

Besserwisser

Ausstellungen gewinnen beim Publikum an Attraktivität, wenn der Besuch als Erlebnis in Erinnerung bleibt. Das gilt speziell bei Familien. Das Museum für Kommunikation erreicht dies durch abwechslungsreiche Ausstellungen mit vielen interaktiven Elementen. Deshalb sind Familien und andere altersgemischte Kleingruppen heute die grösste Besuchergruppe des Museums. Während Schulklassen die Ausstellungen häufig geführt entdecken, ziehen Familien zumeist ohne ein führendes Element los. Es führt dazu, dass sich Familien hauptsächlich auf die interaktiven Elemente, wie beispielsweise das Kranspiel, der Mimikgenerator und die Rohrpost, konzentrieren. Schwieriger zugängliche Teile, beispielsweise komplexe Exponate aus der Sammlung, werden von Familien kaum betrachtet. Dies gilt speziell für die grosse Zahl von Familien, die das Museum mehrmals jährlich besuchen.

Das Kommunikationsspiel soll Familien nun die Möglichkeit geben, mit einem führenden Element die Dauerausstellungen auf eine neue Art zu entdecken und sich auch mit Objekten auseinander zu setzen, die ansonsten ausser Acht gelassen werden. Die beliebten interaktiven Ausstellungselemente sind ebenfalls Teil des Spiels. *Besserwisser* ist ein Vergnügens- und Lernspiel in einem.

«Anton Besserwisser hat das Gefühl, dank seiner neurogenialleskөнnermulti-klugen Kommunikationsmaschine unschlagbar im Kommunizieren zu sein. Ist es möglich, dass eine ominöse Maschine besser als euer Team kommunizieren kann?»

Das Team spielt gemeinsam gegen den Besserwisser und versucht zu beweisen, dass sie «Kommunikationsprofis» sind. Mithilfe von Fotos und einem Plan navigiert die Gruppe durch das Museum und löst Aufgaben an verschiedenen Ausstellungsobjekten. Es gibt unterschiedlichste Aufgaben, beispielsweise Pantomimen, umschreiben, Geschichten erfinden, versteckte Elemente suchen, rechnen oder «gamen».

Das Spiel handelt nicht nur von Kommunikation, sondern in der Gruppe wird spielend in vielen möglichen Formen kommuniziert.

Leistungen: Entwicklung des Spielkonzepts, Texte, Grafische Gestaltung





Das Spiel kann gegen ein Fünf-Franken-Stück an einem ehemaligen Brotautomaten bezogen werden. Dies ist ein „Käuferlebnis“ und entlastet den Museumsempfang vom Verkauf des Spiels.

Ein Spielset besteht aus einer Sanduhr, an der mit einer Lochzange der jeweilige Spielstand festgehalten werden kann; 3 Kartensets mit 20 Aufgaben und 6 Ereigniskarten; sowie einem Spielplan.

SCHLAGT DEN

Besserwisser

MESUREZ-VOUS A

M. Jesaistout

Musée de la communication
Museum für Kommunikation

Anton Besserwisser hat das Gefühl, dank seiner neurogenialleskönnermultiklugen Kommunikationsmaschine unschlagbar im Kommunizieren zu sein. Ist es möglich, dass eine ominöse Maschine besser als euer Team kommunizieren kann? Beweist, dass IHR die wahren Kommunikationsprofis seid und spielt gemeinsam als Team gegen den Besserwisser!



Jean Jesaistout est persuadé d'être imbattable dans le domaine de la communication grâce à une machine douée d'une «intelligence» géniale et aux possibilités multiples. Est-il possible que cette machine puisse mieux communiquer que votre équipe? Apportez la preuve que VOUS êtes les pros de la communication et que votre équipe peut défier Monsieur Jesaistout.

Eine Stiftung von Une fondation de swisscom

Spielanleitung

Règles du jeu

1. Wählt eines der drei Kartensets aus.
1. Choisissez une des trois séries de cartes.
2. Geht mit allem Material zum Standort der ersten Spielkarte. Beachtet für die Navigation die Nummer und die Foto auf der Spielkarte sowie den Lageplan.
2. Avec tout votre matériel, rendez-vous à l'emplacement indiqué sur la première carte. Pour vos déplacements, soyez attentifs au numéro et la photo figurant sur la carte, ainsi qu'au plan de situation.
3. Der Älteste liest die erste Aufgabe vor.
3. La personne la plus âgée lit à haute voix la première tâche. Important: tous les membres de votre équipe lisent à tour de rôle une tâche à haute voix et tentent de la résoudre.
- Wichtig: Abwechslungsweise liest jeder im Team eine Aufgabe vor und löst sie.
- Les cartes marquées du signe sont destinées aux enfants d'âge préscolaire.
- Die mit dem Kreisel gekennzeichneten Karten, sind für Kinder im Vorschulalter geeignet.
4. Dreht die Sanduhr und löst die Aufgabe in einer Minute. (Ausnahmen:)
4. Tournez le sablier et exécutez la tâche en une minute. (Exceptions:)
5. Entscheidet gemeinsam, ob die Aufgabe rechtzeitig und korrekt gelöst wurde.
5. Évaluez ensemble si la tâche a été réalisée correctement et dans le temps imparti.
6. Knipst den Punkt oder die Punkte mit der Lochzange neben der Sanduhr – bei «Team» oder bei «Besserwisser»!
6. Avec la pince à trouser, poinçonnez à côté du sablier le ou les points attribués soit à «l'équipe», soit à «M. Jesaistout».
7. Geht weiter zum Standort der nächsten Karte und wiederholt abwechslungsweise 3. bis 7.
7. Allez à l'emplacement indiqué sur la carte suivante et répétez à tour de rôle les opérations 3 à 7.
8. Das Spiel ist zu Ende ...
8. Le jeu est terminé...
- a ... wenn euer Team oder der Besserwisser 14 Punkte erreicht hat.
- a ... lorsque votre équipe ou M. Jesaistout a atteint la somme de 14 points.
- b ... wenn alle Aufgaben des Sets gelöst sind.
- b ... lorsque toutes les cartes de la série ont été jouées.
- c ... wenn das Team genug vom Spielen hat. Dann zählt der aktuelle Punktestand.
- c ... lorsque l'équipe désire abandonner le jeu. Le total actuel des points est alors valable.



Das Spiel *Besserwisser* führt Familien spielerisch durch die Dauerausstellungen des Kommunikationsmuseums in Bern. Gemeinsam spielt die Familie gegen den fiktiven Gegner Anton Besserwisser

Reihum werden Aufgaben gelöst, jeweils innerhalb einer Minute. Entweder kriegt das Team oder der Besserwisser die Punkte einer Aufgabe.



Aufgaben zur Ausstellung *nah und fern*, die sich mit dem heutigen Kommunikationsverhalten und der Geschichte der Kommunikationsmedien beschäftigt.

Jedes Kartenset führt in einer anderen Reihenfolge durch die drei Ausstellungen.