

VOLL KRASS DAS THEMA FÜR KINDER www.suedkurier.de/vollkrass

Die Steinzeit zum Leben erwecken

Im Pfahlbaumuseum in Unteruhldingen am Bodensee können Besucher sehen, wie Fred Feuerstein wirklich gelebt hat



„Habt ihr euch auch mal gefragt, wie die Menschen früher in der Steinzeit gelebt haben?“, fragt Kalles Kuh nachdenklich, als sie auf einen großen Stein starrt. „Sicherlich haben die nicht wie Fred Feuerstein gelebt und ein Mammut als Dusche und Fische als Antrieb für ihre Boote benutzt“, scherzt Kalles Kuh. Da sie aber wirklich wissen möchte, wie die Menschen damals gelebt haben, stattet sie

dem Pfahlbaumuseum in Unteruhldingen am Bodensee einen Besuch ab.

In dem Museum können Besucher erfahren, wie die Menschen der Stein- und Bronzezeit (4000 bis 850 vor Christus) in Häusern auf Pfählen gewohnt haben. „Das kann ich mir gar nicht richtig vorstellen. Sie die Häuser nicht umgefallen? Warum haben die Menschen das gemacht?“, will die Kuh wissen. Der Grund: Der Wasserspiegel des Bodensees ist nicht immer gleich, sondern schwankt manchmal um bis zu drei Meter. Dadurch verschieben sich auch die Uferlinie und der Untergrund. Wer also trocken wohnen möchte, sollte auf Pfählen bauen. Im Pfahlbaumuseum kann man diese Häuser besichtigen.

Bis zum kommenden Dienstag (11. August) finden dort auch die sogenannten Archae-X-Tage statt, die Tage der experimentellen Archäologie. Während dieser Zeit können die Besucher selbst alte Werkzeuge ausprobieren. Zudem ist vom 12. bis zum 16. August Steinzeit-Experte Rudi Walter da. Er zeigt Museumsbesuchern, wie man in der Vergangenheit Feuer gemacht hat – und das ganz ohne Streichhölzer und Feuerzeug. „Also nichts wie zurück in die Steinzeit!“, sagt Kalles Kuh. (kst)

Das Pfahlbaumuseum in Unteruhldingen hat täglich von 9 bis 18.30 Uhr geöffnet. Der Eintritt kostet zwischen 5 und 9 Euro. Weitere Informationen auf www.pfahlbauten.de



Hier wird Geschichte lebendig: Im Pfahlbaumuseum wird den Besuchern gezeigt, wie man vor Tausenden von Jahren gearbeitet hat. BILD: MUSEUM

