



Zeitmaschine.TV

Zeitreise in die 60er

Animation um persönliche Erinnerungen für Alterseinrichtungen



mit Fotos und Filmen vom Generationenspiel «Zeitmaschine bauen!»

Ein Angebot des Vereins Zeitmaschine.TV



Animation «Zeitreise in die 60er»

Mit Fotos, Gegenständen und Kurzfilmen reisen Bewohner:innen zurück in ihre Jugend. Über Fotos wählen sie aus, wohin die Zeitreise führt und ergänzen diese punktuell mit eigenen Erinnerungen. Die «Zeitreise» unterhält und hält die Erinnerung am Leben.

Mit Fotos und Filmen zurück

Wir reisen mit unserem Z-mobil und einer Kiste mit Quellenmaterial an. Dazu gehören Foto-Alben, Spielzeug und die gebundene «Schweizer Illustrierte». Diese Quellen können angefasst werden. Dadurch werden die Einschränkungen des Seh- und Hörvermögens aufgewogen. BewohnerInnen wählen die Fotos, die den roten Faden durch die Clip-Show bilden. In kurzen Filmen erinnern sich SeniorInnen an ihre Jugend, illustriert durch Einblicke in die Foto-Alben. Dazwischen bleibt Raum für eigene Erinnerungen von einigen BewohnerInnen. Die Filme stammen vom Generationenspiel «Zeitmaschine bauen!», das ebenfalls vorgestellt wird. In der Animation wird auch das «Hör-Spiel» aus unserer App «Zeitmaschine Spiele» eingesetzt. Dabei ordnen die BewohnerInnen Tonspuren mit Erinnerungen Privatfotos zu.



Auch jüngere Angehörige oder Grosskinder der BewohnerInnen können mit Gewinn an der «Zeitreise» teilnehmen. Die Fotos zeigen eine Animation im Burgerspittel Bern, die von der Animatorin Susanna Zehnder fotografisch festgehalten worden ist.



Multimedia-App «Zeitmaschine Spiele»

Die App «Zeitmaschine Spiele» enthält drei digitale Spielformen, die zusammen mit und für BewohnerInnen von Alterseinrichtungen entwickelt wurden, um deren Erinnerungen zu aktivieren und die Gesprächskultur untereinander zu fördern. Sie basieren auf einer Sammlung von ca. 1.000 Kurzfilmen und zahlreichen Privatfotos. Diese werden genutzt, um den Spielenden einen frischen Blick auf eigene Erinnerungen zu bieten. Die Spiele wurden 2021/22 zusammen mit zwei IT-Studierenden des Instituts für Data Science der FHNW entwickelt.



Die drei «Zeitmaschine Spiele», spielbar auch mit oder ohne AnimatorInnen auf iPads von BewohnerInnen oder des Altersheimes.

Mitwirkung und Optionen

Als Fachperson aus Animation oder Pflege, aber auch als DirektorIn können Sie bei der Clip-Show mitwirken. Etwa indem Sie die Fotos zu den jeweils nächsten Clips ziehen, oder die BewohnerInnen zwischen den Filmen nach eigenen Erinnerungen fragen. Die «Zeitreise in die 60er» ergibt auch als Anlass mit Angehörigen Sinn. Ausserdem kann die «Zeitreise» auch zu einer Umsetzung des Generationenspiels führen.



Hintergrund: Generationenspiel «Zeitmaschine bauen!»

«Zeitmaschine bauen!» bringt SeniorInnen mit Teenagern zusammen. SchülerInnen besuchen ältere Leute und schaffen aus deren Erinnerungen und Foto-Alben mit Hilfe ihrer Smartphones Kurzfilme, die sie online veröffentlichen. Die Jugendlichen erhalten zeitgeschichtliche Einblicke und interdisziplinäres Wissen, die ZeitzeugInnen interessierten Besuch. Bei Clip-Shows quer durchs Land, etwa an Schul-Examen, Dorffesten oder in Altersheimen, begegnen sich die Generationen erneut.



Infrastruktur

Für die Aufbereitung der Quellen werden ein paar Tische und für die Clip-Show ein Beamer benötigt. Quellen wie Foto-Alben, Zeitschriften und Spielzeug bringen wir mit, ebenso wie eine gute Sound-Anlage. Beides antransportiert mit unserem ebenfalls historischen Z-mobil.

Zeit und Geld

Die Animation dauert ca. 60 Minuten und kostet dank unseren Finanzierungspartner inklusive Planung und Spesen nur 500 SFr.



Zeitmaschine.TV

Kontakt und links

Verein Zeitmaschine.TV
Wankdorffeldstraße 102
CH - 3014 Bern
+41 31 534'63'16

info@zeitmaschine.tv

Projektleiter lic. phil. hist. Christian Lüthi:
c.luethi@zeitmaschine.tv

Links

Die links lassen sich im elektronischen Dokument klicken

- » [Zeitmaschine.TV/Verein](#)
- » [Zeitmaschine.TV/Presse](#)
- » App «[Zeitmaschine-Spiele](#)
- » [Zeitmaschine.TV/Generationenspiel](#)
- » [Zeitmaschine.TV/Aktuell](#)
- » [Zeitmaschine.TV/Oral-History-Filme](#)



Quellen-Kiste, wie wir sie vor Ort einsetzen