

MACH MIT! BOGEN

HAUS AM HORN

45 Min.



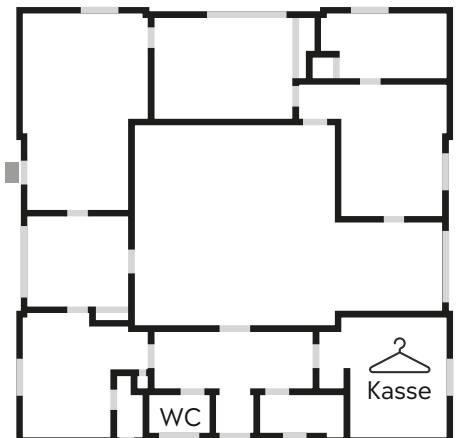
HAUS
AM
HORN | KLASSIK
STIFTUNG
WEIMAR

VORBEREITUNG VOR DEM HAUS

WILLKOMMEN IM HAUS AM HORN!

BILDET EIN TEAM AUS 2-3 PERSONEN.

Die Entdecker*innen dieser Tour heißen:



BEREITET EUCH ALS TEAM VOR UND HAKT AB:

- Wählt euch in das WLAN: **klassik-stiftung-gast** ein.
- Ladet die App Weimar+ auf euer Mobilgerät.
- Wählt in der App aus: „Haus Am Horn“.
- Auswahl Audiotour „Die Ideen des Neuen Wohnens 1923“
- Wählt ein Kapitel und testet ein Audiostück.
Haltet dazu das Gerät ans Ohr.
- Habt einen Stift dabei.
- Orientiert euch im Rundgang an den Grundrissen.
- Achtet darauf, keine Kunstwerke und Bauhaus-Möbel zu berühren!
- Achtet auf andere Museumsgäste.
- Macht eigene Entdeckungen!
Fotografieren dürft ihr ohne Blitzlicht.



FASSADE

1 - DAS VERSUCHSHAUS

Hier seht ihr die erste gebaute Architektur des Bauhauses. Und die einzige in Weimar! Es ist ein Experiment und das Ergebnis einer gemeinsamen Schularbeit. Die Aufgabe: Ein Wohnhaus für eine Familie mit 2 Kindern mit einem Garten zur Selbstversorgung.



Schaut euch das Gebäude von allen Seiten an.

Notiert 3 Adjektive: Wie wirkt das Haus auf euch?



Die Presse betitelte es als „Nordpolstation“ und Heim „für Marsbewohner“. Vergleicht es mit dem Nachbarhaus, das später errichtet wurde und nennt Unterschiede!



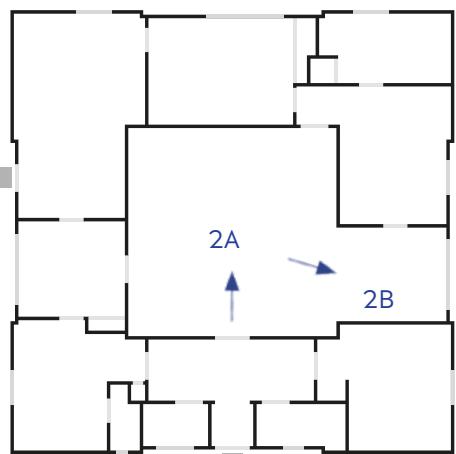
Weiter geht's hinter der
• Eingangstür im großen
Wohnzimmer

WOHNZIMMER

2 - RAUM FÜR GEMEINSCHAFT

Das Wohnzimmer verbindet alle umliegenden Räume. So werden keine weiteren Flure benötigt und es bleibt mehr Platz für die Familie. Oberlichter lassen Tageslicht hinein. Das Fenster der Arbeitsnische ermöglicht einen Blick in den Garten.

1923 werden die Räume komplett mit Entwürfen aller Werkstätten ausgestattet. Der Direktor Walter Gropius möchte und muss die Einnahmen der Schule durch Verkäufe steigern. Heute sieht ihr einzelne nachgebaute Objekte. Verlorene Raumelemente werden durch "Platzhalter" angedeutet.



Wählt eine Aufgabe - A oder B und kreuzt an:

A - Wohnzimmermöbel



HÖRT DAS KAPITEL
"WOHNZIMMERMÖBEL"
IN DER APP.

B - Arbeitsnische

ÖFFNET IN DER APP
DIE AR-ANWENDUNG
"MODERN WOHNEN!".

Denkt an eure Freizeit und nennt mind. 3
Funktionen für ein neues Wohnzimmermöbel.

Ladet die Lampe und platziert sie an der
Wand.

Schaut euch die Lampe genau an. Überlegt
gemeinsam: Warum gilt die Lampe vor 100
Jahren als besonders modern? Notiert 3
mögliche Begründungen.

OPTIONAL:

Zeichnet euren Entwurf auf
die Rückseite dieses Blattes.

OPTIONAL:

Zeichnet die Lampe ab und
markiert 2 besondere Details.
Nutzt dafür die Rückseite
dieser Seite dieses Blattes.

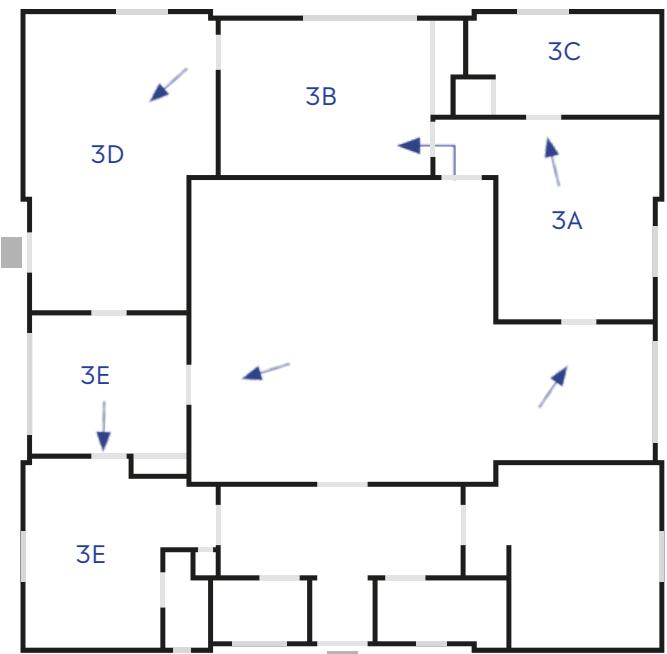
WOHNRÄUME

3 - MODERNE GESTALTUNG, ALTE ROLLEN?

Eigene Räume für einzelne

Familienmitglieder: Rückzug, Erholung und Gesundheit werden Grundlage für ein selbst bestimmt Leben. Während einzelne Räume Rollenbilder der Zeit spiegeln, verdeutlichen andere Ideen für den "Neuen Menschen".

Kreuzt 3 Räume an, die ihr genauer erkunden wollt.



○ A - HERRENZIMMER



HÖRT DAS KAPITEL
"ZIMMER DES HERREN"
IN DER APP.

Viele Familien leben vor 100 Jahren in winzigen Wohnungen oder teilen sich diese mit anderen Familien. Ein eigener Raum für sich selbst - so stellen sich die Bauhäusler*innen ein gesundes Leben vor.

Habt ihr ein eigenes Zimmer? Beschreibt euren idealen Rückzugsort.

○ B - DAMENZIMMER

Schaut euch die Einrichtung des Damenzimmers an!



HÖRT DAS KAPITEL
"ZIMMER DER DAME"
IN DER APP.

Sammelt im Damenzimmer 3 Hinweise, die das Rollenbild der Frau vor 100 Jahren zeigen!

TIPP: Achtet auch auf die Blickachsen zu den anderen Räumen und macht Fotos!

Weitere Wahlaufgaben auf der nächsten Seite

○ C - BADEZIMMER

Heute wirkt das Badezimmer ganz normal.

Doch noch weit nach 1923 war ein Bad in der Wohnung kein Standard.

→ Diskutiert in der Gruppe: Warum ist ein Badezimmer 1923 etwas Besonderes?

Was verrät uns die Gestaltung über die Vorstellungen der Bauhäusler*innen von einem „guten Leben“?

○ D - KINDERZIMMER

Spielerisches und soziales Lernen entlang der eigenen Interessen und Fähigkeiten. Das ist die Basis der Reformpädagogik - und der Entwürfe von Alma Siedhoff-Buscher.

→ ÖFFNET IN DER APP
DIE AR-ANWENDUNG
“MODERN WOHNEN!”.

→ Ladet den Kinderschrank und schaut ihn euch genau an.
Nennt Spiele, die mithilfe der einzelnen Teile möglich sind.

○ E - KÜCHE UND ESSZIMMER



HÖRT DAS KAPITEL
“KÜCHE”
IN DER APP.

Vergleicht die Bauhaus-Küche und das Esszimmer mit der abgebildeten Küche um 1900.

Notiert mind. 3 Unterschiede.



© akg-images

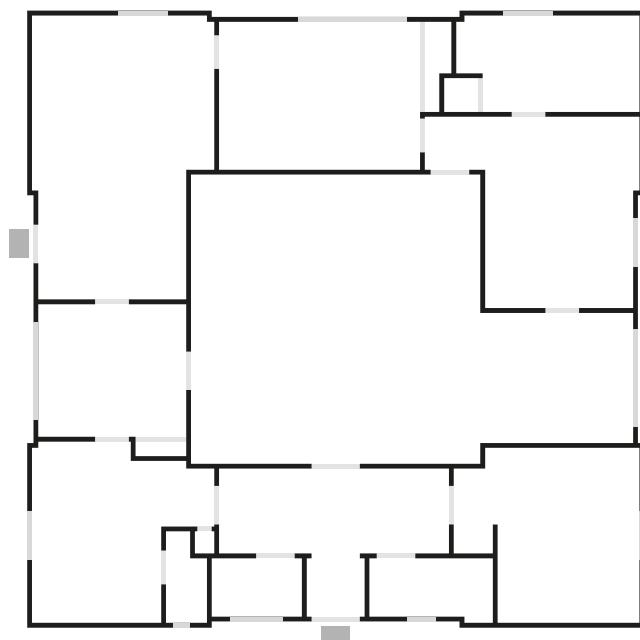
OPTIONAL: ARBEITSNISCHE

DAS HAUS, DAS MITWÄCHST

Schaut euch die Umbau-Pläne
auf dem Tisch der Arbeitsnische an.



Ändert das Haus, um mit einer Wohngemeinschaft gut darin wohnen zu können.
Zeichnet eure Ideen in den Grundriss!



0 1 2 3 4 5 m



AUSBLICK

MODERNE IN WEIMAR

Das Bauhaus kommt aus Weimar – und hat viele Wegbereiter. Erkundet Wege zum Bauhaus im MUSEUM NEUES WEIMAR.
Oder lernt mehr über diese “Schule des Erfindens” im Bauhaus-Museum Weimar.

