

Sommerferien im Stadtmuseum

Gibt es was Schöneres als auf dem Badetuch unter der Sonne herum zu dösen und sich den Bauch verbrennen zu lassen? Wir finden schon! Drum starten wir unsere Computer und 3D-Drucker auf und kreieren unsere eigenen phantastischen Minecraftwelten, Spielfiguren, Guetsliförmli, und gehen auf Schnitzeljagd mit Roböterchen.

Auf www.stadtmuseum.ch kannst du dich zu unseren coolen Ferienworkshops anmelden (Platzzahl beschränkt).

Dienstag, 5. Juli

Minecraft - Gestrandet

10-12 (6-9-jährige)

14-16 Uhr (10-14-jährige)

Gelandet, gestrandet! Wie es wohl ist, ganz woanders zu leben? Oder mit kaputtem Fahrzeug irgendwo zu stranden? Das malen wir uns aus – mit digitalen Bauklötzen! Du packst deinen liebsten Gegenstand ein und dann geht's los! In Minecraft baust du dir deine eigene Welt und entscheidest selbst, wo du gestrandet bist.

Mittwoch, 6. Juli

Guetsliförmli drucken

10-12 (6-9-jährige)

Hast Du Lust, Sommerguetsli zu backen und dir fehlt die passende Form dazu? Designe dein eigenes Objekt im einfachen Zeichnungsprogramm «CookieCaster» und wir drucken es anschliessend mit unserem 3-D-Drucker aus. Dein Objekt kannst du ein paar Tage später im Museum abholen und dann geht's ab, in die Küche, Guetsli backen für die schönen Baditage!

Anhänger designen

14-16 Uhr (10-14-jährige)

Brauchst du einen Anhänger für deinen Badi- oder Wanderrucksack? Designe dein eigenes Objekt im einfachen Zeichnungsprogramm «Tinker CAD» und wir drucken es anschliessend mit unserem 3-D-Drucker aus. Dein Objekt kannst du ein paar Tage später im Museum abholen. Dann bist du voll parat für deinen nächsten Ausflug!

Donnerstag, 7. Juli

10-12 (6-9-jährige)

Ozobot Schnitzeljagd

Was machst du normalerweise mit Filzstiften – Malen? Wir auch. Doch heute programmieren wir mit Filzstiften! Willst du wissen, wie das geht? Und willst du die Roböterchen kennen lernen, die deinem Filzstiftstrich gehorchen? Dann nimm an

unserem Workshop teil und lerne die herzigen Ozobots kennen. Für die Schnitzeljagd durchs Museum geht's dann andersrum: die Ozobots legen die Fährte und du folgst ihrer Spur... Viel Spass!

14-16 Uhr (10-14-jährige)

GameMaker – Spielfigur selber programmieren

Gamen kann jedes Kind! Aber eine Spielfigur selber programmieren?

Das lernst du bei uns! Was braucht es, damit ein Spiel funktioniert? Welche Regeln werden benötigt, um einen Charakter zu steuern? Mit dem Programm «AgentCubes» lernst du ganz einfach erste Programmierschritte für ein Game. Mit deinem Login kannst du an deinem Projekt auch Zuhause weiterarbeiten.

Mit einem einmaligen Beitrag von Fr. 5.- kann ein Badge gelöst werden, mit dem man an jedem Angebot teilnehmen kann. Um sich einen Platz zu sichern, ist eine Anmeldung auf www.stadtmuseum.ch zu empfehlen (Platzbeschränkung 12 Personen).