

Wir von hier - das Lokalportal

„Animaschi“ - ein 3D-Spiel macht Lust auf einen Besuch in der Kupfermühle

Von Wir von hier SH | 27.04.2026, 12:42 Uhr



Die MeTA-Klassen im Industriemuseum Kupfermühle FOTO: SUSANNE THUM

Das 3D-Spiel „Animaschi“ ermöglicht es Museumsbesuchern, Technikgeschichte in der Kupfermühle interaktiv zu erleben. Entwickelt wurde es von Schülern der Eckener-Schule in Zusammenarbeit mit Neox Studios.

Nach intensiver Arbeit konnten die Schüler der beiden Klassen der medientechnischen Assistenten - MetA 25/26 am RBZ Eckener-Schule - nach 2023 eine erste Weiterentwicklung eines 3D-Animationsspiels am Dienstag, 23. April 2026, im Industriemuseum Kupfermühle präsentieren. Eine tolle Aufgabe, denn hier kam alles zusammen, worauf Schule die Schüler vorbereiten möchte: Durchführung einer medientechnischen Aufgabe von der Planung über die inhaltliche Analyse, die Programmierung und abschließend die Dokumentation und Kundenpräsentation der Projektarbeit. Berufsnäher geht es kaum! Projektpartner war Neox Studios aus Flensburg, die bei besonders kniffligen Fragen eigenständig angesprochen wurden.

Der betreuende Lehrer Christian Herwig war anschließend sichtlich stolz, dass sich die Schüler auf diese komplexe Aufgabe eingelassen haben. Jeder konnte und hat sich eingebracht. Die Präsentation und Vorführung der Ergebnisse erfolgte durch die einzelnen Gruppen und beeindruckte die anwesenden Gäste - Martin Ellermann, Bürgermeister von Harrislee und Mitglied in verschiedenen Museumsgremien, Susanne Rudloff, Leiterin des Industriemuseums Kupfermühle, Sylva Brit Jürgensen, Fachberaterin für Kulturelle Bildung des Landes Schleswig-Holstein in Flensburg, Kirsten Redlin, Projektkoordinatorin im Bildungsministerium, und Susanne Thum, selbst studierte Mediengestalterin und unter anderem für das Museum tätig. Alle waren beeindruckt von den dargestellten Ergebnissen. Insbesondere freuten sich Christian Herwig und Kirsten Redlin, dass die Fördergelder aus dem Projekt „Schule trifft Kultur - Kultur trifft Schule“ so erfolgreich genutzt worden sind.

Das Spiel soll über die Interaktion mit jugendgerechten Medien einen leichteren Zugang zu den musealen Inhalten bieten und ist als Ergänzung zu bereits vorhandenen Vermittlungsmethoden wie einer Museums-App, analogen Führungen oder inhaltlichen Texten, Filmen und Abbildungen gedacht. Zielgruppe sind Museumsbesucher zwischen 15 bis 25 Jahren. Die im Industriemuseum ausgestellte komplexe Technik im Licht der Arbeitsbedingungen vergangener Jahrhunderte und der Geschichte unserer Region soll spielerisch erlebt werden.

Auf zwei Tablets im Museum kann diese 3D-Welt entdeckt werden: „Animaschi“ („animierte Maschine“) besteht aus einem 3D-Puzzle, in dem Maschinen zusammengebaut werden können, und einem Quiz, das die ausgearbeiteten Schülerrallyes aufnimmt. Ein bereits 2023 entwickeltes Adventure-Spiel wurde überarbeitet, Fehler beseitigt und für die Besucher als Bonus angeboten. Eine Highscore-Liste soll den Ehrgeiz der Besucher wecken, da damit ihre Leistungen nachvollziehbar und vergleichbar sind.

Fazit - ein Besuch in der alten Kupfermühle lohnt sich und nun erst recht!

Dieser Text wurde erstellt von:

Dietmar Post

RBZ Eckener-Schule Flensburg