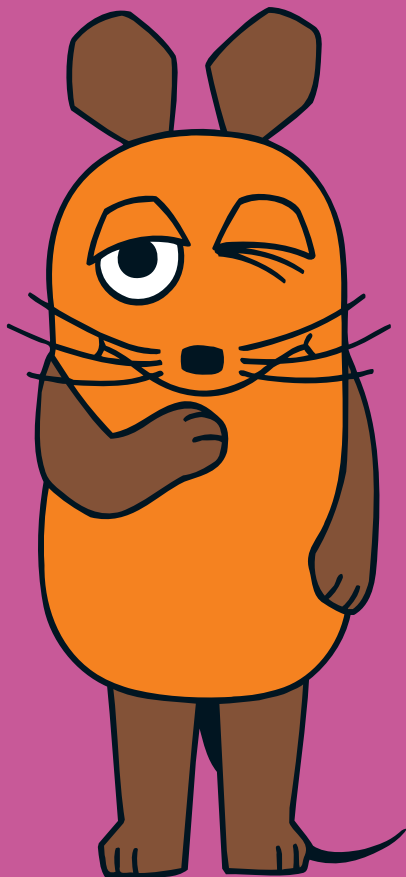




**WANDA &  
MARTIN KRAUTTER**

# **DEIN FRANKFURT**



**MAUS  
SCHLAUE  
FREIZEIT  
TIPPS**

**DROSTE**

WANDA &  
MARTIN KRAUTTER

# DEIN FRANKFURT AM MAIN

MAUS  
SCHLAUE  
FREIZEIT  
TIPPS



DROSTE



*Hallo,  
schön, dass du da bist!*

*Was macht ein Fräulein vom Amt?  
Wie tarnen sich Riesen?  
Wozu braucht man eine magische Laterne?  
Und warum ist die Altstadt neu?*

*Die Antworten auf diese und viele weitere mausschlaue Fragen findest du in diesem Buch. Oder noch besser: wenn du mit diesem Buch auf Entdeckungsreise durch Frankfurt gehst! Denn in dieser Stadt ist richtig was los! Es gibt alles, was eine echte Großstadt ausmacht, vom riesigen Flughafen bis zu den höchsten Wolkenkratzern Deutschlands. Aber es gibt auch erholsame Natur, gleich zwei große Zoos, tolle Museen zu allen möglichen Themen und vor allem viel Action und vieles zum Mitmachen. Du findest heraus, wo die besten Orte zum Skaten, Klettern, Schwimmen oder Radfahren sind, erfährst, wie alt Frankfurt eigentlich ist und warum es hier so viele Banken gibt. Stärke dich zwischendurch mit leckeren Spezialitäten wie Frankfurter Würstchen oder Kartoffeln mit Grüner Soße! Und spätestens, wenn du ein paar Wörter auf Hessisch gelernt hast, bist du ein anerkannter Frankfurt-Experte.*

*Viel Spaß auf deiner Entdeckungstour!*



## Geschichte & Museen

- 1 Historisches Museum Frankfurt, oder:  
**WARUM STEHT EINE TOILETTE IM MUSEUM?** 8
- 2 Deutsches Filmmuseum, oder:  
**WOZU BRAUCHT MAN EINE „MAGISCHE LATERNE“?** 10
- 3 Senckenberg Naturmuseum, oder:  
**WIE VIEL DINO STECKT IN EINEM VOGEL?** 14
- 4 Struwwelpeter Museum, oder:  
**WARUM SCHREIBT EIN ARZT EIN KINDERBUCH?** 18
- 5 Verkehrsmuseum Frankfurt, oder:  
**WER STIEG FREIWILLIG IN DIE KNOCHENMÜHLE?** 20
- 6 Geldmuseum, oder:  
**WANN WAREN ALLE DEUTSCHEN MILLIARDÄRE?** 24
- 7 Das Städel Museum, oder:  
**HATTE GOETHE WIRKLICH ZWEI LINKE FÜßE?** 28
- 8 Museum für Kommunikation, oder:  
**WAS MACHT EIN FRÄULEIN VOM AMT?** 32
- 9 Deutsches Architekturmuseum, oder:  
**WIE PASSEN HÄUSER INS MUSEUM?** 36
- 10 Museum Judengasse, oder:  
**WER LEBTE IM ROTEN WIDDER?** 38
- 11 Hessisches Puppen- und Spielzeugmuseum, oder:  
**SEIT WANN SPIELEN KINDER MIT PUPPEN?** 42
- 12 Kaiserdom und Krönungsweg, oder:  
**WARUM IST DIE ALTSTADT NEU?** 44
- 13 Kaiserpfalz Franconofurd, oder:  
**WAS IST EIN REISEKÖNIG?** 46
- 14 Frankfurter Goethe-Haus, oder:  
**WIE WIRD MAN DICHTER UND DENKER?** 48

## Gebäude & Bauwerke



- 15** Flughafen – Besucherterrasse, oder:  
**WIE VIEL TANKT EIN JUMBO?** 52
- 16** Römerkastell Saalburg, oder:  
**WIE SCHÜTZT MAN SICH VOR BARBAREN?** 56
- 17** Burg Kronberg, oder:  
**WER VERSCHENKT EINE BURG ZU WEIHNACHTEN?** 60
- 18** Freilichtmuseum Hessenpark, oder:  
**WANN HABEN DIE HESSEN GEDENGELT, GEKLÖPELT UND GEDROSCHEN?** 62
- 19** Ernst-May-Haus, oder:  
**WER FÜRCHTET SICH VOR TÜRKIS-FARBENEN KÜCHENSCHRÄNKEN?** 64
- 20** Der Main Tower, oder:  
**WIE BAUT MAN EINEN TURM AUS GLAS?** 66
- 21** Stadionführung Commerzbank-Arena, oder:  
**WELCHER RASEN HAT SEIN EIGENES SOLARIUM?** 70

## Tiere & Pflanzen

- 22** Zoo Frankfurt, oder:  
**WARUM WIRD DER TAG ZUR NACHT GEMACHT?** 72
- 23** Schwanheimer Düne, oder:  
**WAS MACHT DIE DÜNE IN FRANKFURT?** 76
- 24** Palmengarten, oder:  
**WIE KOMMT DER TEICH AUF DEN URWALDBAUM?** 78
- 25** Kobelt-Zoo, oder:  
**WER HAT DEN WASCHBÄREN WEISS GEWASCHEN?** 82
- 26** StadtWaldHaus & Fasanerie Frankfurt, oder:  
**WER SPRICHT AM BAUMTELEFON?** 86
- 27** Opel-Zoo, oder:  
**WIE TARNEN SICH RIESEN?** 90
- 28** Dottenfelderhof, oder:  
**WER DARF MIST MACHEN, OHNE ÄRGER ZU BEKOMMEN?** 92
- 29** LiLu Frankfurt, oder:  
**WARUM BADET MAN IN LICHT UND LUFT?** 94

- 30** Lohrberg und MainÄppelHaus, oder:  
**WIE SCHMECKT PRINZ ALBRECHT VON PREUSSEN?** 96
- 31** Welterbe Grube Messel, oder:  
**WAS HATTE IDA VOR 48 MILLIONEN JAHREN ZUM FRÜHSTÜCK?** 98
- 32** Weilbacher Kiesgruben, oder:  
**WAS MACHT DIE ZIEGE IN DER GRUBE?** 102
- Spiel & Sport**
- 33** Fun Forest Abenteuerpark, oder:  
**WIE WEIT FLIEGST DU MIT DEM FUCHS?** 104
- 34** Brentanobad, oder:  
**WIE VIEL WASSER PASST IN DAS GRÖSSTE SCHWIMM-BECKEN EUROPAS?** 106
- 35** Hafenpark am Main, oder:  
**WELCHE SPORTLER BRAUCHEN RAMPS, RAILS UND BOWLS?** 110
- 36** Abenteuerspielplatz Günthersburg, oder:  
**WIE BAUST DU EINE HÜTTE?** 112
- 37** Freizeitpark Lochmühle, oder:  
**WO KOMMEN EICH-HÖRNCHEN SO RICHTIG IN FAHRT?** 114
- 38** Radtour Regionalpark-Safari, oder:  
**WO KÖNNTEN NILPFERDE BADEN GEHEN?** 116
- 39** Titus Thermen, oder:  
**WARUM HAST DU IM SCHWIMMBAD SUPERKRÄFTE?** 118
- 40** Boulderhalle Dynochrom, oder:  
**WARUM WIRST DU FÜR EINE 6 GEFEIERT?** 120
- 41** Eissporthalle Frankfurt, oder:  
**WARUM LAUFEN LÖWEN SCHLITTSCHUH?** 124
- 42** Waldspielpark Heinrich-Kraft-Park, oder:  
**WIE SPIELST DU MIT DEN FÜSSEN GLOCKENSPIEL?** 126
- 43** Langener Waldsee, oder:  
**WIE ENTSTEHT EIN BAGGERSEE?** 128
- 44** Alter Flugplatz, oder:  
**WARUM KANNST DU AUF EINER ECHTEN LANDE-BAHN SKATEN?** 130

## Aktion & Erlebnis

**45** Ebbelwei-Express, oder:  
**WO GIBT'S ZUM  
APFELSAFT EINE  
STADTRUNDFAHRT?** 132

**46** Frankfurter Buchmesse, oder:  
**WAS ZIEHT LESERATTEN  
AUS ALLER WELT  
NACH FRANKFURT?** 136

**47** Die Klassikstadt, oder:  
**WELCHE ENTEN  
UND KÄFER RIECHEN  
NACH BENZIN?** 140

**48** Wasserlehrpfad im  
Wasserpark, oder:  
**WIE FLIESST WASSER  
DEN BERG HINAUF?** 142

**49** ExperiMINTa  
ScienceCenter, oder:  
**WIE FUNKTIONIERT  
EIN FLASCHENZUG?** 144

**50** Oper Frankfurt, oder:  
**WARUM SINGEN DIE  
SO KOMISCH?** 146

**51** Studiotour im  
Trickfilmland, oder:  
**WIE LERNT DAS  
SANDMÄNNCHEN  
SPRECHEN?** 152

**52** Historische Eisenbahn  
Frankfurt, oder:  
**WIE VERREISTEN DEINE  
GROSSELTERN?** 154

**53** Papageno Musiktheater, oder:  
**KANNST DU MIT  
DEN OHREN SEHEN?** 156

**54** Wetterpark Offenbach, oder:  
**WIE KOMMT DER REGEN  
IN DIE WOLKE?** 158

**55** Rundfahrt auf dem  
Main, oder:  
**WAS IST EINE FURT?** 162

**56** Dippemess, oder:  
**WAS DRÜCKT DICH  
SO FEST IN DEN  
KARUSSELLSITZ?** 164



### Typisch Frankfurt

Banken	22
Frankfurter Würstchen	40
Verkehrsknotenpunkt	50
Hochhäuser	68
Wäldchestag	84
Museumsufer	108
Grüne Soße	122
Frankforderisch	134
Die Zeil	150



# 1

## Historisches Museum Frankfurt, oder:

### WARUM STEHT EINE TOILETTE IM MUSEUM?



**Ein historisches Museum – klingt das etwas staubig? Keine Sorge: Dich erwartet eine spannende Zeitreise durch die Frankfurter Geschichte mit vielen Mitmachstationen. Gleich im Eingangsbereich zeigt dir eine riesige Schneekugel, was „typisch Frankfurt“ ist: Geldstadt, heimliche Hauptstadt oder Dauerbaustelle heißen drei der insgesamt acht Stadtmodelle, die du von einem Roboterarm unter die gläserne Kuppel setzen lassen kannst.**

Auch innen beschäftigt sich das Museum mit den Themen, die für Frankfurt seit Jahrhunderten prägend sind: „Geldstadt“ oder „Weltstadt“ zum Beispiel. Dabei gibt es ganz ungewöhnliche Ausstellungsstücke zu bestaunen. Die Toiletten-schüssel von 1890 ist so ein Objekt. Sie erinnert daran, dass Frankfurt als erste Stadt Europas eine fortschrittliche Kanalisation hatte – eine wichtige Etappe auf dem Weg zur Großstadt. Ein Hingucker ist auch das stromlinienförmige Auto namens *Adler Autobahn*. Es wurde 1937 in Frankfurt gebaut und verdeutlicht Frankfurts Bedeutung als Industriestadt und Verkehrsdrehscheibe.

## Frankfurt einst und jetzt

Bei rund 4000 Objekten entdeckst aber du noch viel mehr. Folge am besten den orange markierten „Familienspuren“, die dich auch zu den zahlreichen Stationen zum Ausprobieren und Anfassen führen. Hier kannst du die Altstadt selbst

# Info

### HISTORISCHES MUSEUM FRANKFURT

Junges Museum Frankfurt  
Saalhof 1  
60311 Frankfurt am Main

Tel. (0 69) 21 23 55 99  
[www.historisches-museum-frankfurt.de](http://www.historisches-museum-frankfurt.de)



nachbauen oder dein Gesicht in die Porträtgalerie berühmter Frankfurter schmuggeln. Auch das heutige Frankfurt findet seinen Platz im Museum. Im bunten Frankfurter Stadtmodell wurde die Stadt aus ganz alltäglichen Gegenständen gebaut. Der Flughafen besteht zum Beispiel aus Fernbedienungen, die Universität aus Büchern oder das Gefängnis aus einer Mausefalle.

## Junges Museum Frankfurt

Das *Junge Museum Frankfurt* mit seinen historischen Werkstätten und Spielräumen befindet sich in den Räumen des Historischen Museums. Hier kannst du selbst aktiv werden: drucken, Papier schöpfen, einkaufen in einem Kolonialwarenladen – so nannte man früher Geschäfte, die Waren aus fernen Ländern verkauften, kochen in Urgroßmutter's Küche oder Salben anrühren in einer alten Drogerie. Mittwochnachmittags und am Wochenende hat mindestens einer dieser Spielräume geöffnet. Außerdem gibt es viele Veranstaltungen für dich und deine Freunde und es werden spannende Führungen für die ganze Familie angeboten. Die Ausstellungen im Museum wechseln, sodass es immer wieder Neues zu entdecken gilt.



2

## Deutsches Filmmuseum, oder: WOZU BRAUCHT MAN EINE „MAGISCHE LATERNE“?



**Was für Filme schaust du dir am liebsten an – Zeichentrick, Superhelden- oder Tierfilme, Science-Fiction? Im Filmmuseum erfährst du alles über Film und Kino: von den Vorläufern und den Anfangsjahren ohne Ton und Farbe bis zu modernen Studiotricks und Spezialeffekten.**

Glatt und tiefschwarz glänzt er in einer Vitrine: Ist das wirklich ...? Ja – das ist wirklich der echte Helm von Darth Vader, dem Bösewicht aus Star Wars! Okay, genau genommen ist es der Helm, den ein Schauspieler getragen hat, als dieser Film gedreht wurde. Denn Darth Vader ist nun mal eine Fantasiefigur. Solche Spielfilme sind ein bisschen wie moderne Märchen, die mit gewaltigem Aufwand in Filmstudios, zum Beispiel in Hollywood, produziert werden.

Das Filmmuseum zeigt aber nicht nur Requisiten aus solchen berühmten Filmen. Vor allem erzählt es dir die Geschichte der bewegten Bilder, die lange vor der Erfindung des Kinos beginnt. Und du erfährst, wie Filme gemacht werden. Dazu startet die Ausstellung mit einer Zeitreise zurück um etwa 400 Jahre. Damals beschäftigten sich viele Wissenschaftler und Erfinder mit Optik, also der Wissenschaft vom Licht und wie man es wahrnimmt. Sie verwendeten Spiegel, gläserne Linsen und Prismen aber nicht nur für Mikroskope oder Ferngläser, sondern bald auch für Spielzeug, in der Kunst oder zur Unterhaltung. Ganz besonders reizte es die Erfinder, mit technischer Hilfe Bilder lebendig werden zu lassen: der Ursprung von Film und Kino.



## Eine begehbare Kamera!

In diesem Teil des Museums kannst du experimentieren und sehen, wie solche frühen „bewegten Bilder“ funktionieren: an Kaleidoskopen, Guckkästen, Daumenkinos oder sogenannten Wundertrommeln. Der Trick dabei ist immer, dem Auge einzelne Bilder eines Bewegungsablaufs schnell hintereinander zu zeigen. Ab etwa 15 Bildern pro Sekunde schaffen Auge und Gehirn es nicht mehr, die Einzelbilder getrennt wahrzunehmen – du siehst eine Bewegung. Damit es nicht ruckelt, hat ein Kinofilm sogar 24 Bilder pro Sekunde! Du erfährst hier auch, was eine *Laterna magica* ist: nämlich der Vorläufer aller Film- und Videoprojektoren. Oder eine *Camera obscura*: In diese „dunkle Kammer“ kannst du sogar selbst hineingehen – und siehst ein Bild der Außenwelt. Es wird durch eine kleine Linse auf dem Kopf stehend an die Wand geworfen. So ähnlich funktionieren alle Film- und Fotokameras. Dieser Teil deiner Zeitreise endet mit den frühen Tagen des Kinos um 1900. In einem kleinen Vorführraum laufen kurze Filme aus dieser Zeit und du wirst staunen, was für verrückte Einfälle die Filmemacher schon damals hatten!





## Auf dem Planeten der Insekten

Im zweiten Teil kannst du richtig in die Welt des Kinos eintauchen: Auf vier großen Leinwänden läuft dort eine Collage aus Filmausschnitten. Dabei geht es immer darum, wie in Filmen durch Farben, Schnitt, Perspektiven oder Musik die Geschichten viel spannender erzählt werden können: zum Beispiel, wenn sich ein Bösewicht schon durch eine bestimmte Melodie ankündigt, bevor er überhaupt im Bild zu sehen ist. Drum herum zeigen dir viele Exponate, wie Filme entstehen und was man dafür alles braucht: Kostüme für die Schauspieler, Drehbücher, in denen alle Dialoge eines Films aufgeschrieben sind, Szenenbilder für die Kulissen im Studio und die comicartigen Storyboards. Wirklich cool sind die Stationen, wo du selbst Spezialeffekte ausprobieren kannst: Du stehst vor einem grünen Studiohintergrund, aber durch die Kamera und auf dem Bildschirm siehst du dich auf einem Wüstenplaneten zwischen gruseligen Rieseninsekten – verrückt! Es gibt im Filmmuseum so viel zu entdecken, dass es sich lohnt, an einer Führung teilzunehmen. Besuche auch das „offene Filmstudio“ oder melde dich für einen Workshop an, um unter Anleitung von Profis selbst mit Film und Video zu experimentieren!

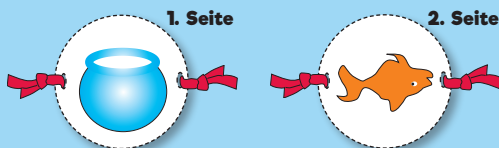
**Info**

**DEUTSCHES FILMUSEUM**  
Schaumainkai 41  
60596 Frankfurt am Main

TeL. (0 69) 9 61 22 02 20  
[www.deutsches-filminstitut.de/  
filmmuseum](http://www.deutsches-filminstitut.de/filmmuseum)

## Thaumatrope (Zwirbelscheibe)

Die bewegten Bilder im Film nutzen die Trägheit des Auges. Was damit gemeint ist, kannst du mit einem Thaumatrope, auch Zwirbelscheibe oder Wendebild genannt, ganz einfach selbst herausfinden. Dieses Spielzeug gibt es schon lange, das Filmmuseum zeigt schöne alte Zwirbelscheiben in seiner Ausstellung. Wie funktioniert es? Je schneller die Scheibe mithilfe einer Schnur oder eines Gummis an den beiden Enden gedreht wird, umso mehr scheinen die Bilder auf den zwei Seiten der Scheibe zu einem zu verschmelzen. Um dir selbst ein Thaumatrope zu basteln, brauchst du nur Papier, Schere, Stifte und ein Stück Schnur oder zwei Gummibänder.



Zuerst zeichnest du einen Kreis von etwa 9 Zentimetern Durchmesser auf kräftiges Papier oder Karton. Dann schneidest du die Drehscheibe aus. Auf die Vorder- und Rückseite des Thaumatrops malst du jeweils verschiedene, aber zusammengehörende Bilder: zum Beispiel ein Tier und seinen Käfig, ein Gesicht und eine Brille oder einen Tänzer und seine Partnerin. Wichtig ist, dass auf einer Seite die Zeichnung auf dem Kopf steht! Rechts und links, genau auf der Hälfte der Scheibe, machst du kleine Löcher in die Papierscheibe. Darin befestigst du je ein Gummiband oder die Schnur. Halte die Gummibänder fest, verzwirble sie und lass sie dann los: Die Scheibe dreht sich schnell und die aufgezeichneten Bilder verschmelzen zu einem – die Brille sitzt auf dem Gesicht, das Tier im Käfig, das Paar tanzt zusammen!

EXPERIMENTE

