

Jugendliche erschaffen digitales Stadtlabyrinth

Gemeinsam mit dem Gamedesigner Gregor Assfalg aus Leipzig können Jugendliche in Bergkamen in der sechsten Ferienwoche ein digitales Stadtlabyrinth erschaffen. Bei dem dreitägigen Projekt entwickeln, gestalten und programmieren Jugendliche unter professioneller Anleitung ihr eigenes Geomaze. Das sogenannte Geomaze ermöglicht eine GPS basierte Stadterkundung der besonderen Art. Bei einer ersten Entdeckungstour durch Bergkamen werden geeignete Wege und Plätze ausgesucht. Dabei werden bekannte und unbekannte Pfade, Abkürzungen, Schleichwege und Geheimpfade neu entdeckt. Anschließend werden die ausgewählten Strecken und Orte in einem Stadtplan festgelegt und sowohl analog als auch digital gestaltet. Rätsel und Fallen, aber auch Fotos und Audiologs können von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern in den Parcours eingearbeitet werden genauso wie selbstentwickelte Storys. Mit der Geomaze App kann das entstandene Stadtlabyrinth dann von jedem Interessierten gespielt werden.

Der Sommerferienworkshop für Jugendliche findet vom 19. bis 21. August täglich von 10.00 bis 15.00 Uhr statt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer treffen sich am Montag, 19. August in der Jugendkunstschule im Pestalozzihaus, Pestalozzistraße 6 in Bergkamen-Mitte.

In dem Projekt sind noch Plätze frei. Die Teilnahme an dem Projekte ist kostenlos. Interessierte Jugendliche können sich bei der Jugendkunstschule Bergkamen anmelden. Informationen gibt es unter 02307/28 88 48.

Das Geomaze Projekt findet im Rahmen des Projekts Stadtbesetzung des Kultursekretariats NRW Güterlsoh statt und wird gefördert vom Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes NRW.