



## *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 des Projektes im Mai 2022*

Mittlerweile ist die App mit den drei ersten 'Z-Spielen' praktisch fertiggestellt und soll im Juni publiziert werden. Programmiert wurde sie von Dominique Lagger und Gian-uca Caluori, zwei Bachelor AbsolventInnen des Instituts für Data Science der FHNW. Getestet wurden die Tablet-Spiele trotz Pandemie im November 2021 und im Februar 2022 mit BewohnerInnen des Basler Generationenhauses Neubad und den Berner Alters- und Pflegeheimen Domicil Schwabgut. Sobald die App publiziert wird, werden wir dazu das zusätzliche Angebot "analog/digitale Spielen für Alterseinrichtungen formulieren.

### Infos & Kontakt