

# Damals 1410

## Eine digital-reale Ausstellung zur Medienkompetenz für Kinder ab 8 Jahren

Eine Ausstellung des Jungen Museums Frankfurt und des Grazer Kindermuseums FRida & freD, ermöglicht durch die Klaus Tschira Stiftung

**28.3.2026 bis 21.2.2027**

**Ab März 2026 unternehmen die Besucher\*innen des Jungen Museums Frankfurt eine Zeitreise in das Jahr 1410 und tauchen in eine digital-analoge Mittelalterwelt ein. Durch verschiedene Aktivitäten erweitern sie spielerisch ihr Medienwissen und kehren als echte Zeitreisende in die Gegenwart zurück. 21 Hands On Stationen - analog, digital, analog-digital – laden ein, neun Medienkompetenzfelder zu erkunden.**

Was passiert, wenn digitale und analoge Welten in einem Raum verschmelzen? In der Ausstellung „Damals 1410“ werden Besuchende zu Protagonist\*innen einer interaktiven Zeitreise. Sie meistern Herausforderungen, lösen Rätsel und interagieren mit Figuren aus der digitalen Welt, um im Spiel voranzuschreiten.

Gleich zu Beginn treffen sie auf eine Erfinder-Ratte. Mit ihrer Zeitmaschine geht es zurück ins Mittelalter – in das Jahr 1410. Doch ein Zeitsprung von 600 Jahren ist zu viel für die Zeitmaschine, ihre gesamte Energie ist aufgebraucht. Um zurückkehren zu können, muss die Batterie wieder aufgeladen werden! Die Besucher\*innen erhalten den Auftrag, die mittelalterliche Stadt zu erkunden, Aufgaben zu lösen und Bewohner\*innen kennenzulernen, die ihre Hilfe benötigen. Mit einer Spielkarte können sie sich an jeder Station einloggen, ihren Spielstand einsehen und sich im Stadtplan orientieren. An den verschiedenen Stationen werden Abzeichen gesammelt, die in Energie für die Zeitmaschine umgetauscht werden können. Die Ratte begleitet sie bei ihrer Reise durch die Stadt.

Die Zeitreisenden helfen zum Beispiel dem Baumeister beim Bauen einer Burg mit KI, arbeiten als Influencer\*in in der Töpferwerkstatt, versorgen ein Pferd und löschen gemeinsam ein Feuer. Die dabei gesammelten Abzeichen entsprechen verschiedenen Medienkompetenz-Feldern: Datenschutz, Werbung und Spam, Selbstwirksamkeit und Kooperation, Influencing, Soziale Kommunikation, Infoquellen und Fake News, Selbstdarstellung, Programmierung und In-App-Käufe. Wurden genug Abzeichen gesammelt, kann die Zeitmaschine wieder aufgeladen werden und die Reise zurück in die Gegenwart starten.

Das Spiel folgt den Dynamiken von digitalen Spielen, wie sie bei jungen Menschen beliebt sind: Die Spielenden begeben sich in eine faszinierende narrative und visuelle Welt und müssen einem sympathischen Charakter helfen, ein Problem zu lösen. Belohnungssysteme wie das Einsammeln von Abzeichen und Münzen sorgen für einen Spielflow und motivieren die Spielenden, am Ball zu bleiben und immer neue Herausforderungen zu absolvieren.

## **Neun Medienkompetenz-Vermittlungsziele**

### **1. AGBs und Datenschutz**

Wir sind es gewohnt, bei der Installation neuer Apps Nutzungsbedingungen und Datenschutzerklärungen mit einem Klick anzunehmen. In der Ausstellung hat das unmittelbare Auswirkungen auf die Spielwelt. Die Spieler\*innen können entscheiden: Zustimmung oder Ablehnen?

Übrigens: Das bei Kindern und jungen Erwachsenen beliebte Spiel Brawl Stars hat täglich ca. 65.000 aktive Spieler\*innen. Die AGBs, die Kinder ab 13 Jahren selbstständig akzeptieren dürfen, haben über 5.600 Wörter.

### **2. Werbung und Spam**

Ob personalisierte Werbung bei der Pferdepflege oder ein attraktives Gewinnspiel: Die Spieler\*innen gelangen in die Reflektion darüber, welche persönlichen Daten sie von sich preisgeben wollen.

Übrigens: Weltweit sind ca. 90% aller versandten Emails Spam, also unerwünschte Massenmails. Laut internationaler Studien sehen durchschnittliche Internet-User\*innen ca. 4.000-6.000 Werbungen pro Tag.

### **3. Selbstwirksamkeit und Kooperation**

In der Ausstellung „Damals 1410“ sind die Besucher\*innen kooperativ tätig, während sie ein Stadttor bauen und ein Feuer löschen. Sie erreichen als Community miteinander ein Ziel. Beim Tanzen folgen sie gemeinsam einem Trend und tragen selbst zu seiner viralen Verbreitung bei.

Übrigens: Auf der beliebten Forumsplattform Reddit gibt es über eine Million aktive von User\*innen erstellte Subforen (sogenannte Subreds). Global gelten Videos als „viral“, wenn sie ca. 20-30 Millionen Views in einer Woche bekommen.

### **4. Influencer\*in sein**

Die Spielenden tauchen in die Rolle der Influencer\*innen ein und nehmen an der Welt des digitalen Marketings über Online-Beziehungen teil. Mit einem selbstgedrehten Video bewerben sie ein Produkt und beschäftigen sich mit dessen Vermarktung.

Übrigens: Auf Instagram sind ca. 8,6 Millionen Influencer\*innen aktiv. Knapp über 20.000 haben mehr als 1 Millionen Follower\*innen und zählen damit zu den Mega-Influencer\*innen.

### **5. Soziale Kommunikation**

Ständige digitale Kommunikation bestimmt für viele Menschen den Alltag und unterbricht immer wieder Gespräche und Alltagssituationen. In der Ausstellung wird erlebt, wie sich analoge und digitale Kommunikation unterscheiden, welche Vor- und Nachteile dabei Standorterkennung mit sich bringt und wo Missbrauch möglich ist.

Übrigens: Kinder und Jugendliche mit intensiver Handynutzung bekommen bis zu 5.000 Benachrichtigungen pro Tag.

### **6. Infoquellen und Fake News**

An mehreren Stationen werden Informationen und Falscherzählungen thematisiert. Nicht alles, was über Bildschirme wandert, ist wahr. Manches entsteht durch Missverständnisse, manche Lügen werden absichtlich erzählt. Die Ausstellung eröffnet interaktive Möglichkeiten, sich mit Wahrheiten und Unwahrheiten und ihren Folgen auseinanderzusetzen.

Übrigens: Zahlreiche Studien zeigen, dass YouTube das beliebteste Videoangebot für Kinder ist, aber auch ihre Hauptinformationsquelle.

## **7. Selbstdarstellung**

Mit Filtern ist es möglich, Fotos und Videos lebendiger und unterhaltsamer zu machen. Direkt zeigt sich damit, wie leicht sich Inhalte vermeintlich verschönern lassen – und wie weit sie dann manchmal von der Realität entfernt sind. Besucher\*innen produzieren Content selbst und gehen so dem Zusammenhang zwischen Likes und Selbstwertgefühl auf den Grund.

Übrigens: Jede Social-Media-Plattform bietet hunderte verschiedene Filter, um Videos und Fotos einfach und schnell optisch zu verändern.

## **8. Programmieren**

Programmieren – also das selbstständige Erstellen von Programmcodes, um beispielsweise eigene Apps zu entwickeln – wird zunehmend eine wichtige Kulturtechnik wie Lesen, Schreiben und Rechnen. In der Ausstellung wird an einer eigenen Programmierung getüftelt, um ein kniffliges Rätsel zu lösen.

Übrigens: Aktuell existieren über 350 etablierte Programmiersprachen.

## **9. In-App-Käufe**

In vielen Spielen und Apps sind In-App-Käufe der primäre Weg, um Umsatz zu generieren. Im Rahmen der Ausstellung kann digitales Spielgeld verwendet werden, um im Spiele-Shop einzukaufen. Aber Vorsicht: Manche Items sind besonders begehrt und entsprechend teuer!

Übrigens: Pro Jahr werden weltweit ca. 150 Milliarden Euro in In-App-Käufen umgesetzt.

## **21 Aktivitäten in der Ausstellung**

- Stadt betreten
- Foto machen
- Pferd versorgen
- Burg entwerfen
- Preis gewinnen
- Tanzen
- Feuer löschen
- Stadttor bauen
- Töpfern und verkaufen
- Schmieden und influencen
- Sprachnachricht aufnehmen
- Karren fahren
- Schreiben mit Gänsefeder
- Heilmittel herstellen
- Drachen jagen
- Jonglieren für Likes
- Foto-Filter aufdecken
- Truhe öffnen
- Ordnung schaffen
- Wappen gestalten
- Zurück in die Gegenwart

Auf [www.damals1410.net](http://www.damals1410.net) lebt der Ausstellungsbesuch zuhause weiter!

Kinder erwartet eine interaktive Plattform, dort können sie auf Erlebnisse in der Ausstellung zurückgreifen. Sie erleben ihren Aufenthalt in Zahlen und sie sehen, welche Stationen und Medienkompetenz-Abzeichen sie absolviert haben.

Für Erwachsene – Familien, Pädagog\*innen und Multiplikator\*innen - gibt es einen eigenen Bereich mit Informationen, Literaturtipps, Arbeitsblättern, Videos und Podcasts, Statistiken und weiterführenden Links. Auch Veranstaltungen zum Thema Medienkompetenz sind dort gelistet. Der Erwachsenen-Bereich wird laufend mit neuen Informationen erweitert.

**Mehr Informationen:** <https://junges-museum-frankfurt.de/damals1410>

### **Kontakt für die Presse**

Karin Berrío  
Leitung Museumskommunikation

Historisches Museum Frankfurt  
T +49 69 212-37776  
E-Mail [karin.berrio@stadt-frankfurt.de](mailto:karin.berrio@stadt-frankfurt.de)

### **Junges Museum Frankfurt und Historisches Museum Frankfurt**

Saalhof 1, 60311 Frankfurt am Main  
Tel. +49 69 212-35599  
[info@historisches-museum-frankfurt.de](mailto:info@historisches-museum-frankfurt.de)  
[www.junges-museum-frankfurt.de](http://www.junges-museum-frankfurt.de)

### **Besucht das Junge Museum auf Facebook und Insta!**



### **Information zum Jungen Museum Frankfurt**

Das Junge Museum Frankfurt (JuM), 1972 eröffnet, ist das älteste Kindermuseum in Europa und teilt seinen Standort mit dem Historischen Museum Frankfurt. Das JuM konzipiert und zeigt interaktive Ausstellungen, die eigens für Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 14 Jahren konzipiert sind. Dabei wird großer Wert auf Pluralität und Vieldimensionalität gelegt. Anfassen ist ausdrücklich erwünscht, selbstbestimmtes Spielen und Lernen oder handwerkliches und künstlerisches Gestalten stehen im Mittelpunkt aller Angebote.