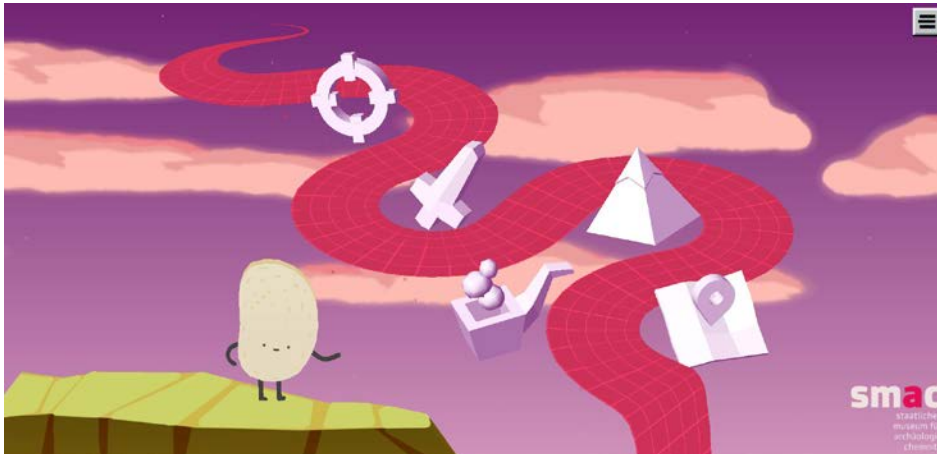


Presse- und Fototermin

Chemnitz, 14.12.2018, 13.00 Uhr



Archäologiemuseum smac präsentiert Online-Spiel zur Ausstellung „SACHSEN BÖHMEN 7000“

heute geht ein Spiel zur aktuellen Sonderausstellung „SACHSEN BÖHMEN 7000“ online. Unter den Webadressen

sb7000.de und **sachen-boehmen-7000-telelernen.de** *

spielen sich Jugendliche und Junggebliebene – begleitet von einer putzigen Knödelscheibe – durch die Höhen und Tiefen der 7000 Jahre währenden Beziehungen zwischen Sachsen und Böhmen.

* **HINWEIS** Die die Website ist derzeit unter der vorläufigen URL **https://lsnq.de/sb7000** verfügbar. Wir werden Sie informieren, sobald die Spiele unter den oben genannten URLs verfügbar sind.

Auf der Website spiegeln fünf verschiedene Spiele im Retro-Design die wichtigsten Themen der aktuellen Sonderausstellung wider. Sie vermitteln auf unterhaltsame Weise den kulturellen Austausch, die zeitweise Entfremdung und die vorsichtige Annäherung zwischen den beiden Nachbarregionen durch die Zeit.

**Kulturen entdecken
Geschichte verstehen**
www.smac.sachsen.de

Direktorin
Dr. Sabine Wolfram

**Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit**
Jutta Boehme

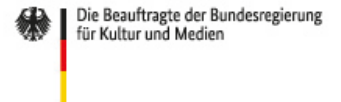
Stefan-Heym-Platz 1
09111 Chemnitz

tel +49 371. 911 999 - 65
fax +49 371. 911 999 - 99
mobil +49 172. 89 77 050

e-mail
jutta.boehme@lfa.sachsen.de
presse@smac.sachsen.de

Das smac ist eine Einrichtung
des Staatbetriebs Landesamt
für Archäologie Sachsen.
Zur Wetterwarte 7 | 01109 Dresden
www.lfa.sachsen.de

Das Projekt wurde gefördert durch die **Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien** im Rahmen des Europäischen **Kulturerbejahres 2018**, das unter dem Motto „Sharing Heritage“ steht.



„Erstmalig schaffen wir mit dem Online-Spiel ein zusätzliches, niedrigschwelliges digitales Angebot zu einer Sonderausstellung“, freut sich Museumsdirektorin Sabine Wolfram. „Es handelt sich um eine Art Digital für Jugendliche, das dazu konzipiert ist, die sächsisch-böhmischen Beziehungen über die Zeit hinweg und unter verschiedenen Gesichtspunkten unterhaltsam zu vermitteln. Gerade Jugendliche zwischen 12 und 17 Jahre zählen zu den schwer erreichbaren Zielgruppen für Museen. Viele kennen Museen nur durch die Schule – wenn überhaupt. Durch die Spieleanwendung wollen wir einen einfachen Zugang zu einem interessanten Aspekt ihrer eigenen Kulturgeschichte anbieten. Sie müssen die oft als Hindernis empfundene Schwelle des Museums – vorerst – nicht überschreiten. Aber natürlich möchten wir die Jugendlichen einladen, zu uns zu kommen.“



Die Gestaltungsagentur pluslab aus Halle entwickelte das Online-Spiel im Auftrag des smac.

„Die Spieleanwendung setzt bewusst auf Interaktion, Kurzweiligkeit und Varianz“, so pluslab-Geschäftsführer Tom Hanke. „Alle Szenen unterscheiden sich in Stil und spielerischer Interaktion, um Besucher*innen mit jeder Inszenierung neu zu überraschen. Dank der einfachen Bedienung über Tippen und Wischen können Spieler*innen direkt loslegen.

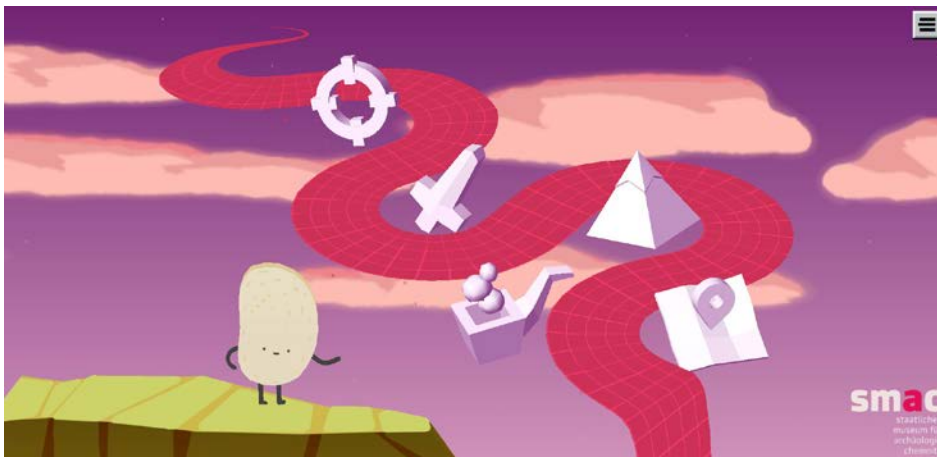
Die altmodische URL-Bezeichnung ‚telelernen‘ spielt einerseits auf das Lernangebot in der Freizeit an, andererseits darauf, dass sich Lernende und Lehrende nicht am gleichen Ort befinden.“

Bereits seit 2010 entwickeln die Mitarbeiter von pluslab digitale Produkte für Museen, Kultur- und Forschungseinrichtungen. Das Militärgeschichtliches Museum Dresden, die Franckesche Stiftungen zu Halle und das Fraunhofer IWU zählen zu ihren Kunden.

Fünf Spiele - fünf Themen - eine Knödelscheibe

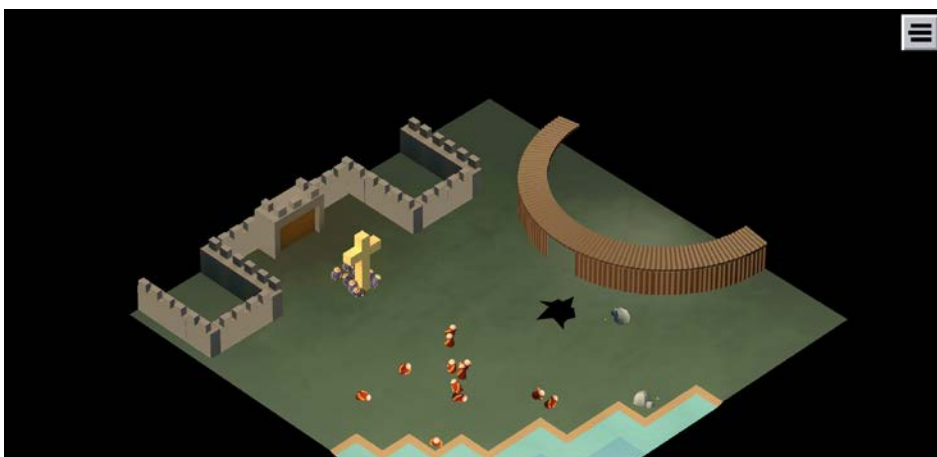
Die Knödelscheibe als typisch böhmisches Element ist bei jedem der fünf Spiele dabei. Sie kommentiert mit Gesten und Gesichtsausdrücken die Spielergebnisse.

00_Eingangssequenz



Die Knödelscheibe fällt in die Vergangenheit zurück und landet vor der Auswahl, ob er Telelernen möchte oder nicht. Nach erfolglosem Nein-Drücken bestätigt er mit Ja und kann nun unter fünf Spielen auswählen.

01_Landschaft und Besiedlung



In der filmischen Einführungszenen beobachten die Spieler*innen kleine Siedler bei ihren ersten Schritten in der Region. Während eine Erzählerin in Langhäuser und Slawenburgen Eroberung und Christianisierung einführt, sind die putzigen Siedler von der Situation etwas überfordert.

02_Sprache, Grenze, Identitäten



Die Spieler*innen schießen mit einer Zwillie auf Zielscheiben, die in einer Theaterkulisse aufgestellt sind. Trifft man, wird ein kurzer Akt zum Thema Sprache, Grenze bzw. Identität aufgeführt. Heute fühlen sich Tschechen als Tschechen und Deutsche als Deutsche, doch das war nicht immer so. Es wurden auch aus der jeweils anderen Sprache Wörter entlehnt.

03_Kunst und Religion



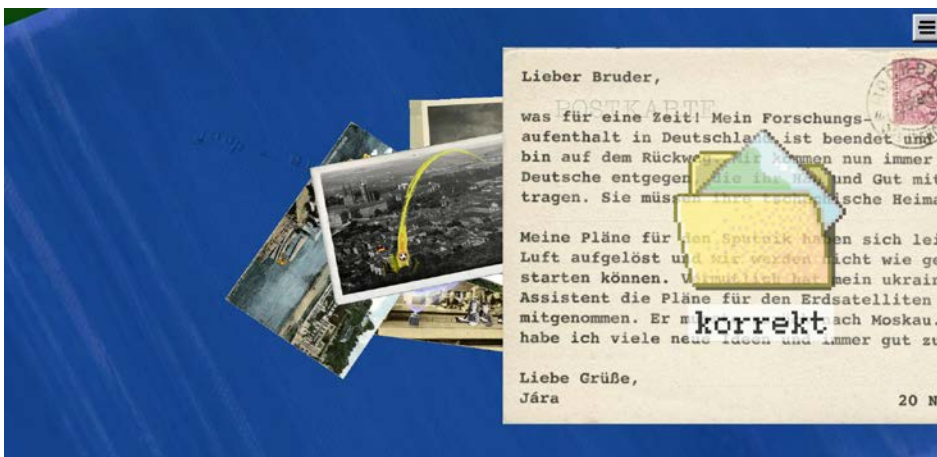
Auf dem Rücken von Lucas Cranach d. Älteren sammelt der Knödel Münzen von Auftraggebern und Schriftrollen von Martin Luther ein, er duckt sich vor den Speeren des Katholiken Karl IV. und hüpf über Scheiterhaufenfeuer, die vom brennenden Jan Hus herunterfallen.

04_Berggeschrey



Bei diesem Spiel kann man sich leicht verzocken, denn es hängt nicht vom Können, sondern vom Glück ab, ob der Einarmige Bandit drei Gleiche zeigt oder nicht. Auch Ende des 15. Jh. suchten viele Menschen dies- und jenseits des Erzgebirgskamms ihr Glück in den reichen Silbervorkommen der Region. Reichtum der Siedler und Städtebau sind die Folge.

05_Krieg und Frieden



Der Knödel fällt durch das Dach eines Fälschers und wirft echte und gefälschte Postkarten von einem gewissen Jára durcheinander. Die unstillen Beziehungen zwischen Sachsen und Böhmen im 20. Jh. werden hier thematisiert. Die Spieler*innen müssen sich entscheiden: Ist das, was Jára an seinen Bruder schreibt wahr oder falsch?