

Pädagogische Kurzkonzeption

HOUSE OF MAGIC – Die magische Erlebnisausstellung in Oberhausen

Inhaltsverzeichnis

1. **Einleitung**
 - 1.1 Programmbeschreibung
 - 1.2 Räumlichkeiten und Themenbereiche
2. **Pädagogische Vision**
 - 2.1 Ziel und Ausrichtung des pädagogischen Konzepts
 - 2.2 Rahmenbedingungen der Erlebniswelt
3. **Bildungsziele und pädagogische Inhalte**
 - 3.1 Gesundheit und Bewegung
 - 3.2 Kreativität und Fantasie
 - 3.3 Sprachförderung und Kommunikation
 - 3.4 Wahrnehmung von Körper und Gefühlen
4. **Zusätzliche Angebote, Workshops und Kooperationen**
5. **Quellen**

1. Einleitung

Das pädagogische Kurzkonzept beschreibt die zentralen bildungsrelevanten und kulturellen Schwerpunkte der interaktiven Erlebnisausstellung *HOUSE OF MAGIC* in Oberhausen. Es dient als Orientierungsrahmen für pädagogische Fachkräfte, Bildungseinrichtungen, Eltern sowie alle interessierten Besucherinnen und Besucher.

Das Konzept verdeutlicht, wie das *HOUSE OF MAGIC* als außerschulischer Lernort zur Förderung von Kreativität, Selbstwirksamkeit und gemeinschaftlichem Erleben beiträgt. Es zeigt auf, wie kulturelle Bildung, sinnliche Erfahrungen und Fantasie in einem modernen Ausstellungskontext miteinander verbunden werden.

1.1 Programmbeschreibung

Das *HOUSE OF MAGIC* wurde im November 2022 am **Westfield Centro in Oberhausen** eröffnet und richtet sich an Kinder ab dem Vorschulalter, Familien, Schulklassen und alle Interessierten. Auf rund **3000 m²** erleben Besucherinnen und Besucher mehr als **100 interaktive Attraktionen**, darunter originale Requisiten der bekannten **Ehrlich Brothers Live Shows**.

Die Ausstellung führt auf eine Entdeckungsreise durch die Welt der Magie, Illusion und Kreativität. Sie regt Kinder und Erwachsene gleichermaßen dazu an, zu experimentieren, zu staunen und aktiv mitzuwirken.

1.2 Räumlichkeiten und Themenbereiche

Die Erlebniswelt gliedert sich in verschiedene thematische Räume, die unterschiedliche Sinnes- und Lernerfahrungen anregen:

- Eingang und Begrüßungsraum
- Fahrstuhl und Magischer Eingang
- Magische Gedankenwelt
- Magische Werkstatt 1 & 2
- Optische Täuschungen
- Tour-Koffer der Ehrlich Brothers
- Vergrößerungstunnel
- Backstage-Bereich / Garderobe
- Schattenraum und „Frozen Shadow“
- Magische Selfie Stage
- Fluggastbrücke und Virtual-Reality-Ride
- Teleporter und Magischer Spiegelwald
- 360°-Kino
- Fangeschenke, Fotowand und Magic Shop

Jeder Raum bietet besondere Lernimpulse, von physikalischen Phänomenen über Wahrnehmung und Illusion bis hin zu darstellerischem Ausdruck und kreativer Eigenaktivität.

2. Pädagogische Vision

2.1 Ziel und Ausrichtung des pädagogischen Konzepts

Ziel des pädagogischen Ansatzes ist es, Kinder und Jugendliche in ihrer Persönlichkeitsentwicklung, Kreativität und sozialen Kompetenz zu fördern.

Das *HOUSE OF MAGIC* versteht sich als **kultureller Bildungsort**, der Fantasie, Bewegung und gemeinsames Erleben vereint.

Kreatives Handeln und sinnliches Entdecken stehen im Mittelpunkt. Im darstellenden Spiel und durch aktive Teilnahme werden Neugier, Selbstvertrauen und Teamfähigkeit gestärkt. Kinder lernen, ihre Ideen auszudrücken, Emotionen wahrzunehmen und sich in andere hineinzuversetzen.

Die Besucherinnen und Besucher werden durch kleine interaktive Elemente – etwa durch das **Leuchtarmband**, das während des Programms in Szenen eingebunden wird – aktiv in das Geschehen integriert. Dadurch entsteht ein starkes Gemeinschaftsgefühl, das Gleichberechtigung und Teilhabe symbolisiert.

2.2 Rahmenbedingungen der Erlebniswelt

Die Ausstellung ist für Kinder **ab dem Vorschulalter** geeignet. Der Besuch dauert in der Regel **90 bis 120 Minuten**, abhängig von Alter, Interesse und Aufmerksamkeitsspanne.

Der Standort in der **Centro-Promenade 141, 46047 Oberhausen**, bietet eine sehr gute Erreichbarkeit mit öffentlichen Verkehrsmitteln sowie ausreichend Parkmöglichkeiten.

Das *HOUSE OF MAGIC* ist **zweisprachig** (Deutsch/Englisch) angelegt und ermöglicht so auch internationalen Gästen ein vollwertiges Erlebnis.

Das Konzept fördert **Partizipation, Selbsttätigkeit und eigenständiges Forschen**: Kinder dürfen ausprobieren, beobachten, mitdenken und experimentieren – Lernen geschieht durch aktives Erleben.

3. Bildungsziele und pädagogische Inhalte

Das *HOUSE OF MAGIC* verknüpft kulturelle Bildung mit ganzheitlicher Förderung in mehreren Kompetenzbereichen.

3.1 Gesundheit und Bewegung

Bewegung und Tanz wirken sich positiv auf Körperwahrnehmung und Wohlbefinden aus. Die Besucherinnen und Besucher werden spielerisch zur Aktivität angeregt und erleben Freude an Bewegung. Dabei geht es nicht um Perfektion, sondern um Selbsterfahrung, Ausdruck und Körperbewusstsein.

Diese Erfahrungen fördern Motorik, Gleichgewicht und Konzentration und tragen zu einem positiven Selbstbild bei.

3.2 Kreativität und Fantasie

Die Ausstellung ist ein Raum für kreative Selbstentfaltung. Kinder erleben darstellendes Spiel, optische Täuschungen und fantasievolle Szenen.

Sie lernen verschiedene Charaktere, Emotionen und Perspektiven kennen und entwickeln dadurch Empathie und Vorstellungskraft.

Durch das Eintauchen in magische Welten werden Fantasie und Problemlösefähigkeit aktiviert. Kinder können Handlungen weiterspinnen, eigene Geschichten entwickeln und alternative Lösungen erproben – wichtige Kompetenzen für kreative Denkprozesse.

3.3 Sprachförderung und Kommunikation

Theater, Schauspiel und Interaktion regen die sprachliche Entwicklung an. Die Körpersprache, Gestik und Mimik der Darstellenden werden beobachtet, interpretiert und in eigene Ausdrucksformen übersetzt.

Das Zuhören, Nachfragen und Nachspielen fördern Sprachverständnis, Ausdrucksfähigkeit und kommunikative Sicherheit.

Kinder erleben, wie Sprache und Körpersprache zusammenwirken und lernen, nonverbale Zeichen bewusst wahrzunehmen.

3.4 Wahrnehmung von Körper und Gefühlen

Im *HOUSE OF MAGIC* wird der emotionale Zugang zu Kunst und Spiel erfahrbar gemacht. Kinder setzen sich mit eigenen Gefühlen auseinander und lernen, Emotionen anderer zu deuten. Sie erfahren, dass Gefühle durch Bewegung, Mimik und Stimme ausgedrückt werden können. Gleichzeitig erleben sie sich selbst als Teil einer Gruppe – sie denken mit, helfen, übernehmen Verantwortung und entwickeln soziales Bewusstsein.

So werden Selbstwahrnehmung, Empathie und emotionale Intelligenz gefördert – Schlüsselkompetenzen für den schulischen und persönlichen Alltag.

4. Zusätzliche Angebote, Workshops und Kooperationen

Neben dem regulären Ausstellungsbesuch bietet das *HOUSE OF MAGIC* zusätzliche Formate an, die pädagogische Lernprozesse vertiefen:

- **Workshops** zu Themen wie Illusion, Zauberei, Bühnenkunst, Musik oder kreatives Schreiben
- **Kindergeburtstage** mit betreuten Mitmachprogrammen und spielerischen Lernelementen
- **Kooperationen** mit Schulen, Kindertagesstätten und Bildungsträgern zur Förderung kultureller Bildung
- **Fortbildungen** für pädagogische Fachkräfte zur Integration von Magie, Theater und Kreativität in den Bildungsalltag

Diese Angebote stärken den Netzwerkcharakter des *HOUSE OF MAGIC* als lebendigen Lern- und Kulturort.

5. Quellen

Interne Konzeptunterlagen *House of Magic*, Oberhausen
Pädagogische Leitlinien für kulturelle Bildung (BMBF, BKJ)
Eigene Recherchen und konzeptionelle Ausarbeitung

Zusammenfassung

Das *HOUSE OF MAGIC* ist ein innovativer Bildungs- und Erlebnisort, der Kultur, Fantasie und Pädagogik auf einzigartige Weise verbindet.

Kinder lernen hier nicht „über“ Magie – sie erleben sie aktiv. Sie staunen, forschen, bewegen sich, fühlen und reflektieren.

Dadurch wird das *HOUSE OF MAGIC* zu einem Ort des ganzheitlichen Lernens, der über das Staunen hinaus nachhaltige Bildungsimpulse vermittelt.