

# PROJEKTIDEEN ZUM VIRTUELLEN HEIMATSAMMLUNGEN-BILDUNGSHAUS

(Schulische und Außerschulische Bildung / Wettbewerbe)



## ESCAPE-ROOM

Die Teilnehmer sollen mit Hilfe der Objekte und Informationen im Bildungshaus für jeden Bildungs-Raum einen Escape-Room erstellen.

Start ist im Foyer. Aus den dort zu beantwortenden Fragen ergibt sich ein Lösungswort, das den nächsten zu besuchenden Raum nennt. So geht es durch alle Räume, bis man im letzten Bildungsraum die Lösung findet, welche zum von der Kulturstiftung abschließend gesuchten Objekt führt.

Das Spielprinzip von Escape-Rooms ist, dass die Spieler Rätsel-Fragen lösen und Tipps „entziffern“ müssen, die sie nach und nach näher an das Ziel des Spiels bringen - das Zimmer zu verlassen.

## SUCH-RÄTSEL

Gesucht wird nach 15 Objekten, die in den Räumen vorhanden sind. Zu den gesuchten Objekten wird je eine Räselfrage gestellt. Es wird aber nicht verraten, in welchem Raum sich eines oder mehrere Objekte befinden. Hat man alle 15 Gegenstände gefunden, so ergibt sich aus einzelnen Buchstaben der Gegenstände - deren Reihenfolge festgelegt wurde - das Lösungswort.

## **FERNSEH-PROJEKT I**

Die Teilnehmer sollen zu einem der Bildungsräume einen dazu passenden kurzen (!) Film erstellen. Die besten Filme werden (in zeitlicher Abfolge des Eingangs) in den Bildungsraum eingestellt.

## **FERNSEH-PROJEKT II**

Die Teilnehmer sollen zu einem Objekt in einen der Bildungsräume einen dazu passenden kurzen (!) Film erstellen. Die besten Filme werden (in zeitlicher Abfolge des Eingangs) in den Bildungsraum eingestellt.

## **HÖR-PROJEKT I**

Die Teilnehmer sollen zu einem der Bildungsräume ein dazu passendes Audio erstellen. Die besten Audios werden (in zeitlicher Abfolge des Eingangs) in den Bildungsraum eingestellt.

## **HÖR-PROJEKT II**

Die Teilnehmer sollen zu einem Objekt in einem der Bildungsräume ein dazu passendes Audio erstellen. Die besten Audios werden (in zeitlicher Abfolge des Eingangs) in den Bildungsraum eingestellt.

## **„ATLAS“**

Die Teilnehmer sollen zu einem der Bildungsräume eine Landkarte erstellen, in die die Orte zu den vorhandenen Objekten eingezeichnet sind.

## **REISEFÜHRER**

Die Teilnehmer sollen zu einem der Bildungsräume zunächst eine Landkarte erstellen, in der die Orte zu den vorhandenen Objekten eingezeichnet sind, danach einen Reiseführer, in denen diese Orte dargestellt werden (Geschichte, Sehenswürdigkeiten, ...).

## **HEIMATSAMMLUNG ERSTELLEN 1**

Entnimm Objekte (Anzahl je nach Altersgruppe) aus dem Bildungshaus und erstelle damit eine eigene Heimatsammlung, wobei Du den entnommenen Objekten aktuelle Objekte des täglichen Gebrauchs (also von heute) gegenüberstellst.

## **HEIMATSAMMLUNG ERSTELLEN 2**

Wenn in Deiner Familie oder einer Dir bekannten Familie Fluchterfahrungen vorhanden sind, sprich mit ihnen darüber und erstelle dann eine eigene Heimatsammlung aus entsprechenden Objekten. Du kannst als Anregung nachfragen, ob diese Menschen auch solche Objekte haben wie in der Sammlung (oder damals mitgebracht hatten): Du kannst Ihnen ja sogar auf dem Handy das Bildungshaus zeigen.

## **HEIMATSAMMLUNG ERSTELLEN 3**

Erstelle eine Heimatsammlung mit 20 Objekten, die Du mitnehmen würdest, wenn Du nur einen Tag Zeit hättest, bevor Du Dein Zuhause für immer verlassen musst (denk dran, Du brauchst nicht nur liebgewordene Dinge, Du brauchst auch Wäsche zum Wechseln, etwas Proviant, Ausweise).

## **GEGENWART UND ZUKUNFT**

Besuche die Bildungsräume Flucht heute und Flucht damals. Entwickle ein Storyboard für ein Zeitzeugengespräch.

## **LEHRKRÄFTE**

Verschiedener Fächer können das Bildungshaus verwenden, um Schülern die Lebenswelt z.B. bestimmter Persönlichkeiten nahe zu bringen.

Die Jugendlichen können als Aufgabe altersgerechte Projektideen für das Bildungshaus entwickeln, die an die Kulturstiftung weitergeleitet und auf einer eigenen Seite mit Nennung der Ideengeber eingestellt werden.