

# Damals 1410

## Ausstellung zu Medienkompetenz ab 8 Jahren 28.3.2026 bis 7.2.2027

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

„Damals 1410“, die neue Ausstellung im Jungen Museum Frankfurt, führt spielerisch durch die digitale Welt. Die Ausstellung ist ein Spiel im Raum und beginnt mit einer Zeitreise in eine mittelalterlich anmutende Stadt. Alle Besucher\*innen erhalten eine eigene Spielkarte mit persönlichem Code. Damit können sie sich an einer der 25 Hands-on Stationen einloggen und das Spiel beginnt.

Gleich zu Beginn geht es mit der Zeitmaschine zurück ins Mittelalter – in das Jahr 1410. Doch ein Zeitsprung von über 600 Jahren ist zu viel für die Zeitmaschine, ihre gesamte Energie ist aufgebraucht. Um zurückkehren zu können, muss die Batterie wieder aufgeladen werden! Die Spielbegleiterin, eine freundliche Ratte, gibt den Besucher\*innen den Auftrag, die Stadt zu erkunden, Aufgaben zu lösen und damit wertvolle Abzeichen sowie Energie für die Zeitmaschine zu sammeln.

Das Spiel folgt den Dynamiken von digitalen Spielen: Die Spieler\*innen 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, am Ball zu bleiben und immer neue Herausforderungen zu meistern.

So helfen die Zeitreisenden zum Beispiel dem Baumeister beim Bauen einer Burg mit KI, sie arbeiten als Influencer\*innen beim Schmied, versorgen ein Pferd und löschen gemeinsam ein Feuer. Für jede gespielte Station erhalten sie ein Abzeichen. Dieses entspricht einem von neun Medienkompetenz-Feldern: Datenschutz, Werbung und Spam, Selbstwirksamkeit und Kooperation, Influencer, Soziale Kommunikation, Infoquellen und Fake News, Selbstdarstellung sowie Programmierung und In-App-Käufe. Mit der Spielkarte kann an jeder Station der Spielstand eingesehen werden: Welche Stationen wurden bereits gespielt? Wie viele Abzeichen wurden gesammelt, sind es genug für die Rückreise? Zum Abschluss des Ausstellungsbesuchs werden die gesammelten Abzeichen in Energie für die Zeitmaschine umgetauscht.

Die Ausstellung eignet sich vor allem für den Besuch von Schulklassen und Kindern in Begleitung von Erwachsenen. Hier können sich alle ab acht Jahren in einem geschützten Rahmen in der digitalen Welt ausprobieren und Medienkompetenz erlangen.

## Neun Medienkompetenz-Felder

### 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?

### 2. Werbung und Spam

Ob personalisierte Werbung bei der Pferdepflege oder ein attraktives Gewinnspiel: Die Spieler\*innen reflektieren, welche persönlichen Daten sie preisgeben wollen.

### 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.

### 4. Influencer\*in sein

Die Spieler\*innen tauchen in die Rolle von Influencer\*innen ein. Mit einem selbstgedrehten Video bewerben sie ein Produkt und beschäftigen sich mit dessen Vermarktung.

### 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.

### 6. Infoquellen und Fake News

An mehreren Stationen werden Informationen und Falscherzählungen thematisiert. Nicht alles im digitalen Raum ist wahr. Manches entsteht durch Missverständnisse, manche Lügen werden absichtlich erzählt. Die Ausstellung eröffnet interaktive Möglichkeiten, sich mit Informationsrecherche und Fake News auseinanderzusetzen.

## 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.

## 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.

## 9. In-App-Käufe

In vielen Spielen und Apps sind In-App-Käufe der primäre Weg, um im Spiel voranzuschreiten. Mit In-Game-Währungen wird verschleiert, dass Spieler\*innen echtes Geld ausgeben. Im Rahmen der Ausstellung kann digitales Spielgeld verwendet werden, um im Spiele-Shop einzukaufen. Aber Vorsicht: Manche Items sind besonders begehrt und entsprechend teuer!

### Weitere Informationen zur Ausstellung:

Sprachen: Deutsch und Englisch

Jede Station hat über Lautsprecher, Hörknubbel oder Kopfhörer eine Sprachausgabe. Sämtliche Stationen sind mit einem Rollstuhl unterfahrbar.

Schulklassen können für ihren Besuch Zeitfenster von 1,5h reservieren (9 Uhr, 10.30 Uhr, 12 Uhr).

Das empfohlene Alter für den Besuch ist 8-12 Jahre.

Die Ausstellung ist ein digital-analoges Game, es werden keine Führungen angeboten.

Die Ausstellung wird ganztägig von Mitarbeiter\*innen des Jungen Museums betreut.

Das Begleitprogramm ist unter [junges-museum-frankfurt.de/kalender](https://junges-museum-frankfurt.de/kalender) abrufbar.

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

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

Dort können die Besucher\*innen 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.

„Das Junge Museum Frankfurt befasst sich in seinen Ausstellungen mit gesellschaftlich relevanten Themen wie Demokratie, Klimawandel, Kinderrechte und Zusammenleben. Zu lernen sich zu informieren, zu kommunizieren und selbstständig zu urteilen und eigene Anliegen zu vertreten, sehen wir als Teil unseres Bildungsauftrages. Dazu gehören auch die Kompetenz und die kritische Auseinandersetzung mit den aktuellen Medien.

Seit vielen Jahren sind wir mit dem Grazer Kindermuseum FRida & freD im regen Austausch. Diese langjährige Beziehung wird nun von der gemeinsamen Ausstellung gekrönt. Als Kindermuseen haben wir etwas Grundlegendes gemeinsam: Spielen ist Programm! Spielend erschließen sich Kinder ihre Umgebung und die Welt, beim Spielen werden grundlegende Fertigkeiten und Fähigkeiten entwickelt, geübt und gelernt. Das Aktivieren von eigenen Erfahrungen ist für das Aufnehmen, Verbinden und Umsetzen von bisherigem mit neuem Wissen entscheidend. Da war es nur folgerichtig, dass die Ausstellung als Spiel im Raum realisiert wird. Eine Auseinandersetzung mit wichtigen Medienkompetenz-Feldern sollte es werden, die obendrein auch noch Spaß macht.

Das Junge Museum brachte seine Erfahrung im Einsatz von digitalen Medien in Ausstellungen, digitaler Vermittlung sowie seine historisch-wissenschaftliche Expertise ein. Entstanden ist ein geschützter Raum, in dem alles ausprobiert werden kann. Wir sind gespannt darauf, was Kinder mit ihren Familien aus der Ausstellung machen werden und hoffen all jene beim Umgang mit Fake News, der Nutzung von KI oder dem Datenschutz zu sensibilisieren, die bisher wenig Gelegenheit dazu hatten.“

### **Susanne Gesser und das Team des Jungen Museums**

„Es gibt keine Kindheit ohne digitale Medien – und es wird auch nie mehr eine geben! Dieses Faktum brachte uns 2022 auf die Idee zu einer Mitmach-Ausstellung zum Thema Medienkompetenz. Schon damals brannte dieses Thema vielen Familien unter den Nägeln, aktuell scheint die Relevanz größer denn je. Kinder wachsen ganz selbstverständlich mit digitalen Medien auf. Plattformen wie YouTube, TikTok oder WhatsApp sind für viele Teil des Alltags. Umso wichtiger ist es, junge Menschen frühzeitig zu befähigen, Medien nicht nur zu nutzen, sondern sie auch zu verstehen und zu hinterfragen.

Das Ziel der Ausstellung ist es, Kinder zu ermutigen, selbstbewusst, kritisch und verantwortungsvoll an der digitalen Welt teilzunehmen. Medienkompetenz ist eine Schlüsselqualifikation unserer Zeit. Sie entsteht nicht von selbst und muss bereits in jungen Jahren gefördert werden. Dass uns das mit dieser Ausstellung geglückt ist, zeigt

eine vor wenigen Tagen fertiggestellte Evaluierung der Universität Wien; Fazit:  
„Insgesamt kann festgehalten werden, dass die Steigerungen der Medienkompetenz in Relation zur Dauer der Intervention sehr hoch ausgefallen sind. Die Ausstellung hat einen wesentlichen Beitrag zur Förderung der Medienkompetenz der 8-12jährigen Besucher:innen geleistet.“

Es freut uns die in Partnerschaft mit dem Jungen Museum Frankfurt entstandene Ausstellung „Damals 1410“ nach einer Laufzeit von 11 Monaten in Graz nun dem Publikum in Frankfurt zu präsentieren.“

### **Jörg Ehtreiber und das FRida & freD-Team**

„Wie der berühmte Deckel auf Topf passt die Ausstellung „Damals 1410“ zur Klaus Tschira Stiftung! Seit 30 Jahren fördern wir spannende Projekte und Initiativen, die mit Naturwissenschaft, Mathematik und Informatik zu tun haben. Und das nicht nur in der Forschung und der Wissenschaftskommunikation, sondern auch und sehr gerne in der Bildung. Das analog-digitale Mittelalter-Abenteuer des Grazer Kindermuseums FRida & freD und des Jungen Museums Frankfurt ermöglichen wir als Stiftung besonders gerne, weil es wunderbar zu unseren Zielen passt: „Damals 1410“ spricht alle an, weckt die Neugier bei Kleinen und Großen und ermöglicht so ganz spielerisch wissenschaftliche Erkenntnis, die ins Leben passt. Das ist Lernen mit allen Sinnen!“

### **Lilian Knobel**

**Geschäftsführerin Bildung und Wissenschaftskommunikation der Klaus Tschira Stiftung**

## Begleitprogramm

### **VR-Workshop – 1410 immersiv in VR erleben**

Samstag, 30.05.2026, 14 – 17 Uhr

(kurze Mitmach-Einheiten mit Durchläufen von ca. 15 Minuten)

Offenes Angebot, kostenfrei, ab 8 Jahren

In diesem offenen Workshop begeben sich Kinder ab 8 Jahren und Erwachsene auf eine virtuelle Zeitreise. Mit VR-Brillen erleben sie digitale Welten und erhalten Einblicke in mittelalterliche Szenarien. Der Workshop lädt dazu ein, über Wahrnehmung, Realität und den Umgang mit digitalen Spielwelten nachzudenken und knüpft inhaltlich an die Zeitreise Idee der Ausstellung „Damals 1410“ an. In Kooperation mit Bildungsgabe e.V.

### **3D-Druck Workshop – Vom Entwurf zum Objekt**

Samstag, 26.09.2026, 14 – 17 Uhr

(kurze Mitmach-Einheiten mit Durchläufen von ca. 15 Minuten)

Offenes Angebot, kostenfrei, ab 8 Jahren

Wie entsteht aus einer Idee ein greifbares Objekt? In diesem offenen Workshop lernen Kinder ab 8 Jahren die Grundlagen des 3D-Drucks kennen. Sie erleben live, wie digitale Entwürfe in reale Objekte verwandelt werden und erfahren, welche Rolle Technik, Programmierung, Kreativität und Selbstwirksamkeit dabei spielen. Kleine 3D gedruckte Objekte können mitgenommen werden. In Kooperation mit Bildungsgabe e.V.

### **Robotik Workshop – Baue deinen ersten Roboter**

Samstag, 31.10.2026, 14 – 17 Uhr

(kurze Mitmach-Einheiten mit Durchläufen von ca. 15 Minuten)

Offenes Angebot, kostenfrei, ab 8 Jahren

In diesem Mitmach-Workshop entdecken Kinder ab 8 Jahren spielerisch die Welt der Robotik. Sie programmieren einfache Roboter, lösen kleine Aufgaben und lernen grundlegende Prinzipien von Logik, Zusammenarbeit und Problemlösen kennen. Der Workshop vermittelt Technik zum Anfassen und fördert wichtige Kompetenzen im Umgang mit digitalen Technologien.

### **Weitere Termine und Informationen zum Begleitprogramm:**

<https://junges-museum-frankfurt.de/kalender>

**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.