





Vorwort	3
Tätigkeitsbericht 2021	4
Ausblick 2022 ff	8
Verein Zeitmaschine.TV	13
Revisionsbericht 2021	14
Erfolgsrechnung 2021	15
Bilanz 2021	16
Jahresbudget 2022	17
Rückblick 2006 – 2020	18
Infos & links	21

*Jugend-Porträts der Mitglieder von  
Vorstand, Fachlichem Beirat und Geschäftsleitung*

*Foto Titelseite: Nicole Philipp, Berner Zeitung BZ*

» [Zeitmaschine.TV/Verein/Portraet](https://www.zeitmaschine.tv/verein/portraet)



Liebe Leserinnen und Leser

Wir hatten viel Glück im zweiten Jahr der Pandemie. Trotz Einschränkungen konnten wir das Generationenspiel in reduziertem Rahmen weiter umsetzen. Mit dem Institut für Data Science der FHNW konnten wir neue iPad-Spiele für Altersinstitutionen entwickeln und in Bern und Basel mit BewohnerInnen testen. Daneben nutzten wir die zusätzliche Zeit für die Neuschaffung unserer Seite und unserer Film-App. All dies war nur dank ausserordentlicher Unterstützung mehrere Finanzierungspartner und Kurzarbeitsentschädigung möglich. Die Zeit der Post Pandemie soll für das Generationenspiel ein Neustart unter besseren Vorzeichen werden. Darum haben wir dem Ausblick auf 2022ff in diesem Jahresbericht auch relativ viel Platz eingeräumt.

Ich wünsche Ihnen eine interessante Lektüre!

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Christian Lüthi'. The signature is fluid and cursive.

*Im Projektraum «Z-Archiv»*

*Christian Lüthi, Geschäftsführer Verein Zeitmaschine.TV*

*Foto: Nicole Philipp, Berner Zeitung BZ*



Wie 2020 war das Jahr 2021 stark durch die Pandemie geprägt. Dank angepassten Szenarien Unterstützung durch kantonale Fachstellen, Stiftungen sowie Kurzarbeit und mutige Umsetzungspartner konnten wir trotzdem vier weitere Generationenspiele umsetzen.

### *Flexibilisiertes Generationenprojekt*

Zum Glück wurde das Schulprojekt auch für zwei nicht Jubiläen gebucht, die darum nicht verschiebbar waren. Mit dem der Ortsgeschichtlichen Verein Oerlikon setzte zudem erstmals eine Institution weitgehen selbständig ein Projekt um. Vom Projektraum Z-Archiv in Bern aus begleitet per Videokonferenz erstellten vier mehrheitlich über 65-jährige Mitglieder des Ortsvereins Oerlikon ihre Clip-Sammlung.

Die Pandemie zwang zur Flexibilität. Neben den bereits 2020 gesammelten Erfahrungen mit Fernunterricht lernten wir das Generationenspiel auch mit Maske zu spielen.

*Filmtraining zur «Zeitmaschine Biglen»*

*Foto: Nicole Philipp, Berner Zeitung BZ*

» [Zeitmaschine.TV/Biglen-be](https://www.zeitmaschine.tv/Biglen-be)

» [Zeitmaschine.TV/KSR-Luzern](https://www.zeitmaschine.tv/KSR-Luzern)

» [Zeitmaschine.TV/OV-Oerlikon-zh](https://www.zeitmaschine.tv/OV-Oerlikon-zh)

» [Zeitmaschine.TV/Breitsch-Traeff-Bern](https://www.zeitmaschine.tv/Breitsch-Traeff-Bern)



2021 konnten wir erstmals seit 2007/08 eine grundlegend neue Webseite publizieren. Ausserdem wurde ein umfassendes Android-update der Film-App 'Z-moviemaker' geschaffen.

## *Neue Webseiten und optimierte Android-App*

Neben einigen Erweiterungen der Datenbank kam auch eine API Schnittstelle zur Entwicklung digitaler Z-Spiele dazu. Siehe dazu auch das Kapitel 'Z-Spiele'.

Die Android-Version der Film-App war auch notwendig geworden, weil diese nicht mehr zu 100% rund lief.

## *Z-dossiers, Z-Spiele und IOS-App*

Die neuen Z-dossiers führten Ende 2021 zur Zusammenarbeit mit [iconomix.ch](http://iconomix.ch), dem Bildungsprogramm der Nationalbank für Sek 2. Gemeinsam schaffen wir gegenwärtig eine thematische Clip-Sammlung zur Ökonomie mit didaktischen Animationen.

*Filmproduktions-App auf der neuen Webseite*

*Screenshot*

» [iconomix.ch](http://iconomix.ch)

» [Zeitmaschine.TV](http://Zeitmaschine.TV) [heute](#)

» [Zeitmaschine.TV](http://Zeitmaschine.TV) [Jan. 2021](#), Version 'halb dement'



«Auf Grundlage von Tonspuren, Filmen und Fotos von Zeitmaschine.TV analoge/digitale Spielformen für Altersinstitutionen entwickeln». So definierten wir im Frühling 2019 das neue Projektvorhaben. Die Clip-Show »Zeitreise in die 50er Jahre« sollte damit ergänzt werden. Dank einer Studierendenarbeit konnten wir 2021/22 bereits drei der digitalen Z-Spiele umsetzen. Siehe dazu auch Seite 12.

## *Neues Angebot für Altersinstitutionen*

Im Frühling 2021 gewannen wir Marco Soldati vom Institut für Data Science der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW für das Vorhaben. Von September 2021 bis März 2022 programmierten die Studierenden Gian-Luca Caluori und Dominique Lagger im Rahmen ihrer Bachelor-Arbeit die ersten drei digitalen Z-Spiele. Ende 2021 und anfangs 2022 testeten wir diese unter strengen Schutzmassnahmen mit BewohnerInnen von drei Berner und Basler Altersheimen.

*Erstes Probespielen im Burgerspittel Bern*

*29.11. mit der Urfassung des Z-Spiel «Zeit-Reihe».*

*Foto: Christian Lüthi*

» [Institut für Data Science](#) der FHNW

» [Zeitmaschine Angebote für Altersinstitutionen](#)



Nachdem 2020 neben Tageszeitungen auch zwei kantonale Fachzeitschriften für Lehrpersonen über das Generationenspiel berichtet hatten, strahlten 2021 mit Radio 3FACH und Radio Bern RaBe auch zwei Lokalradios Beiträge zu Umsetzungen aus.

## *Zeitmaschine am Radio und in der Zeitung*

Die Zusammenarbeit mit dem Luzerner Radio 3Fach ist bereits gut eingespielt. Nach 2018 und 2019 wurden wieder SchülerInnen ins Studio eingeladen, woraus ein Beitrag zum Jubiläumsprojekt der Kantonsschule Reussbühl entstand. Nach dem gleichen Strickmuster berichtete auch das Berner Radio RaBe zur 'Breitsch-Träff Zytmaschine'. Dem Medium Radio werden wir auch in der künftigen Pressearbeit besondere Aufmerksamkeit widmen.

Eine besonders gelungene Reportage fand sich Ende Jahr ausserdem in der Berner Zeitung. Inklusiv der witzigen 'Pandemie-Foto', die Titelbild dieses Jahresberichts ist.

*Foto: Kathrin Schneider,*

*Wochenzeitung fürs Emmental und Entlebuch*

» [Zeitmaschine.TV/Presse](#)

» [Reportage der Berner Zeitung BZ](#), pdf



Für die Zeit nach der Pandemie soll das Generationenspiel weiter optimiert und gesellschaftlich relevanter werden. Einen Überblick über die zum Teil 2021 aufgenommenen Aktivitäten und die Pläne dazu bietet die «Videokonferenz-Wand» in unserem Berner Projektraum «Z-Archiv».

## *Visualisierte Inhalte, Strategien und Ziele*

Das Oral History Spiel ist eine visuelle Angelegenheit, bei dem Bild- und andere historische Quellen eine wichtige Funktion einnehmen. In der Pandemie, als sich Videokonferenzen zur alltäglichen Kommunikations-Struktur gesellten, wurde die Zimmerwand als Bild-Hintergrund zur Visualisierung genutzt. Hier sehen Sie im Überblick die wichtigsten der auf den nächsten Seiten ausgeführten Ziele für die nächsten Jahre.

*Legende:* Weiss auf Rot: Unser «Kapital»  
Rot auf Weiss: Projekte und Ziele

«Videokonferenz-Wand»

Im Projektraum Z-Archiv mit Quellen und Stichworten



Das Generationenspiel versteht sich seit Beginn auch als Brückenbauer zwischen den verschiedenen gesellschaftlichen Polen. Diese Funktion wollen wir noch stärker akzentuieren.

## *Gesellschaftliche Gräben überfliegen*

Die 'Zeitmaschine' funktioniert sowohl in sehr ländlichen wie auch in urban/multikulturellen Gegenden. Die Vielfalt der sozialen Milieus ist gross, in denen wir seit 2008 Projekte umsetzen durften. Damit wollen wir künftig einen noch grösseren Beitrag zur Überwindung gesellschaftlicher Gräben leisten, die sich während der Pandemie weiter vertieft haben. Bislang bestand unser Angebot zum 'über den Tellerrand gucken' etwa darin, dass wir ländliche Schulklassen zum Filmtraining in die Stadt einluden, die SchülerInnen die Clips anderer Umsetzungen bewerten liessen oder für die Zeitzeugensuche ein 'Verwandtschafts-Verbot' erliessen. Künftig sehen wir das Generationenspiel etwa auch als Instrument für Klassenpartnerschaften zwischen Stadt und Land.

*Links: Print-Screen Zeitmaschine.TV/Lungern-ow*

*Rechts: Zeitmaschine-Quelle von Flavia Mariza Schnyder*

» Sozio geografisch geordnete [Z-Filmseiten](#)



Die Aufgaben wurden seit 2007 vielfältiger, die Geschäftsstelle blieb weitgehend eine 'One man show'. Dies wollen wir ändern, indem wir Ehrenamtliche und StudentInnen einbinden.

## *Ehrenamtliche und StudentInnen*

Für Kommunikation und Akquise wollen wir mit ehrenamtlichen MitarbeiterInnen zusammenarbeiten. Erste Rückmeldungen auf ein Anfangs März 2022 auf [benevol-jobs.ch](http://benevol-jobs.ch) publiziertes Inserat sind vielversprechend.

Auch die Zusammenarbeit mit FHNW-StudentInnen im Rahmen der Z-Spiele soll Schule machen. Sobald die Finanzierung gesichert ist, wollen wir für jeweils vier Monate StudentInnen der Medienwissenschaft als PraktikantIn beschäftigen. Bei den zwei angefragten Instituten stiess dieser Plan auf offene Türen. Ein grösserer Projektraum soll sowohl für die ausgebaute Geschäftsstelle wie auch für die Arbeit mit Schulklassen genutzt werden können.

*Das Z-mobil mit Heck-Ausstellung und «L»*

*Foto Christian Lüthi*

» *Aktuelles zu den Plänen finden Sie online*



Die neue Struktur mit thematischen 'Best-of' Clip-Sammlungen führt Ende 2021 zur Zusammenarbeit mit Iconomix, dem Bildungsangebot der Nationalbank für die Sek-2-Stufe. Gemeinsam schaffen wir gegenwärtig eine thematische Clip-Sammlung zur Ökonomie für Berufsfachschulen (ABU).

## Z-Dossiers mit thematischen Partnern

Auch diese Zusammenarbeit soll Schule machen. Aus den besten der bisher rund 1'000 in Schulprojekten entstandenen Oral History Clips wollen wir mit thematischen Partnern weitere Zeitmaschine Dossiers für den Einsatz im Unterricht schaffen. Neben den bisher publizierten Dossiers zum zweiten Weltkrieg, Oekonomie und Frauen sind etwa zur Landwirtschaft zum Wandel der Schule, der Jugendkulturen und der Medien breite und spannende Clip-Sammlungen vorhanden.

Z-Dossier zum Thema «Oekonomie»

Print-Screen

» [iconomix.ch](https://www.iconomix.ch)

» Thematische [Z-dossiers](#)



Die ersten drei von Herbst 2021 bis Frühling 2022 erstellten digitalen Z-Spiele für Tablets wollen wir verfeinern und durch neue Spielformen und analoge Spiel-Elemente wie Spielkarten erweitern; zusammen mit unseren Umsetzungspartnern wie Altersinstitutionen und Schulen. Ziel ist die Zusammenarbeit mit einem Verlagspartner für die Produktion und den Vertrieb.

## *Digitale Z-Spiele auch analog erweitern*

Ab Frühling 2022 ermöglichen die ersten drei digitalen «Spiele aus der Zeitmaschine» namens «Zeit-Reihe», «Bild-Teile» und «Hör-Spiel» eine weitere Animation für Altersinstitutionen. Diese kann auf Wunsch um Spiele Klassiker wie Hütchenspiel oder Memory oder durch einige Clips von Zeitmaschine.TV erweitert werden. «Live» geteilte Erinnerungen werden die Animationen so oder so abrunden. Die Animationen für Altersinstitutionen sollen da und dort auch zu gemeinsamen Umsetzungen von Schulprojekten führen.

Z-Spiel «Bild-Teile» beim Probespielen im Altersheim «Domicil Schwabgut» vom 15.2.2022.

Foto: Christian Lüthi

Testspiel-Partner: Domicil [Schwabgut](#) / Domicil [Mon-Bijou](#)

Der [Burgerspittel](#) / GenerationenHaus [Neubad](#)

» Angebote [für Altersinstitutionen](#)



## *Geschäftsleitung, Vorstand und Fachlicher Beirat*

Die vollständigen Porträts des Geschäftsleiters, sowie der Mitglieder von Vorstand und fachlichem Beirat gibt es online. Zusammen mit fotografischen Porträts von früher und heute.



In der Art soll auch ein künftiges analog/digitales und Z-memory für BewohnerInnen von Altersinstitutionen aussehen.

» [Zeitmaschine.TV/Verein/Portraet](http://Zeitmaschine.TV/Verein/Portraet)



## REVISIONSBERICHT

Als Rechnungsrevisor habe ich die Buchführung und die Jahresrechnung des Vereins Zeitmaschine.TV für das am 31. Dezember 2021 abgeschlossene Geschäftsjahr geprüft.

Für die Jahresrechnung ist der Verein Zeitmaschine verantwortlich, während meine Aufgabe darin besteht, diese zu prüfen und zu beurteilen.

Meine Prüfung erfolgte nach anerkannten Grundsätzen, wonach eine Prüfung so zu planen und durchzuführen ist, dass wesentliche Fehlaussagen in der Jahresrechnung mit angemessener Sicherheit erkannt werden. Ich prüfte die Posten und Angaben der Jahresrechnung 2021 auf der Basis von Stichproben.

Ferner beurteilte ich die Anwendung der massgebenden Rechnungslegungsgrundsätze, die wesentlichen Bewertungsentscheide und die Darstellung der Jahresrechnung als Ganzes.

Ich bin der Auffassung, dass die Prüfung eine ausreichende Grundlage für meiner Urteil bildet. Gemäss meiner Beurteilung erfolgte die Buchführung und die Darstellung der Jahresrechnung ordnungsgemäss.

Ich empfehle der Hauptversammlung, die vorliegende Jahresrechnung 2021 mit einem Betriebserfolg vor Steuern von CHF 2'818.23 und einer Bilanzsumme per 31.12.2021 von CHF 36'108.08 zu genehmigen.

Der Rechnungsrevisor

Bern, 12. Januar 2022

A handwritten signature in blue ink, consisting of several vertical strokes followed by a series of smaller, connected loops and a final horizontal stroke.

Hans Jürg Scheidegger

Hans Jürg Scheidegger  
Sichelweg 17  
3098 Schliern b. Köniz



Verein Zeitmaschine  
3014 Bern

Erfolgsrechnung  
per 31.12.21

19:53 11.01.22  
FIADLIST S. 1

Ktonr	Kontonbezeichnung	Laufjahr	%	Vorjahr	%
3000	Dienstleistungsertrag	13'000.00	25.1	35'831.40	82.6
3200	Mitgliederbeiträge	950.00	1.8	1'100.00	2.5
3210	Spenden	390.00	0.8	6'458.00	14.9
3300	Auflösung Anzahlung Vorjahre	37'500.00	72.3	0.00	0.0
<b>Bruttoertrag</b>		<b>51'840.00</b>	<b>100.0</b>	<b>43'389.40</b>	<b>100.0</b>
<b>Netto-/Betriebsertrag</b>		<b>51'840.00</b>	<b>100.0</b>	<b>43'389.40</b>	<b>100.0</b>
<b>Bruttogewinn (1.Stufe)</b>		<b>51'840.00</b>	<b>100.0</b>	<b>43'389.40</b>	<b>100.0</b>
5000	Bruttolöhne	40'422.52-	78.0-	39'844.99-	91.8-
5001	Beiträge AHV/ALV/IV/EO	2'777.06-	5.4-	2'796.18-	6.4-
5002	Beiträge NBU/KTG	100.00-	0.2-	100.00-	0.2-
5003	Beiträge BVG	2'113.45-	4.1-	3'347.10-	7.7-
5005	Kurzarbeitsentschädigung	23'855.00	46.0	23'222.30	53.5
<b>Personalaufwand</b>		<b>21'558.03-</b>	<b>41.5-</b>	<b>22'865.97-</b>	<b>52.6-</b>
<b>Bruttogewinn (2. Stufe)</b>		<b>30'281.97</b>	<b>58.4</b>	<b>20'523.43</b>	<b>47.3</b>
6000	Büromaterialaufwand	650.84	1.3	1'005.50	2.3
6001	Drucksachen	299.85	0.6	0.00	0.0
6002	Porti	20.00	0.0	16.00	0.0
6003	Kosten Vorstand	170.30	0.3	0.00	0.0
6005	Repräsentationen, Anlässe	0.00	0.0	50.00	0.1
6006	Kontogebühren	90.00	0.2	172.96	0.4
6007	Internet, Publikationen, EDV	3'036.52	5.9	7'087.82	16.3
6009	Transportkosten	40.30	0.1	392.00	0.9
6010	Mitgliederbeiträge	420.00	0.8	0.00	0.0
6011	Telefonkosten	746.55	1.4	806.47	1.9
6012	Autokosten	809.68	1.6	1'923.43	4.4
6100	Projektkosten	14'632.60	28.2	561.40	1.3
6200	Miete	5'693.70	11.0	4'852.10	11.2
<b>Sonstiger Betriebsaufwand</b>		<b>26'610.34</b>	<b>51.3</b>	<b>16'867.68</b>	<b>38.8</b>



Verein Zeitmaschine  
3014 Bern

Bilanz  
per 31.12.21

19:52 11.01.22  
FIADLIST S. 1

Ktonr	Kontobezeichnung	Laufjahr	%	Vorjahr	%
<b>Aktiven</b>					
1010	Postcheckkonto	30'933.85	85.7	4'997.77	6.9
1020	Depositokonto Post	0.00	0.0	56'706.65	78.8
1040	CS Mietzinskautionskonto	1'156.23	3.2	1'156.23	1.6
	<b>Flüssige Mittel</b>	<b>32'090.08</b>	<b>88.8</b>	<b>62'860.65</b>	<b>87.3</b>
1100	Debitoren	266.00	0.7	4'197.00	5.8
	<b>Total Umlaufvermögen</b>	<b>32'356.08</b>	<b>89.6</b>	<b>67'057.65</b>	<b>93.1</b>
1500	Büro und EDV	1'500.00	4.2	2'000.00	2.8
1510	Fahrzeuge	250.00	0.7	300.00	0.4
	Mobile Sachanlagen	1'750.00	4.8	2'300.00	3.1
1900	Transitorische Aktiven	2'000.00	5.5	2'615.40	3.6
	Überganskonto	2'000.00	5.5	2'615.40	3.6
	<b>Total Anlagevermögen</b>	<b>3'750.00</b>	<b>10.3</b>	<b>4'915.40</b>	<b>6.8</b>
	<b>Total Aktiven</b>	<b>36'106.08</b>	<b>100.0</b>	<b>71'973.05</b>	<b>100.0</b>



<i>Gesamt</i>	<i>in SFr.</i>
Einnahmen insgesamt	108'500
Ausgaben insgesamt	- 108'300
<b>Gewinn</b>	<b>200</b>
<b>Einnahmen</b>	
Mitgliedsbeiträge	1'000
SpenderInnen & Stiftungen	68'000
Umsetzung & Workshops	32'000
Kurzarbeitsentschädigung	5'500
Übrige Einnahmen	2'000
<b>Total</b>	<b>108'300</b>
<b>Ausgaben</b>	
Personalaufwand GL	60'000
Personalaufwand übrige	20'000
Büromaterialaufwand	1'000
Internet, Telefon	2300
Publikationen	1'000
Hard- und Software	7'000
Mobilität, Auto	2'800
Projektkosten	3'200
Mieten	9'000
Übrige Ausgaben	2'000
<b>Total</b>	<b>108'300</b>



## Milestones

2. Netzwerk-Tagung des Vereins  
Zeitmaschine.TV im BAKOM in Biel

Der Vereins Zeitmaschine.TV wird  
2015 rückwirkend steuerbefreit.

Ausbau der Android Film-App  
inklusive iOS-Version der App

Flexibilisierung des Szenarios; mehr  
Umsetzungen im Rahmen der  
normalen Unterrichts-Struktur

Umsetzungen in allen  
Kantonen der Urschweiz

Gestaltung und Eröffnung vom  
«Zeitmaschine Museum» in Bern

Zeitmaschine.TV Workshop bei der  
Türkischen Gemeinde in Deutschland TGD

Erweiterung von Vorstand und Beirat

Flexibilisierung des Umsetzungs-Szenarios  
wegen Pandemie-Einschränkungen

## Herausforderungen

Schwierige Suche neuer  
Finanzierungspartner

Die Android Film-App zeigt  
Mitte 2019 erste Störungen

Ab März 2020 die Pandemie  
Mit ihren Einschränkungen.  
Dank angepassten Szenarien auch  
2020 weitere Schulprojekte  
und Animationen für BewohnerInnen  
von Altersinstitutionen.

## Medienberichte

Bildung Schweiz

Zeitlupe

Public History  
Weekly

NZZ Geschichte

Luzerner Zeitung

Zürcher Oberländer

Radio 3Fach

## Umsetzungen

+42 Umsetzungen

+32 Workshops

+464 Z-Kurzfilme



Z-Workshop bei der TGD in Berlin. Filmarbeiten mit neuer App.

Fotos: Hüseyin Islek (TGD) und Renate Wernli. Z-moviemaker-Interface.



## Milestones

- Weitere Umsetzungen in Berlin im Archiv der Jugendkulturen e.V.
- Erste zweisprachige Umsetzung
- Erste Umsetzungen in den Kantonen AG, FR u. ZG
- Erste Umsetzung mit Sek II
- Realisierung der ersten eigenen Film-Software 'Zeitmaschine-App'
- Neuer Finanzierungspartner UBS-Bildungsinitiative (2012-2015)
- Erste Netzwerk-Tagung des Vereins Zeitmaschine.TV im Museum für Kommunikation MfK in Bern
- Neuer Projektfilm
- Lancierung der neuen Software inklusive Artikel in ‚20 Minuten‘

## Herausforderungen

- Die seit 2008 benutzte Softwarelösung ist veraltet und zu teuer.
- Abbruch der Zusammenarbeit mit dem Archiv der Jugendkulturen e.V.
- Langwierige Programmierung der Film-Software „Zeitmaschine-App“
- Schwierige Buchungssituation mit halbfertiger Software im Jahr 2013

## Medienberichte

- Berliner Morgenpost
- 20 Minuten
- Curaviva
- Berner Schule
- La liberté
- SRF 2 Kultur

## Umsetzungen

- +28 Umsetzungen
- +18 Workshops
- +323 Z-Kurzfilme



Software 'Zeitmaschine-App'; einige Ausschnitte aus Medienberichten. 19



## *Milestones*

- Vereinsgründung am 3.11.2006
- Mandatsvertrag mit der PHBern
- Realisierung der Datenbank
- Schaffung des fachlichen Beirates
- Erste Umsetzung als Ferienkurs
- Erste Umsetzung mit Schulklasse
- Erste Umsetzung mit Schulklasse
- Erstes Schulprojekt im Kanton SO
- Zwei erste Umsetzungen in Berlin im Archiv der Jugendkulturen e.V.
- Förderpreis 'Integration' der Stadt Bern

## *Herausforderungen*

- Organisationsform finden
- Mittelfindung für den Start
- Networking
- Kommunikation des Konzeptes
- Zeitplan bei Lehrmitteln und Realisierung und der Datenbank

## *Medienberichte*

- Memoriav Bulletin
- Futura TV
- Der Bund
- Berner Zeitung
- Radio Bern RaBe
- Solothurner Zeitung

## *Umsetzungen*

- +24 Umsetzungen
- +18 Workshops
- +301 Z-Kurzfilme



*Film-Still aus dem TV Beitrag zur ersten Berner Umsetzung von 2008.*



### Adresse

Verein Zeitmaschine.TV  
Wankdorffeldstrasse 102  
CH - 3014 Bern  
+41 31 534'63'16  
[info@zeitmaschine.tv](mailto:info@zeitmaschine.tv)

### Konto

IBAN: CH82 0900 0000 6016 7579 9

QR-Code für Spenden via TWINT



Der Verein dankt mit Spendenausweis!

### Z-links

[Zeitmaschine.TV/Verein](https://www.zeitmaschine.tv/Verein)

[Zeitmaschine.TV/Oral-History-Filme](https://www.zeitmaschine.tv/Oral-History-Filme)

[Zeitmaschine.TV/Aktuell](https://www.zeitmaschine.tv/Aktuell)

### Finanzierungspartner

#### Generationenspiel

#### Alle Finanzierungspartner

SOkultur, Kanton SO

SchuKuLu, Kanton LU

Bildung und Kultur, Kanton BE

Kultur macht Schule Kanton AG

Stanley Thomas Johnson Stiftung

Amt für Kultur, St. Gallen

Regionale Umsetzungspartner finden Sie online auf den Projektseiten.

[Zeitmaschine.TV/Presse](https://www.zeitmaschine.tv/Presse)

[Zeitmaschine.TV/Generationenspiel](https://www.zeitmaschine.tv/Generationenspiel)

Film-App -> [Z-moviemaker.com](https://www.z-moviemaker.com)

### Weiterentwicklung

[iconomix.ch](https://www.iconomix.ch)

[Stiftung Mercator Schweiz](https://www.stiftungmercator.ch)

Ein Engagement von [UBS](https://www.ubs.com)

[Amt für Volksschule](https://www.amt-fuer-volksschule.ch) BE

[Lotteriefonds](https://www.lotteriefonds.ch) des Kt. BE

[Burgergemeinde Bern](https://www.burgergemeinde-bern.ch)