

Concept 1

De jongeren en de volwassenen verkennen de schatkamer met behulp van een spelquiz op de tablet. Zij ontdekken een schat. Geen juwelen en goud, maar een schat aan informatie. Een individuele strijd waardoor het gevoel van zelfstandigheid versterkt wordt en tegelijkertijd aan het einde de score een opening biedt voor gesprekken. Op het dashboard komt een vraag te staan. Vragen uit het verleden en het heden worden afgewisseld en vullen elkaar aan. Om vragen uit het verleden te beantwoorden moet er gekeken worden naar de vitrine. Doormiddel van AR verschijnt er een korte glinstering waar de benodigde informatie staat. Aan het onderwerp uit het verleden wordt altijd een vraag gericht op het heden gekoppeld. De informatie hierover staat bij de vraag.





What is the longest river in the world?

A	Nile	B	Amazon
C	Mekong	D	Congo

✗ Gemeente
✗ Amsterdam
✗ Stadsarchief

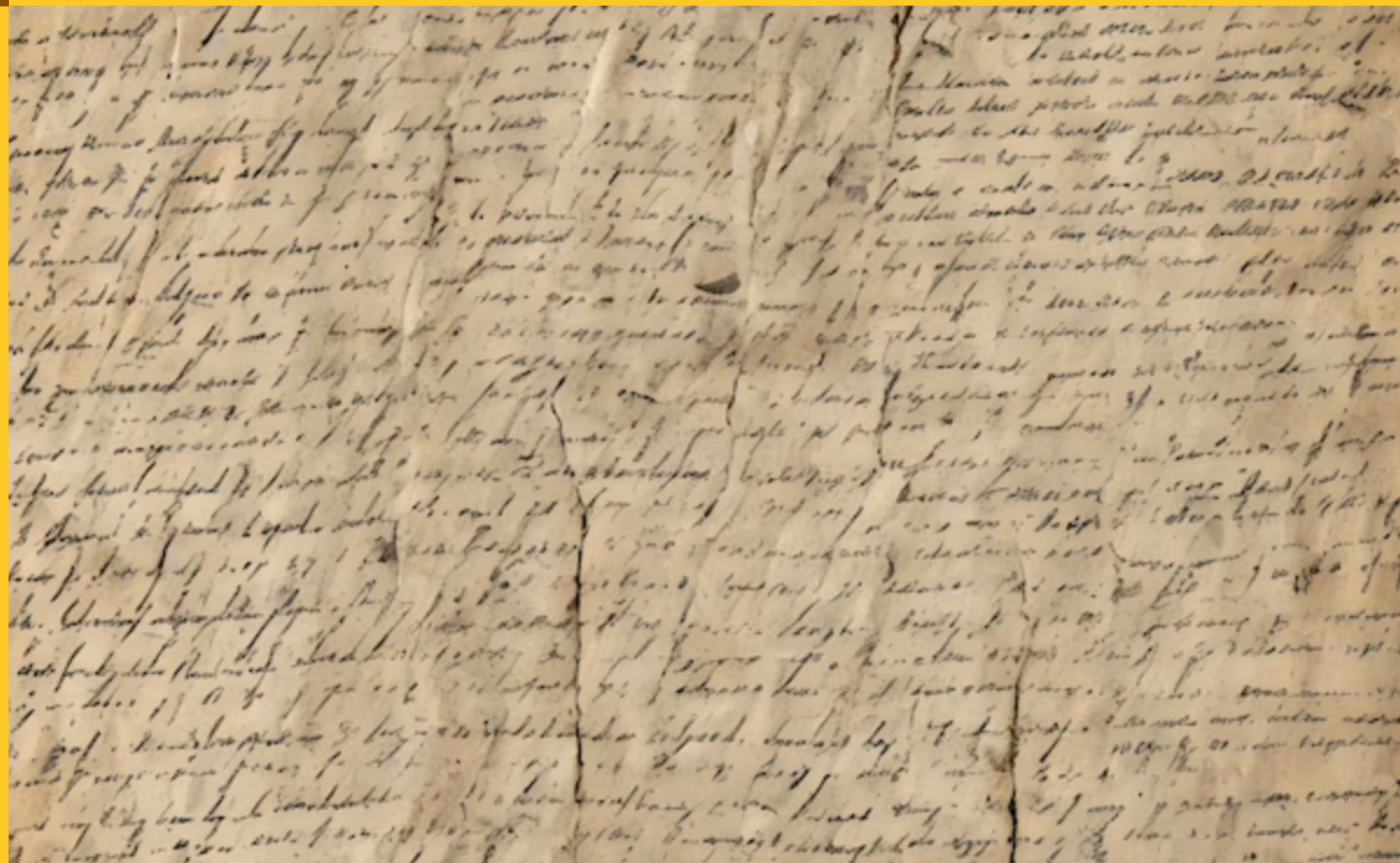
Concept 2

Door middel van twee verhalen ervaren de bezoekers de situatie van vondelingen in het verleden en het heden. De ik-persoon in het verhaal is afwisselend

A: een puber in een arm gezin rond 1800 dat ineens een zusje mist

B: een puber in een straat waarvan het buurmeisje én beste vriendin ongewild zwanger blijkt.

Aan de hand van verhaal uit 1800 worden de jongeren en de volwassenen langs alle informatie in de schatkamer geleid en beantwoorden zij vragen. De informatie over het heden verschijnt op de tablet na het beantwoorden van een multiplechoicevraag.



✕ Gemeente
✕ Amsterdam
✕ Stadsarchief