

09.04.2026 - 08:35 Uhr

Anglerfisch Lumo in Not: Neues Augmented-Reality-Game im Naturama



Anglerfisch Lumo in Not: Neues Augmented-Reality-Game im Naturama

Ein neuer Augmented-Reality-Rundgang verwandelt die Ausstellung im Museum Naturama in ein interaktives Spiel. Kinder schlüpfen in die Rolle von Forschenden, helfen dem kranken Anglerfisch und entdecken dabei Dinosaurier, Kormorane, Käfer und Pflanzen auf ganz neue Weise. Das AR-Game «Rette Lumo!» verbindet Wissensvermittlung mit Spielspass und zeigt, wie digitale Technologien Naturgeschichte lebendig machen.

Mit einem geliehenen Tablet in der Hand werden junge Naturama-Besucher:innen ab 8 Jahren Teil eines Forschungsteams. Der Anglerfisch Lumo – die Hauptfigur des Augmented-Reality-Spiels – ist krank, weil Umweltgifte ins Wasser gelangt sind. Um ihn zu retten, müssen die Spielenden im Museum Zutaten für einen Heiltrank finden. An jeder Station wartet ein neues Rätsel oder Mini-Game: Man hilft dem Kormoran, seinen Lieblingsfisch zu fangen oder beschützt den Riesenalk vor einem Eierdieb und öffnet einen geheimnisvollen Tresor mit einer seltenen Pflanze aus der Naturama Sammlung. Sind alle Aufgaben gelöst, wird unter Anleitung des Naturforschers und Naturama-Urvaters Friedrich Mühlberg ein Heiltrank gebraut – und Lumo erstrahlt wieder mit voller Leuchtkraft und Lebensenergie.

Spielerisches Lernen

Das AR-Spiel «Rette Lumo!» macht Naturwissen greifbar. Ganz ohne Lerndruck werden ökologische Zusammenhänge und Forschung spielerisch vermittelt. Die Kinder erkunden das Museum auf eigene Faust und erfahren während ihrer Mission mehr über die Ausstellungs- und Sammlungsobjekte. Gleichzeitig steht der Spass im Vordergrund: Mit Rätseln, Quizfragen, Sammelaufgaben und kleinen Actionmomenten – vom Ausgraben von Dino-Fossilien bis zum Fangen eines invasiven Käfers – tauchen die Kinder in ein spannendes Abenteuer ein.

Christian Sprecher, Projektleiter Ausstellungen im Naturama: «Mit Augmented Reality können wir unser Museum mit digitalen Inhalten ergänzen, gleichzeitig eröffnen sich uns neue Wege für Wissensvermittlung und Storytelling. Das AR-Game 'Rette Lumo!' schafft für Kinder einen neuen, interaktiven Zugang zu unseren Objekten und Themen.»

Innovation und Partizipation

Das AR-Spiel ist das erste seiner Art im Naturama. Finanziert haben das Angebot die Gebert Rüt Stiftung, die Stiftung für Kunst, Kultur und Geschichte (SKKG) und die cogito foundation. Konzipiert und realisiert wurde das Projekt in enger Zusammenarbeit mit der Aarauer Citizen Science-Agentur catta GmbH und dem AR-Entwicklerteam von Cymmersion. Ausgedacht, getestet und verbessert mithilfe von Aargauer Schulklassen, Naturama Kinderclub-Kids und Fachpersonen anderer Museen, wurde das Game so entworfen, dass auch andere Institutionen es mit eigenen Inhalten adaptieren können.

«Wir wissen aus Umfragen und Erfahrung, dass Kinder im Museum gerne selbst entdecken und mitgestalten. Darum haben wir die Zielgruppe bei der Entwicklung des Angebots von Anfang an miteinbezogen. Das Resultat ist ein kreatives AR-Game, das Bildung, Emotion und Unterhaltung miteinander verbindet», betont Christian Sprecher.

Das AR-Game «Rette Lumo!» steht ab jetzt im Naturama zur Verfügung und kostet CHF 4.-. Junge Entdecker:innen ab 8 Jahren sind eingeladen, sich ein Tablet am Empfang auszuleihen und in die Welt des Anglerfischs Lumo einzutauchen.

Augmented Reality (AR) – auf Deutsch «Erweiterte Realität» – bedeutet, dass digitale Elemente in die reale Umgebung eingeblendet werden. Durch die Tablet-Kamera sehen die Spielenden also sowohl die echte Naturama-Ausstellung als auch virtuelle Figuren, Objekte und Animationen, die sich in die Museumsräume einfügen. So entsteht der Eindruck, mitten in einer lebendigen, digitalen Entdeckungsreise zu stehen.

Kontakt

Naturama Aargau
Mike Denz
Marketing/Kommunikation
Feerstrasse 17
5000 Aarau
062 832 72 75
kommunikation@naturama.ch

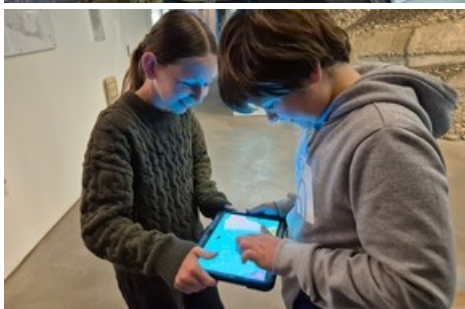
Medieninhalte



Visual Naturama-AR-Game «Rette Lumo!» © Naturama



Das AR-Game «Rette Lumo!» ist für junge Naturama-Besucher:innen ab 8 Jahren im Museum spielbar. © Naturama



Das AR-Abenteuer verbindet Wissensvermittlung mit Spielspass und zeigt, wie digitale Technologien Naturgeschichte lebendig machen. © Naturama