechtwerk, Weberei, Beton gießen, Licht- und Schatten, Typografie, Farbenlehre, Falten, Kinetik, Holzverarbeitung, Werkzeugkunde, u.a.

### **Kurz-Konzept zum Spielplatz am Zeughof**

Der Aufbau des Spielplatzes orientiert sich an der Historie des Platzes. Gotische Elemente aus dem Franziskaner Kloster wurden übernommen. Das Mittelalter gab die Form vor - der aus der Vogelperspektive betrachtete Platz gleicht einer liegenden Laute. Daher sind die Spieltüren, welche in den Seitenwände der Laute integriert sind (teilweise fest oder in sich drehend) in Form eines gotischen Fensterelements aufgebaut. Die Seitenwände der Laute stellen die Außenwände dar, welche über eine Höhe von ca. 3 Meter verfügen. Ganz bewusst haben die Kinder/Jugendlichen diese Raumbegrenzung gewählt, da sie eine Art Schallschutz darstellen, um so eine befürchtete Geräuschbelästigung (Ergebnis der Evaluierung von 2019 / Planungsphase) für die Anwohner zu minimieren. Mit Hilfe der Zusammenarbeit mit dem Johannes-Landenberger-Förderzentrum wurden die Bedarfe von behinderten Kindern/Jugendlichen im Raumkonzept barrierefrei umgesetzt und kann so auch als Generationen übergreifend bezeichnet werden. Das gesamte Areal ist so konzipiert worden, dass jeder Besucher, ob mit oder ohne Handicap, auf diesem Platz willkommen ist. Alle gewünschten Geräte, welche bei einer großen Umfrage im Jahr 2019 eruiert wurden, kommen in diesem Konzept zum Einsatz. Gerade ein Trampolin, balancieren, klettern, schaukeln und Wasserspiele waren die Favoriten bei Jung und Alt und wurden von den jungen Planern in der Planung integriert.

---

## Widmung

Der Spielplatz soll den vielen Kindern und Jugendlichen, welche im zweiten Weltkrieg, nach dem Einschlag der Bombe in Weimar, ihre Familien verloren haben und zu Waisen wurden, gewidmet werden. In Anlehnung dazu wurde das Wasserspiel mit den „spuckenden“ Kinderköpfen und die Schattenspiel Animation eines spielenden Kindes, welche auf der Wand der Malschule zum Einsatz kommen soll, entwickelt. Diese Animation soll Kinder ermutigen mit der Schatten Animation die Gasse hinunter zu rennen.

## Plan - Spielplatz am Zeughof



## Details:



Ansicht Sandkasten mit Rampen für eine präferierte Bauchlage für körperbehinderte Kinder/Jugendliche



Erhöhtes Wasserspiel Becken (barrierefrei / Rollstühle können direkt heran fahren), das an das ehemalige Waisenhaus am Zeughof erinnern sollte. Aus 4 Kinderköpfen sprudelt das Wasser hervor.



Trampolin Pavillon unterhalb der erhöhten Rutschbahn und Balancier Parcours

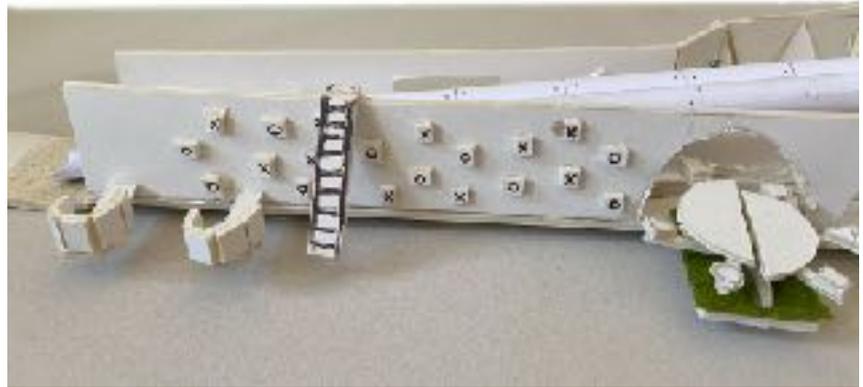
Ausgang Rutschbahn  
Aufbau soll an den Hals mit Griffbrett einer Laute erinnern.  
Die einzelnen Saiten sollen durch die zwei Röhren der Rutschbahn dargestellt werden



Versetzte Wippen (Barrierefrei) sollen an die Wirbel einer Laute erinnern

Rutschbahn mit direktem Zugang über eine Behindertengerechte Rampe. Rutschbahn hat integrierte Lichtschlitze und soll aus nachhaltigen Materialien gefertigt werden. (evtl. Recycling)

Balancier Parcours



Kletterwand mit integrierter Sprossenwand

Picknick Tisch mit fest installierten Sitzgelegenheiten in den Bauhaus Grundformen Dreieck, Quadrat und Kreis (in den Grundfarben Gelb, Rot und Blau, welche von Kandinsky vorgegeben wurden)



Mönchsschaukel -  
Behindertengerechte breitere Schaukeln



## Spieltüren



### **Klangtür- Spieltür**

aus recycelten Elementen (Kupfer, Edelstahl und Plastikrohre) mit jeweils 2 Schlägeln auf jedem Seitenteil (2 Kupferschägel / 2 Trommel Schlägel).

Die unterschiedlichen Materialien erzeugen unterschiedliche Klangergebnisse und sollen die Kinder zum ausprobieren animieren.



### **Murmelbahn-Spieltür**

mit integrierter klappbarer und feststellbarer Treppe, um kleineren Kindern auch den Zugang zu den höheren Murmelbahnen zu gewährleisten. Die kleine Treppe dient auch als Sitzgelegenheit oder Ablage für Garderobe oder Murmeln während der Spielzeit. Die einzelnen Bahnen sind vereinzelt auch variabel kippbar und sollen zum experimentieren animieren



**Tic-Tac-Toe-Spieltür**

mit beweglichen Betonkuben.  
Tür ist in sich drehend und kann  
von beiden Seiten bespielt werden.

Die drei dargestellten Spieltüren wurden in der Original Größe ( ca. 2,50 \* 2,00 Meter) mit den Kindern/Jugendlichen gemeinsam geplant und gebaut.  
Sie bestehen aus massivem Holz, Beton, Kupfer-, Stahl-, Edelstahl, Plastik und Plexiglas.

Handhabung der Spieltüren | QR-Codes (link zu [www.bauhauskinder-weimar.de](http://www.bauhauskinder-weimar.de)) | .gif  
Dateien

---

## Öffentlichkeitsarbeit



# Lichtgestalter

## **Kurz-Konzept zum Spielplatz am Zeughof** im Bezug auf die Illuminierung des Areal

Schon in der ersten Arbeitsphase innerhalb des Projektes FreiraumSpielraumBauraum, als Kinder und Jugendliche durch den Kommunalservice in die Reinigung und die Instandhaltung eines Spielplatzes eingeführt wurden, wurde unisono durch die Kinder kommuniziert, dass sie ihren Platz ausgeleuchtet bzw. wenigstens stellenweise illuminiert haben wollten, um so Vandalismus und Verunreinigung in der Nacht vorzubeugen. Durch Lichtquellen sollen Menschen davon abgehalten werden das Areal, welches generationsübergreifend und barrierefrei von den unterschiedlichsten Zielgruppen frequentiert werden kann, willkürlich einen Spielort zu verunreinigen, in dem Kleinkinder/Kinder im Sand spielen, klettern, Familien picknicken und chillen. Dieser Platz soll auch die Menschen dazu bewegen ihn sauber zu halten und sie sensibilisieren diesen prominenten Ort mit seiner vielfältigen Geschichte zu achten und zu wertschätzen.

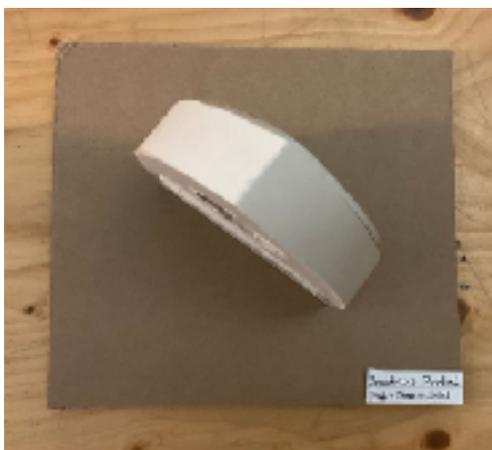
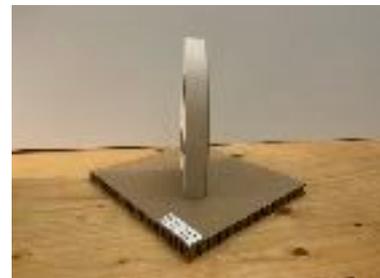
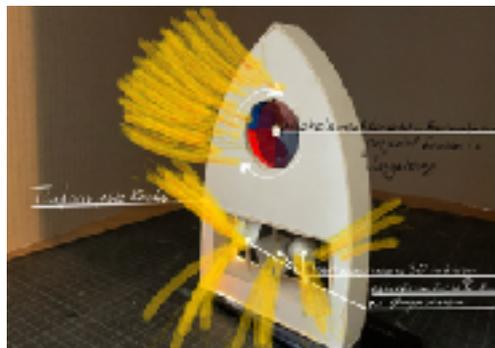
Anschließend an die Idee eines Beleuchtungskonzeptes für den Spielplatz, wollten die Kinder und Jugendlichen den Aspekt der Nachhaltigkeit aufnehmen. Im Zuge der „Friday for Future“ Bewegung und Kindern und Jugendlichen, die sich mehr Achtsamkeit für ihre Umwelt und Natur wünschen. Somit war klar, dass wir uns innerhalb der Projektarbeit um nachhaltige Ideen bzgl. der Illuminierung machen mussten. So entstand die Idee, dass Spielobjekte entstehen sollen, welche auch eine Beleuchtung des Platzes beisteuern. Diese beleuchten nicht nur das Objekt selbst, welches dann auch in den schnell dunkel werdenden Jahreszeiten beispielbar ist, sondern auch das Umfeld. Die Energieversorgung, sprich Solarpanelle, die oben auf dem Objekt installiert sind, erfolgt ausschließlich durch die Sonne. Es soll ein ansatzweise selbstversorgendes System werden, dass bei wenig Lichteinstrahlung auf diesem Platz über die Stadtversorgung ergänzt werden könnte.

---

## Lichtelemente

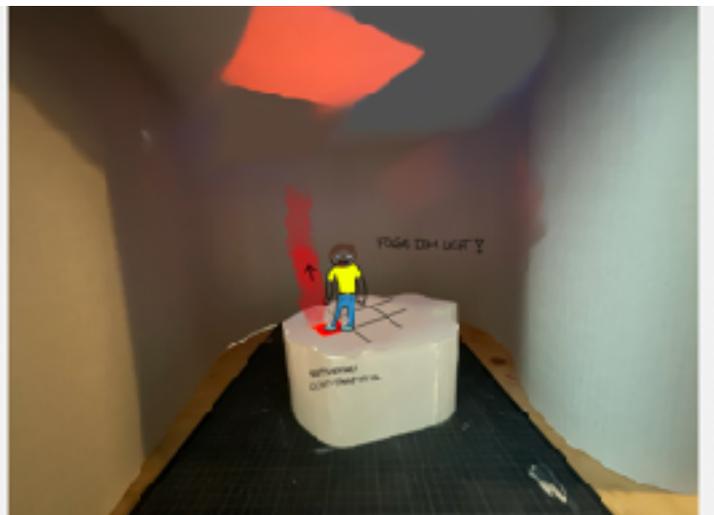
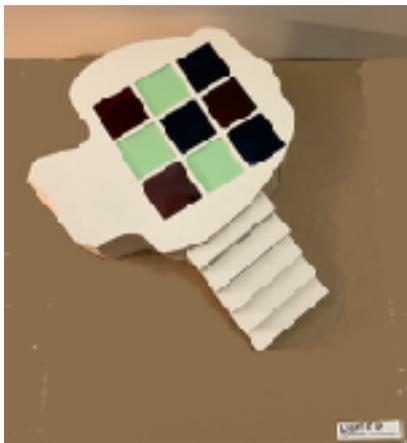
### Bauhaus Portal

Ein räumliches Lichtobjekt mit einem integrierten Projektor, welcher eine Schatten Animation eines spielenden Kindes an die Wand der Musikschule wirft. Auch beinhaltet es drei beispiel- und drehbare 3D-Modelle der Bauhausformen, welche verformt sind. Dieses Modell ist nachhaltig erdacht, denn es soll über eine Solaranlage gespeist werden.



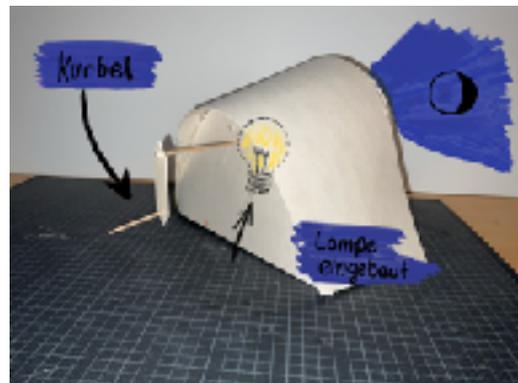
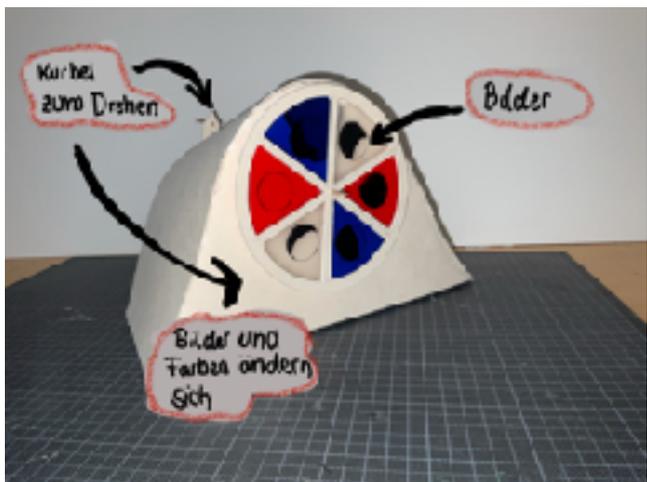
## „Light it up“ - Rhythmisches Licht- und Tanzspiel

Dieses Lichtobjekt ist wie eine Art Tanzfläche. Auf ihr befinden sich 9 quadratische farbige Flächen in einer einheitlichen Größe. Je drei Flächen haben eine Farbe, so dass ein Licht- und Farbspiel entsteht. Die Idee dahinter ist - zuerst leuchtet ein Feld auf. Das spielende Kind hat dann die Aufgabe auf diese Feld zu springen. Dann leuchtet das erste Feld erneut auf und dann ein weiteres. Das Kind muss sich nun die korrekte Abfolge einprägen und auf die vorgegebenen Felder nacheinander springen. Nach jeder erfolgreich getanzten Abfolge leuchtet ein weiteres Feld auf. Bei einem Fehler beginnt das Spiel von vorne. Das Einprägen und merken dieser Reihenfolge hat somit auch einen Lerneffekt und macht die „Light up Installation“ zu einem bestimmt beliebten Licht-Tanz-Spiel für Klein und Groß.



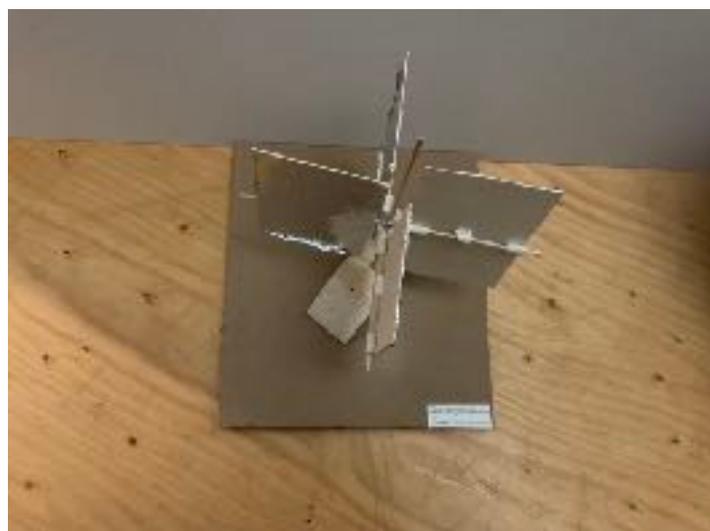
## Licht-Farben-Drehorgel

Diese Lichtinstallation ist ein Objekt mit einem integrierten Licht. Vor dem organisch geformten Körper ist eine drehbare Scheibe mit verschiedenen Formen und Farben angebracht. Man kann diese Scheibe manuell in Bewegung bringen, so dass immer ein Feld mit Farbe und Form vor dem Licht liegt. Hinten gibt es eine Kurbel, die man drehen kann, um die Felder zu wechseln. So kann man verschiedene Bilder an die Wand werfen. Das Licht kann über einen Schalter angeschaltet werden und ist so gesteuert, dass es nach einer bestimmten Zeit selbsttätig wieder aus geht. Das Lichtobjekt wird durch eine Solaranlage gesteuert und kann somit seine eigene Energie zum betreiben produzieren.



## Spiegel Karussell

Das Spiegel Karussell kann man manuell um die eigene Achse drehen. Es hat vier Spiegel mit Verzerrereffekten. Konkav, konvex und zwei weitere Verzerrungsspiegel, welche dazu einladen sich davor zu stellen und Faxen zu machen. Kinder und Jugendliche können mit diesen Spiegeln ihren eigenen Körper verzerren und sich ausprobieren. Dieses Spiel- und Licht-Modul soll Kinder animieren mit ihrem Körper einfach nur Spaß zu haben.



## Animation an der Wand der Musikschule

Da der Aufbau des Spielplatzes sich stark an der Historie des Platzes orientiert, wollten die Kinder/Jugendlichen ein Highlight an diesem Platz einbauen, welches eine große Breitenwirkung für die ganze Stadt Weimar haben soll. Mittels des Lichtobjektes „Bauhaus Portal“ soll eine Animation eines Kindes als Schattenspiel auf der Wand der Musikschule die Gasse entlang laufen. Dieses Gimmick soll zu einer bestimmten Uhrzeit (12:00 /14.00 / 16:00 / 18:00 Uhr) an der Wand der Musikschule zu sehen sein. Es soll Menschen an dieser Stelle zusammenbringen. Es soll neugierig machen, animieren mit dem Kind die Gasse hinunter zu laufen, den Spielplatz zu besuchen und einfach an einem Ort zu verweilen, welcher von Kindern für Kinder erdacht und realisiert wurde.



Fußball spielendes Kind



Kreißel anschlagendes Kind

---



Laufendes Kind



Spielendes Kind

Innerhalb einer demokratischen Wahl, wurde das spielende Kind für die „Schatten-Animation“ einstimmig ausgewählt.

---

# Hörboxen

## Kurz-Konzept zum Spielplatz am Zeughof

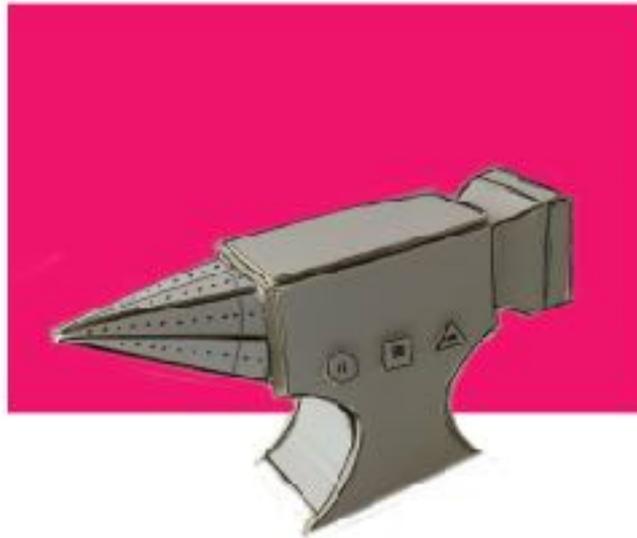
im Bezug auf die Barrierefreiheit des Areals

Ein Spielraum wird zum Auditorium. Botschaften, Geschichten, Geräusche und Stimmungen können mit Tönen transportiert und wurde von interessierten Kindern und Jugendlichen im Alter von 8-17 Jahren in und um Weimar selbst gestaltet. Nicht nur das aktive Spiel soll mit Tönen und Geschichten rund um den Spielplatz am Zeughof, einem recht geschichtsträchtigen Ort, untermalt werden, sondern auch Besucher und Touristen anlocken, um neugierig der Geschichte zum historischen Zeughof zu lauschen.

Innerhalb dieses Partizipationsprojektes lernten die angeschlossenen Kinder/Jugendliche nicht nur ihre Rechte kennen. Sie lernen diese in der aktiven Arbeit umzusetzen und wurden so nachhaltig geprägt.

Durch die Kooperation mit dem Förderzentrum der Johannes-Landenberger-Schule in Weimar, und in der direkten Arbeit mit behinderten Kindern mit den unterschiedlichsten Behinderungsgraden, und unserem Anspruch ein barrierefreies Spielraumkonzept an die Stadt Weimar zu übergeben, haben wir gelernt, dass es mehr braucht um Barrierefreiheit zu schaffen. Nun sollte die Idee von Januar – August 2022 umgesetzt werden, dass wir am Spielplatz Hörboxen etablieren wollen, welche die Geschichten zu den unterschiedlichen historischen Stätten des Platzes erzählen. In verschiedenen Werkstätten recherchierten die Kinder zuerst die Geschichte zum Platz, entwickelten daraus kleine Geschichten und bauten eine „Tonmaschine“ als Unterstützung für eine spätere Komposition. Mit Hilfe eines Sprechtrainers erlernten sie den richtigen Ausdruck und Betonung und nahmen dann diese Geschichten für die Hörboxen auf. Auch erhielten sie Unterstützung durch einen Musiker, welcher ihnen half ihre Ideen musikalisch umzusetzen. Einen Spielraum nicht nur visuell zu erkunden, sondern auch akustisch interessant und abwechslungsreich zu gestalten, das war unsere Marschrichtung für 2022

---



### Modell | Zeughaus

Da das Zeughaus im Wandel der Zeit vielen unterschiedlichen Gewerken eine Unterkunft geboten, und eine lange Zeit als Schmiede gedient hatte, wurde der Amboss als Hörbox entwickelt.

Dazu wurden mit dem Musiker Paul Brody eine Tonmaschine gebaut, um damit Sounds und Geräusche zu entwickeln, welche die Geschichte untermalten.

### Das Zeughaus im Wandel der Zeit | von Benjamin Heller

Psst, hallo du, komm mal näher!

Na, kennst du mich? Ich bin das Haus der Weimarer Republik, aber auch das ehemalige bauhaus Museum und das ehemalige Zeughaus. Genauer gesagt, wurde ich 1753 auf der Stelle des ehemaligen Schlafsaales des Franziskanerklosters erbaut. Ich bin schon Jahrhunderte alt, auch wenn ich nicht so aussehe.

Ich möchte dir eine Geschichte erzählen. Eine Geschichte über eine Mäusefamilie, die einst unter meinen Balken ein neues Zuhause fand. Familie Maus kam 1754 hier in Weimar an.

Damals war ich noch ein Waffenlager, in dem alle Bürger ihre Waffen abgeben mussten. Die Eisen und Schwerter wurden zentral gelagert, um sie immer griffbereit zu haben. Man munkelt, dass auch einmal drei riesige Kanonen in meinem Hof einst standen.

Erst 1801 zogen in meine Räume die Wagnerei des Hofes ein, die die Räder und Kutschen des Hofes in Schuss hielt. Die Sattlerei mit dem Schmied, der die Hufeisen unter ständiger Hitze des Schmiedefeuers mit schweren Hammer-schlägen schuf, und anschließend die Pferde beschlug und die Weberei, die sich um allerlei Stoffe für den Fürsten kümmerte, baute ihre Webstühle in diesem Haus auf.

Doch Familie Maus und ihre Nachkommen erlebten noch etwas ganz anderes. Eine Geschichte, die nicht weit verbreitet ist und auf die man nie schließen würde. Familie Maus konnte sehen, wie in meinem Hof die Revolution der Feuerbekämpfung stattfand. Wie Karl August im Hofe des Zeughauses neue Wasserspritzen und Schläuche testete.

„Was ist denn hier schon wieder los?“

„Hier tümmeln sich ganz viele Männer Opi, der Webermeister und seine Frau sind auch wieder da, aber was die da machen verstehe ich nicht!“

„Ist das da nicht Herzog Karl August?“

„Du hast recht mein Kind, das ist er, und sie haben einen der alten Feuerwagen dabei. Was treiben die da bloß? Holt die anderen Mäuse und etwas Käse, das müssen wir uns ansehen!“ Der Rest von Familie Maus setzte sich dazu und beobachtete, wie die Männer etwas Metallisches an den Feuerwagen anschlossen.

„Jetzt schrauben sie die Schläuche ab und neue dran, aber die sind doch gar nicht kaputt?“

„Und, schaut mal, die haben neue Wasserspritzen!“

„Was haben die nur vor?“

„Seid doch mal still! Ich versuche zu verstehen, was sie sagen!“

„Alles bereit?“

„Jawohl, Herzog“

„Dann Wasser marsch!“

„Wahnsinn, schaut mal, wie weit dieser Wasserstrahl reicht!“

„Jetzt verstehe ich den ganzen Aufzug. Sie haben neue Schläuche und Spritzen für den Feuerwagen.“

„Ja! Ein Freund hat mir erzählt das die Weberin ein neues Material für die Schläuche entwickelt hat, das viel stärker ist! Sie soll stundenlang Nachts neue Techniken ausprobiert haben!“

„Und der Schmied hat mit dem Webermeister neue Spritzen geschmiedet! Die sind ja sogar verstellbar!“

„Revolutionär!“

Eine neue Ära brach an. Ich als Zeughaus wurde Werkstatt, Wohnung, Kneipe und sogar Herberge des Künstlervereins. Doch es gab auch graue Tage. Der zweite Weltkrieg brach aus. Städte wurden zerbombt, und auch ich wurde von einer Luftmine zerstört.

„Schnell Opa, wir müssen gehen!“

„Ich komme Kinder. Ach, all diese Erinnerungen. Zerstört durch einen sinnlosen Krieg!“

Familie Maus musste mich verlassen, um sich zu schützen. Erst Jahre später nach Kriegsende wurde ich wieder errichtet. Erstrahlend in neuem Glanz. Erst als Museum, heute als Haus der Weimarer Republik.

Ja, genau. Ich stehe direkt neben euch. Und? Könnt ihr Familie Maus hören?

**Diese Geschichte ist fiktiv, wurde aber durch die fachliche Anleitung der Klassik Stiftung Weimar mit historischen Fakten unterlegt.**



### **Modell | Waisenhaus | Zuchthaus**

Kinder, die zu Hause nicht mehr ernährt werden konnten oder keine Eltern mehr hatten, wurden im Zuchthaus untergebracht. Aber auch Bettler und Arbeitslose wurden im Zuchthaus untergebracht. Nur an bestimmten Tagen im Jahr durften sie für diese Einrichtung Geld auf der Strasse sammeln, denn betteln war strengstens verboten

Dazu wurden mit dem Musiker Paul Brody eine Tonmaschine gebaut, um damit Sounds und Geräusche zu entwickeln, welche die Geschichte untermalten.

### **Johann Friedrich und das Zuchthaus | von Laura Long und Yasmin Löblich**

Ich heiße Johann Friedrich und bin 12 Jahre alt. Ursprünglich komme ich aus Bad Berka und bin ein Waisenkind. Meine Mutter habe ich schon sehr früh verloren und mein Vater ist bei einem Arbeitsunfall ums Leben gekommen. Nun bin ich ganz allein und habe **niemanden mehr**.

Kurz nach der Beerdigung meines Vaters, kam ich in das Waisenhaus in Weimar. Dort angekommen traf ich auf Karl Ludwig, der ein halbes Jahr älter ist als ich. Er kam in das Waisenhaus, weil seine Familie so groß ist, dass seine Eltern ihn und seine Geschwister nicht mehr ernähren konnten. Und so haben wir uns hier kennengelernt und sind gute Freunde geworden.

---

Das Haus in der Böttchergasse beherbergt nicht nur viele Kinder, wie mich und Karl Ludwig, sondern auch sehr arme Menschen, die Betteln gehen müssen und Menschen, die kriminell sind. Dieses Haus wird auch Zuchthaus genannt, weil man den hier untergebrachten Kindern und Erwachsenen Zucht und Ordnung beibringen will.

Zucht und Ordnung heißt aber auch Arbeit. Wir sollen in das Gesellschaftsbild passen und wieder eingegliedert werden. Ihr müsst wissen, im Jahr 1729 gibt es noch keine Schulpflicht. Das heißt, es gibt keinen Unterricht im Schreiben, Lesen und Rechnen. Auch wir Kinder müssen arbeiten.

Im Haus herrscht die 7er Theorie. Das heißt, mit 7 Jahren müssen wir Kinder leichte Arbeiten übernehmen. Mit 14 steigert sich der Arbeitseinsatz und mit 21 Jahren müssen wir dann schwere körperliche Arbeiten durchführen.

Im Haus herrscht ein rauher Ton und es gibt nicht oft etwas zu lachen. Auch ist es hier sehr unsauber und man kann den Dreck regelrecht riechen. Morgens werden wir schon unsanft geweckt und müssen uns schnell waschen und ankleiden. Danach folgt das Morgengebet. Erst dann bekommen wir unsere erste Mahlzeit. Die Köchin klatscht uns meistens den Getreidebrei mit einer Kelle lieblos in die Schüssel. Er schmeckt jeden Tag etwas schlechter. Viel Zeit zum Essen bleibt uns nicht, denn danach müssen wir direkt an unsere Arbeit gehen.

Die Mädchen, welche streng von uns getrennt sind, gehen meist in die Weber- und Spinnerei. Wir Jungen müssen jede Art von körperlicher Arbeit verrichten, die man uns aufträgt. Aber wehe, man weigert sich oder macht Schwierigkeiten, dann drohen einem Strafen. Von Rutenschlägen bis hin zu Essensentzug ist alles dabei. Wer brav seine Arbeit erledigt, gehorcht und keinen Ärger macht, der wird belohnt. Der Gedanke dahinter ist, dass wir später, wenn wir das Zuchthaus verlassen, einen ordentlichen Beruf ergreifen können.

**Diese Geschichte ist fiktiv, wurde aber durch die fachliche Anleitung der Klassik Stiftung Weimar mit historischen Fakten unterlegt.**

---



### **Modell | Wittumspalais**

Anna Amalia scharrte im Wittumspalais, ihrem neuen Heim nach ihrem Auszug aus dem Schloss, viele illustre Gäste um sich. Sogar die Mutter von Johann Wolfgang von Goethe machte ihr für ihren Einzug ein ganz besonderes Geschenk.

Dazu wurden mit dem Musiker Paul Brody eine Tonmaschine gebaut, um damit Sounds und Geräusche zu entwickeln, welche die Geschichte untermalten.

---

## Ein Tag im Leben von Anna Amalia | von Julius Heckwolf und Gillian Budenz

Es war ein kalter, rauer Wintermorgen, die Eiskristalle brachen das einfallende Licht, welches durch das mit großen dicken Vorhängen dekorierte Fenster fiel. Im Kamin brannte ein knisterndes großes Feuer, was das Zimmer wohlig erwärmte. Die Bettdecke war beiseite geschlagen worden und die Tür zum Bad stand offen: Drinnen plätscherte die Badewanne. Darin saß Anna Amalia und ließ sich von dem dampfenden Wasser wärmen. Es war ihr letzter Tag im Schloss. Nach dem Tod ihres Mannes musste sie den ganzen Hofstaat alleine über die Runde bringen, doch sie hatte es gemeistert: Anna war stolz auf sich: Sie hatte namhafte Künstler und Schriftsteller nach Weimar geholt und damit das kleine Städtchen zu einer namhaften Adresse für Kunst und Kultur geformt. Nun war ihr erster Sohn Carl-August alt genug, um den Posten zu übernehmen, und sie hatte nun ihren eigenen Witwensitz in der Innenstadt. Das Wittums Palais.

Anna war voller Tatendrang und sie hatte viel vor. Sie freute sich schon auf die Feste und die großen Feiern, die sie dort veranstalten wollte. Im Inneren dachte sie - Große Feste mit vielen bekannten und berühmten Persönlichkeiten will ich hier feiern und große Festmähler veranstalten. Die Gedanken machten sie hungrig, so stieg sie aus der dampfenden Badewanne und klingelte für das Personal, was sie ankleiden sollte. Ihre Gesellschafterin Frau von Günzhofen saß bereits am Tisch und erhob sich als Anna Amalia den Raum betrat.

Der Tisch war reichlich gedeckt - Dampfende Brötchen, die in Leinentücher eingewickelt waren, lagen neben den sehr fruchtig aussehenden Konfitüren. Hungrig setzte sie sich an den Tisch und begann zu essen.

„Gnädige Dame, wir beginnen jetzt mit den letzten Kleidern und Gegenständen, dann sind wir fertig mit dem Umzug.“ Ihr Diener, Wilhelm, ein um die 40 Jahre schlaksiger Mann mit schwarzen Haaren, der für die Organisation ihres Alltags zuständig war, trat auf sie zu.

„Danke Wilhelm,“ sagte sie: „Sag meinem Kutscher Bescheid, dass ich nach dem Frühstück ins Palais fahren werde. Er soll sich bereit machen.“

„Danke, gnädige Frau,“ sagte Wilhelm und verschwand im Dienstbotengang. „Guten Morgen, Mutter.“ Ihr Sohn, Carl August, der ab dem heutigen Tage die Regentschaft über das kleine Herzogtum übernehmen würde, betrat den Salon. „Freust du dich über den Umzug?“ fragte er mit interessiertem Blick. „Meine Gefühle sind gemischt,“ antwortete sie. „Ich hoffe du machst nicht alles kaputt, was ich mit viel Mühe in den letzten Jahren aufgebaut habe,“ antwortete sie mit verzogener Miene.

„Ich werde alles geben das Herzogtum Sachsen Weimar Eisenach, wie du es geführt hast, weiterzuführen, Mutter,“ antwortete Carl mit einem Grinsen im Gesicht. Er mochte seine Mutter, doch freute er sich auch jetzt das symbolische Zepter in der eigenen Hand zu haben.

Nach dem Tod seines Vaters musste seine Mutter große Last auf sich nehmen und das von Schulden geplagte Herzogtum wieder aufbauen. Dies gelang ihr auch mit großem Erfolg. Das kleine Herzogtum war zu einem kulturell berühmten Ort für jene großen Künstler dieser Zeit geworden.

Goethe, Schiller - all die großen und bekannten Dichter und Denker dieser Zeit, waren nach Weimar gekommen und haben Gefallen an dem kleinen Städtchen gefunden, was zwischen Obstplantagen und weiten Feldern lag.

„Na, gut,“ antwortete Anna Amalia. „Ich werde mich jetzt in meine Residenz in der Stadtmitte zurückziehen,“ sagte sie mit aufgeregtem Blick: Sie war stolz auf ihr neues Anwesen, das mit gemütlichen ausgestatteten Räumen und einem großen Festsaal für sie ausgebaut worden war. Sie hatte selber viel ausgesucht, sich mit ihrem Architekten abgesprochen und das Anwesen nach ihrem Geschmack gestaltet. Sie stand vom Tisch auf und ging die große Marmortreppe herunter. Ihre Kammerzofe legte ihr ihren großen aus Pelz geschneiderten Mantel um.

Die Kutsche stand schon bereit und ihr Lieblingskutscher Gunter saß schon auf dem Bock. „Wohin darf es gehen, gnädige Frau?“ fragte er mit tiefer Stimme.

„Zum Wittumspalais“, sagte sie und stieg mit ihrem Kammerdiener Wilhelm in die Kutsche. Die Pferde setzten wiehernd die schwere Kutsche in Bewegung. Kaum war sie vor dem Wittumspalais angekommen und ausgestiegen, ließ sie ihren Blick schweifen. Das hohe Haus mit den großen Fenstern und der roten Fassade, erfreute sie immer aufs Neue. Sie ging unter dem großen Torbogen hindurch und betrat den Eingang des großen Hauses. Im Haus spielte sich hastiges Treiben ab.

Überall huschten Handwerker, Dienstboten, Kammerzofen und Köche herum. Sie trugen Werkzeug, Essen, Blumengedecke oder Geschirr durch das Haus. Aufmerksam betrachtete sie die betriebsame Menge. Ihr Diener Wilhelm kam auf sie zu. „Die oberen Stockwerke sind bereit zum beziehen, gnädige Frau,“ sagte er und wies auf einen Treppenaufgang, der nach oben führte. Gespannt stieg sie die Stufen hinauf und öffnete eine schwere Eichentür.

„Ach du großer Gott!“ entfuhr es ihr. Sie stieß auf das Musikzimmer. Der Boden war mit dicken Eichentafeln verlegt. Die Wände waren mit Stoff bespannt und in der Mitte des Raumes stand ein großes Spinett. Entzückt ging sie durch den Raum, strich hier und da über die schweren geölten Holzmöbel. Dem Musikzimmer folgen das Schlafzimmer und ein weiteres Wohnzimmer. In diesem Raum hing über dem wunderschönen runden Tisch ein prunkvoller Kristall Kronleuchter, welcher ihr von Goethes Mutter als Geschenk zum Einzug überreicht wurde. Nur zu lebhaft konnte sie sich nun vorstellen, hier mit ihrer Gesellschafterin kleine Handarbeiten zu verrichten und den Gesprächen ihrer überaus interessanten Gäste zu lauschen.

Zuletzt kam der große Festsaal. Sie konnte sich schon gut vorstellen, wie sie hier große Feste und Tafeln veranstalten würde.

Nach dem Abendmahl saß Anna Amalia am knisternden Kamin und schaute ins Feuer. Als sie später im Bett lag, warf das einfallende Licht des Mondes Schatten auf ihr Bett. Sie schaute noch einmal durchs Fenster auf das kleine schlafende Städtchen und schlief später mit einem zufriedenen Lächeln im Gesicht ein.

**Diese Geschichte ist fiktiv, wurde aber durch die fachliche Anleitung der Klassik Stiftung Weimar mit historischen Fakten unterlegt.**



### **Modell | Gericht**

Der Fall der Kindermörderin Johanna Höhn erhitze zur damaligen Zeit die Gemüter. Auch Johann Wolfgang von Goethe äußerte sich zu diesem brisanten Fall. Das Gerichtsgebäude in der Böttchergasse war Schauplatz vieler menschlicher Abgründe und Geschichten.

Dazu wurden mit dem Musiker Paul Brody eine Tonmaschine gebaut, um damit Sounds und Geräusche zu entwickeln, welche die Geschichte untermalten.

### **Das Leben der Johanna und ihre Missetaten | von Lydia**

Vor langer, langer Zeit, im 19. Jahrhundert, da lebte einmal eine Magd in der Niedermühle am Brühl an der Ilm. Sie musste von morgens bis abends für die Müllerfamilie Bluhm arbeiten. Sie verdiente unsagbar wenig Geld und konnte sich nichts leisten. Nie sagte man ein nettes Wort zu ihr. Nur mach dies und mach das. Da trat eines Tages Heinrich, der Stallknecht der Familie, in ihr Leben. Er machte ihr den Hof und sagte ihr in jeder freien Minute, wie sehr er sie lieben würde. Nach einigen Monaten wurde sie schwanger. Sie war sehr entsetzt und musste es verheimlichen. Der Bauch wuchs und wuchs, bis sie es nicht mehr verstecken konnte.

Ein paar Tage vor der Geburt erzählte Johanna ihrer Dienstherrin, der Frau des Müllers, dass sie schwanger sei. Eines Tages war es soweit und das Kind kam zur Welt. Voller Panik, Gefühlen und wusste nicht was sie machen sollte. Durch den Druck der Gesellschaft fühlte sie sich gezwungen sich des Kindes zu entledigen. Voller Verzweiflung sah sie keine andere Lösung, als die Tat zu begehen. Das kurze Leben des Kindes war vorbei. Nach einiger Zeit kam die Hebamme und sie erschreckte. Johanna wurde verhaftet und dann auch verhört. Sie machte kein Geheimnis draus und gestand ihre Tat sofort. Und weil ihre Tat so schlimm war, wollte die Gesellschaft sie nicht mehr in ihrer Mitte haben und verbannte sie daraus.

**Diese Geschichte ist fiktiv, wurde aber durch die fachliche Anleitung der Klassik Stiftung Weimar mit historischen Fakten unterlegt.**

Mit der MedienDesignerin Henriette Abitz haben die Kinder und Jugendlichen einen Animationsfilm als visuelle Dokumentation ihrer Idee zu den barrierefreien Hörboxen für den Spielraum am Zeughof erdacht, entwickelt und final realisiert.

Link: <https://vimeo.com/773249481>

**Träger:**

Mini Verlag der Buchkinder\_Weimar e.V.  
Ernst-Kohl-Str. 23 in der Other Music Academy  
99423 Weimar

mail: [info@buchkinder-weimar.de](mailto:info@buchkinder-weimar.de)

web: [www.buchkinder-weimar.de](http://www.buchkinder-weimar.de) | [www.bauhauskinder-weimar.de](http://www.bauhauskinder-weimar.de)

---

### Bündnispartner:

Mini Verlag der Buchkinder\_Weimar e.V. | Other Music Academy | Kinderbüro der Stadt Weimar



### Kooperationspartner:

TGS Carl-Zeiss | Johannes Landenberger Förderzentrum | Kinder und Jugendliche aus div. Schulen in Weimar | Grünflächenamt der Stadt Weimar

### Werkstattdozenten:

Dipl. Ing. Yasmina Budenz | Werkstatteleitung | Prozessmoderatorin | Kunst-, Museums- und Medienpädagogin  
Tobias Kühn | freischaffender Künstler  
Léós Ollp | freischaffender Grafiker und Mediendesigner  
Henriette Abitz | Design Lead und Medien

### Gefördert durch:

