



Spiele aus der Zeitmaschine

Basis des Projekts ist die im Schulprojekt 'Zeitmaschine bauen!' entstandene Oral History Sammlung von bislang rund 1'000 Kurzfilmen. Dabei schaffen SchülerInnen aus Erzählungen von Zeitzeugen und deren Foto-Alben Kurzfilme und publizieren diese online. Das Generationenspiel wird seit 2008 von Bern bis Berlin mit Klassen der Stufen Real, Sek 1 und Sek 2 umgesetzt, teilweise zusammen mit Altersinstitutionen. In unserer in dieser Form einzigartigen Filmsammlung erinnern sich unterschiedlichste ZeitzeugInnen an ihre Jugend und gewähren Einblicken in ihre Foto-Alben.



Analoge & digitale Z-Spiele

Auf Ebene der Kurzfilme und Privatfotos aus der 'Zeitmaschine' wollen wir Gesellschaftsspiele schaffen und damit sowohl älteren Personen und Kindern einen frischen Zugang zur Zeitgeschichte ermöglichen. Die auf Privatfotos basieren Spielformen orientieren sich an Klassikern wie Memory, Puzzle und Quartett. Hauptpartner des Generationenspiels sind SchülerInnen und ab 60jährige. BewohnerInnen von Altersinstitutionen spielen auch bei der Entwicklung der Z-Spiele eine wichtige Rolle, als Test-Spieler*innen und als Zeitzeugen mit eigenen Fotos und Erinnerungen.

Ziele & Perspektive

Die Spiele sollen bei SeniorInnen Erinnerungen auslösen und Kindern eine erste spielerische Beschäftigung mit der Zeitgeschichte ermöglichen. Die Zusammenarbeit mit Altersinstitutionen stellt sicher, dass sie auf die Bedürfnisse der Bewohnerinnen und der Animator*innen angepasst werden können. Die Spiele sollen kostengünstig und in Klein-Auflagen produziert und sowohl im Schulprojekt wie bei der Animation 'Zeitreise in die 50er Jahre' für Altersinstitutionen genutzt werden. Für den Vertrieb über das Generationenspiel hinaus wollen wir einen Verlag gewinnen.

Stand der Planung

Mit dem Basler Generationenhaus Neubad gewonnen konnte ein Partner gewonnen werden, der sowohl Altersinstitution wie Kinderhort ist. Bis zum Umsetzungs-Start sollen weitere und möglichst unterschiedliche Partner dazu kommen. Herausgefordert durch die Pandemie, überarbeiten wir das Generationenspiel auf mehreren Ebenen. Im Juni bis August 2020 bestärkten uns die letzten und an die Schutzkonzepte angepasste Umsetzungen mit Schulen und Altersinstitutionen in der hier skizzierten Idee, das Generationenspiel mit den Z-Spiele analog & digital weiter zu entwickeln.

Infos & Kontakt