

In 1 ½ Stunden können die Besucher\*innen mindestens drei thematische Stationen durchspielen. Sie entscheiden über ihre Strategien, Handlungen und die Folgen. Wer gewinnt ist offen: die eigenen Interessen, die Meere oder beide.

Die Besucher lernen aufregende Fakten über einen höchst vernetzten fragilen Lebensraum kennen, der durch menschliche Eingriffe bedroht ist, und für dessen Erhaltung wir sorgen müssen.

**Gruppen, Schulklassen und Familienteams müssen sich unter: 0231 50 26 127 oder per Mail: [info@mondomio.de](mailto:info@mondomio.de) anmelden.**

#### ÖFFNUNGSZEITEN:

Dienstag bis Freitag 09:00 bis 17:00

Samstag, Sonntag 11:00 bis 18:00

#### UND IN DEN FERIEEN:

Dienstag bis Freitag 10:00 bis 18:00

Samstag, Sonntag 11:00 bis 18:00

**Gerne können wir auch Sonderöffnungszeiten vereinbaren!**

**mondo mio!** Kindermuseum e.V.  
im Westfalenpark  
Florianstr. 2  
44139 Dortmund

**Ab ins Meer ist ein Kooperationsprojekt des mondo mio! Kindermuseum e.V. Dortmund und dem Neuen Universum Berlin e.V. Ausstellungen für ungewöhnliches Lernen.**

#### VERANTWORTLICH FÜR IDEE, KONZEPT, PLANUNG UND UMSETZUNG:

Neues Universum Berlin e.V.  
Ausstellungen für ungewöhnliches Lernen,  
Yvonne Leonard  
[www.neuesuniversum.de](http://www.neuesuniversum.de)

#### WISSENSCHAFTLICHE BERATUNG MEERESFORSCHUNG:

Zora Zittier, Alfred-Wegener-Institut,  
Helmholtz-Zentrum für Polar- und Meeresforschung,  
Bremerhaven, Nicole Höher, Bremen

#### SPIELENTWICKLUNG:

Robin Hädicke, Magdeburg, Benedikt Kaffai, Leipzig

#### DIGITALE MEDIEN:

Mathias Fuchs, Kajetan von Hollen, Kersten Benecke,  
Leuphana Universität Lüneburg, Institute of Culture  
and Aesthetics of Digital Media (ICAM)

**Ab ins Meer ist ein Beitrag des vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) veranstalteten Wissenschaftsjahres 2016\*17 – Meere und Ozeane und wird vom BMBF gefördert.**

Die Wissenschaftsjahre sind eine Initiative des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) gemeinsam mit Wissenschaft im Dialog (WID). Sie tragen als zentrales Instrument der Wissenschaftskommunikation Forschung an die Öffentlichkeit und unterstützen den Dialog zwischen Forschung und Gesellschaft. Das Wissenschaftsjahr 2016\*17 wird vom Konsortium Deutsche Meeresforschung (KDM) als fachlichem Partner begleitet.

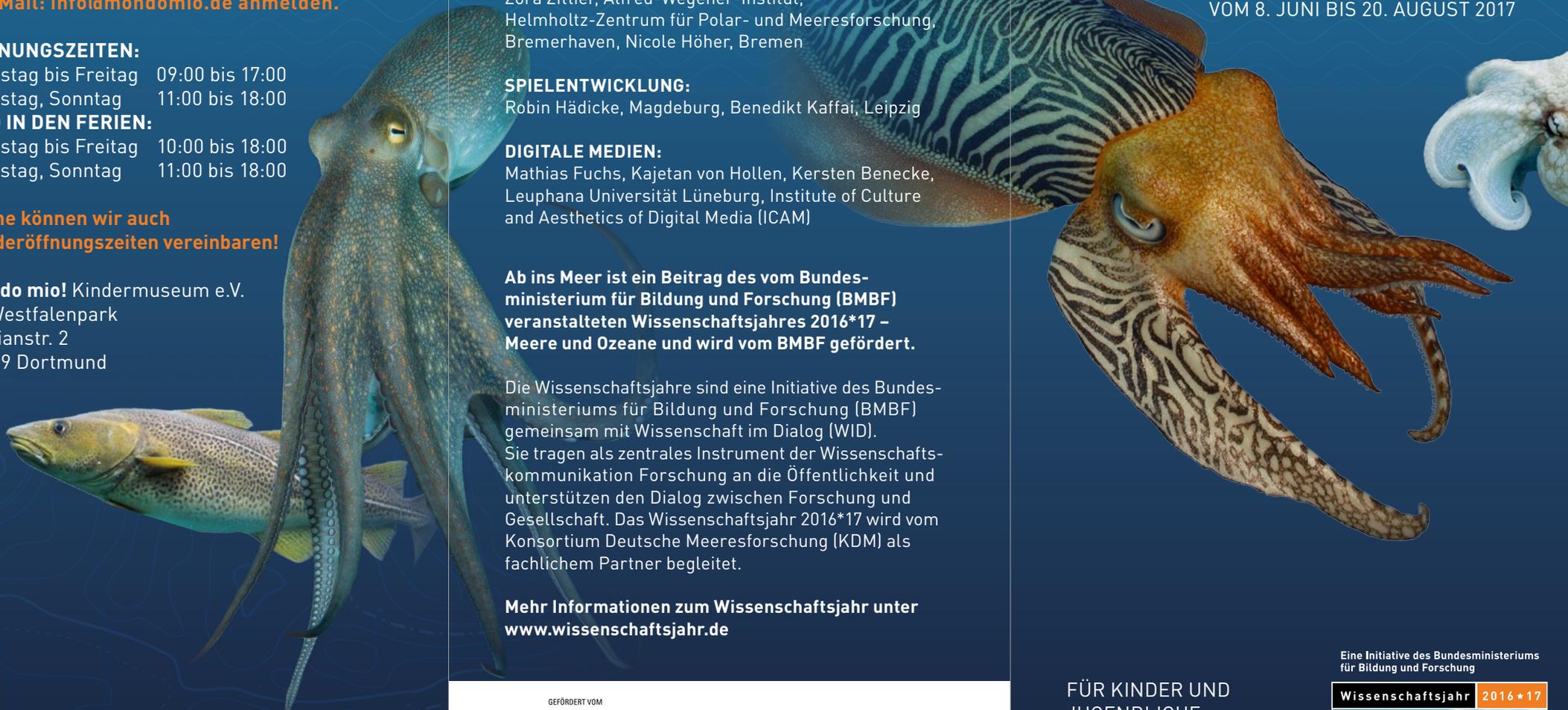
**Mehr Informationen zum Wissenschaftsjahr unter [www.wissenschaftsjahr.de](http://www.wissenschaftsjahr.de)**

# AB INS MEER

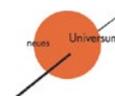
## WER SCHÜTZT, GEWINNT

**EIN RAUM-SPIEL ÜBER DIE MEERE UND OZEANE UND UNSEREN UMGANG MIT IHNEN**

VOM 8. JUNI BIS 20. AUGUST 2017



GEFÖRDERT VOM



FÜR KINDER UND JUGENDLICHE  
VON 10 BIS 16 JAHREN

Eine Initiative des Bundesministeriums für Bildung und Forschung

Wissenschaftsjahr 2016\*17

**MEERE UND OZEANE**

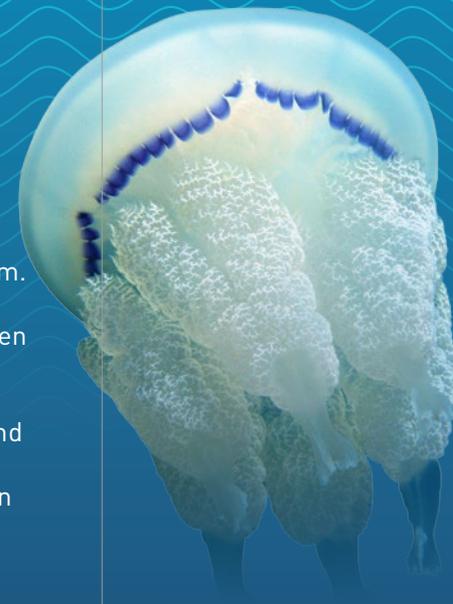
## DIE MEERE UND DIE OZEANE

BEDECKEN ÜBER **70%**  
DER ERDOBERFLÄCHE.

Ihr Artenreichtum ist einzigartig. Sie sind groß und gewaltig und ernähren Millionen von Menschen auf der ganzen Welt. Sie verbinden Kulturen und Staaten, und die Geschichten von Seeungeheuern, kenternden Schiffen, ertrinkenden Seefahrern füllen die Literatur seit der Antike.

Aber wir gehen nicht achtsam mit den Meeren um. Denn es geht ihnen nicht gut. Zu viel Plastikmüll treibt durch die Meere und wird vielen Lebewesen zum Verhängnis. Der Klimawandel verändert die Lebensräume vom Eisbär, die von Fischen, Pflanzen, Weichtieren, Seelöwen, Pinguinen und Seevögeln. Die Wasserversauerung nimmt durch die immer noch zunehmenden CO<sub>2</sub> Emissionen ständig zu, und das bleibt nicht ohne Folgen.

Um die Meere und unseren Umgang mit ihnen wird in dem neuen Ausstellungsformat **AB INS MEER** gespielt, verhandelt, gefeilscht und gezockt: miteinander, gegeneinander und allein, die Spieler\*innen entscheiden selbst!



**AN FÜNF STATIONEN KÖNNEN DIE BESUCHER ABTAUCHEN IN DIE TIEFEN UND DIE WUNDERSAME WELT DER MEERE UND IHRE ARTEN ERFORSCHEN.**

 In der ersten Station gehen sie auf eine kleine Reise in die Arten und ihre Lebensräume.

 In der zweiten Station können die Spieler\*innen Miesmuschelhabitate bauen und sie gegen Fressfeinde genauso schützen, wie vor Plastik und Vermüllung.

 Um die Fangarten und Auswirkungen von Großfischereifloten wird in der dritten Station gespielt.

 Die vierte Station thematisiert die Folgen des Klimawandels für die Meereslebewesen: zu warm, zu sauer, zu viel CO<sub>2</sub>, die Arten fliehen, suchen neue Lebensräume oder sterben aus.

 Die fünfte Station ist ein Spiel für Kriminalisten. Hier muss in einer verlassenen Meeresbiologische Forschungsstation recherchiert und getüfelt werden, um die rätselhaften Todesarten von Albatrossen und Schildkröten zu rekonstruieren.

