

Dokumentation »Alles auf Start!«

Inhalt:

Gedanken zum Projekt

Vorbereitung & Kooperation

Verlauf:

1. Spielen & Analyse
2. abstrakte Malerei
3. Workshopangebote
4. Projektstage
5. Spielmesse

Reflektion & Danksagung





Gedanken zum Projekt:

Wir haben uns in diesem Projekt der Gestaltung dreidimensionaler Spiele und Spielgeräte gewidmet. Die Schüler der 6. Klassenstufe unserer Gemeinschaftsschule haben an den Projekttagen ihre eigenen Ideen und Vorstellungen von Spielen im Innen- und Außenraum unter der Anleitung von Studenten der Fakultät Kunst und Gestaltung der Bauhaus-Universität Weimar in verschiedenen Arbeitsgruppen umgesetzt.

Die Idee zu diesem Projekt entstand nach Überlegungen, wie man Kindern an der Grenze zum Erwachsenwerden, in einer Lebenswelt voller digitaler Ablenkungen, motivieren könnte, das Spiel als Mittel zur Kommunikation und Beschäftigung mit seiner Lebenswelt noch einmal für sich zu entdecken.

Der Gedanke die Schülerinnen dazu zu motivieren, ihre eigene Perspektive einmal zu verlassen, in der Gruppe eine andere Position einzunehmen oder gar in eine Rolle schlüpfen, spielte auch eine große Rolle. Die gemeinsame Entwicklung einer Spielstrategie und Funktion über ein Material oder eine Technik war zentraler Gedanke der Projektwoche.

Im Kern geht es darum mehr Toleranz, mehr Offenheit gegenüber anderen Sicht- und Denkweisen zu befördern. Flexibilität und Förderung der Fähigkeit zur Verknüpfung und Assoziation stehen im Mittelpunkt. Diese Kompetenzen sind elementar in einer immer stärker vernetzten, von kultureller Vielfalt und globalen Zusammenhängen geprägten Welt.

Think outside of your box!
Unsere Welt braucht Querdenker!

Jedes Kind lernt von Kleinkindesalter an durch Spiele und spielerische Prozesse seine Lebenswelt kennen, begreifen und diese zu gestalten.

Schüler sollen spielerisch erproben, sich in unserer Welt voller Zeichen & Geschichten sicher zu bewegen- diese kennen und verstehen zu lernen und natürlich selbst gestalten.

Das Projekt sollte die Möglichkeit schaffen, aus der regulären Struktur des Kunstunterrichts innerhalb einer Schulwoche auszubrechen und einen intensiveren künstlerischen Erfahrungs- und Erlebnisraum zu schaffen. Andere Fächer, Kultur- und Wissenschaftsbereiche, sowie Technologie sollten sich mit der Kunst verbinden.





Vorbereitung & Kooperation:

Um eine größtmögliche Vielfalt an künstlerisch-methodischen Ansätzen, Materialien und Techniken zu ermöglichen hatte ich eine Zusammenarbeit mit Künstlern und Studenten im Sinn.

Das Projekt konnte durch die Zusammenarbeit mit Prof. Dr. Andrea Dreyer, Fakultät Kunst und Gestaltung, der Bauhaus-Universität in Weimar und 14 StudentInnen verwirklicht werden.

Die Zusammenarbeit war von Anfang sehr konstruktiv und gab beiden Seiten die großartige Möglichkeit zeitgenössische Kunst & Design in Berührung mit Schule & Unterricht zu bringen.

Zur Konzeption und Vorbereitung der Projektstage fanden Gespräche und Treffen mit allen Beteiligten statt. Konzepte für Projektunterricht & Workshops wurden entwickelt.

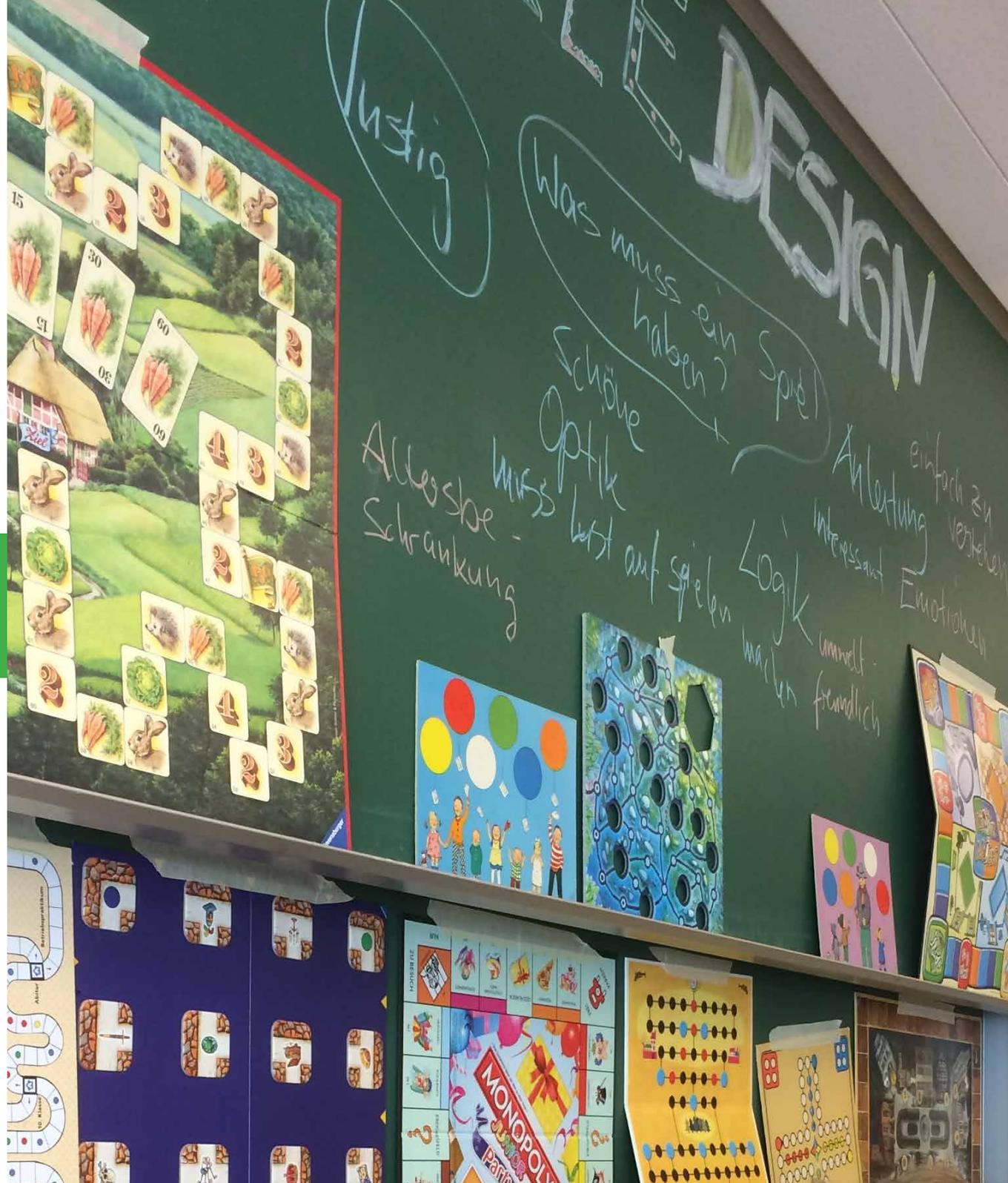
Verlauf:

1. Spielen & Analyse

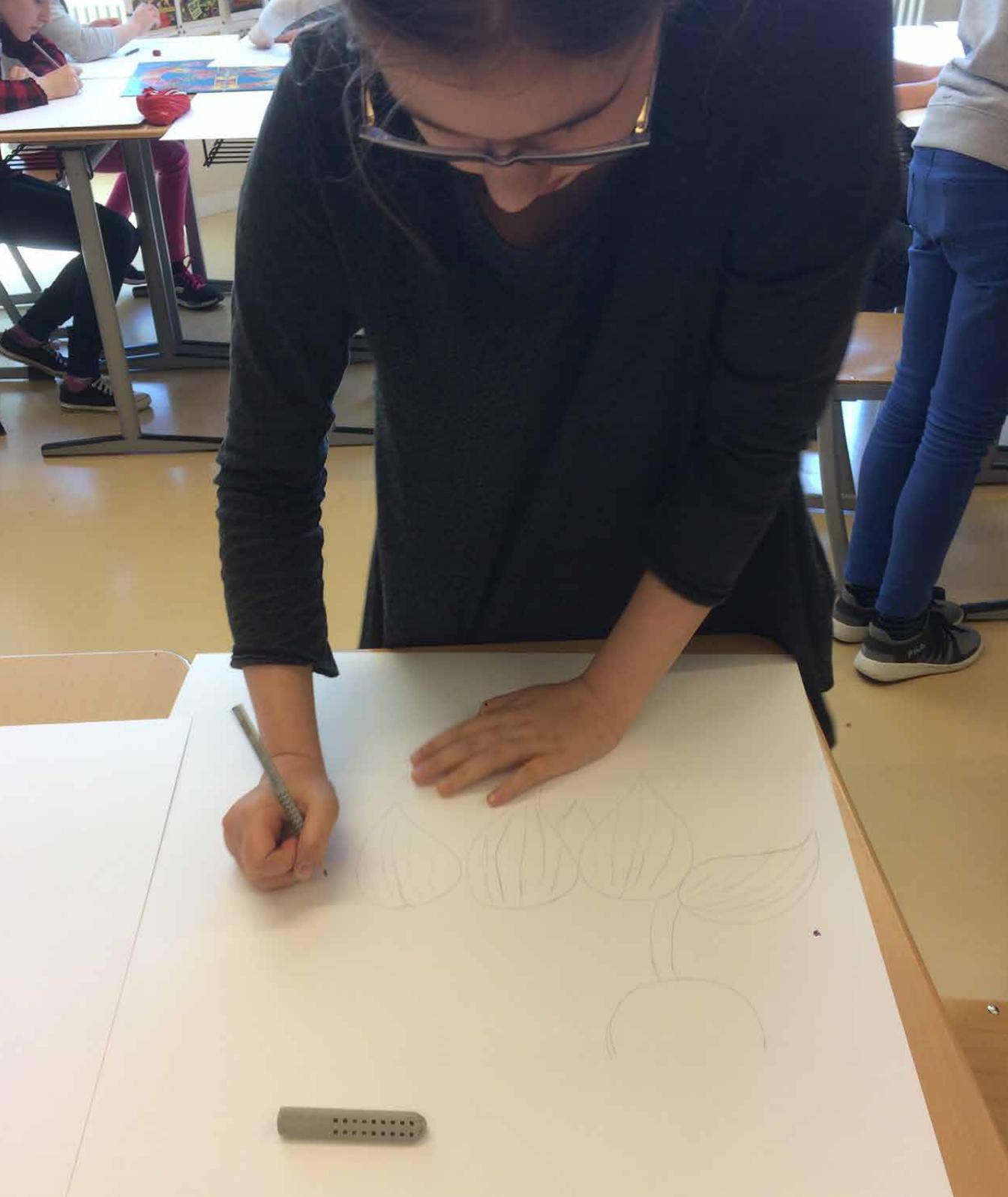
In Vorbereitung auf die Projekttag habe ich bereits im Kunstunterricht begonnen, die Schüler für das Thema Spieledesign zu sensibilisieren. Ein Einstieg erfolgte über eine Spielbörse.

Unterschiedlichste Gesellschaftsspiele wurden vorgestellt und in kleinen Gruppen gespielt. Die Spiele und ihre Elemente wurden im Anschluss auf ihre Funktion und Erscheinung hin untersucht und bewertet.

- * Was braucht ein gutes Spiel?
 - * Wie ist ein spannendes Spiel aufgebaut?
 - * Welche Spiele sind seit Jahrzehnten Spielklassiker und warum?
-
- * Betrachten und Ausprobieren der Spiele an Tischgruppen, um gefühls- und interessengebundene Erfahrungen zu sammeln;
 - * eigene Spielideen & Konzepte entwickeln;

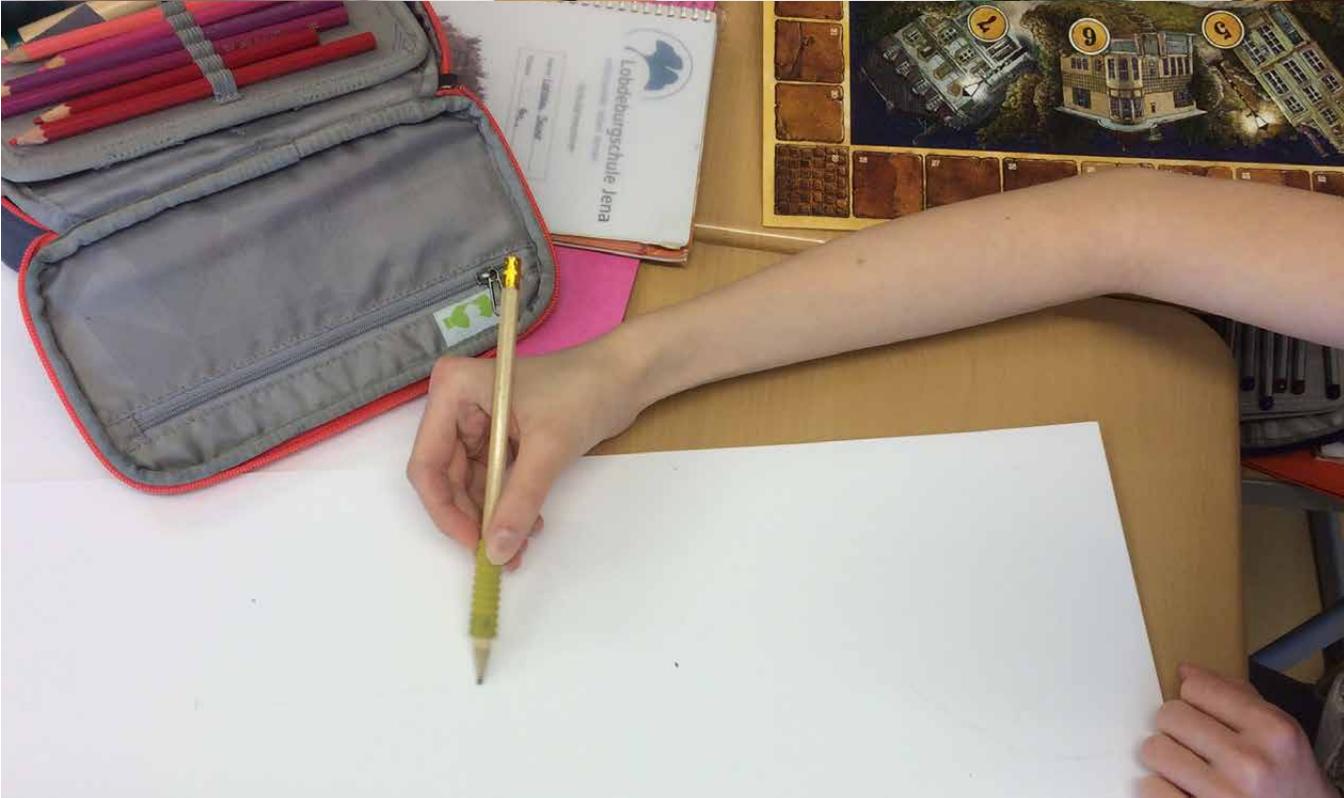




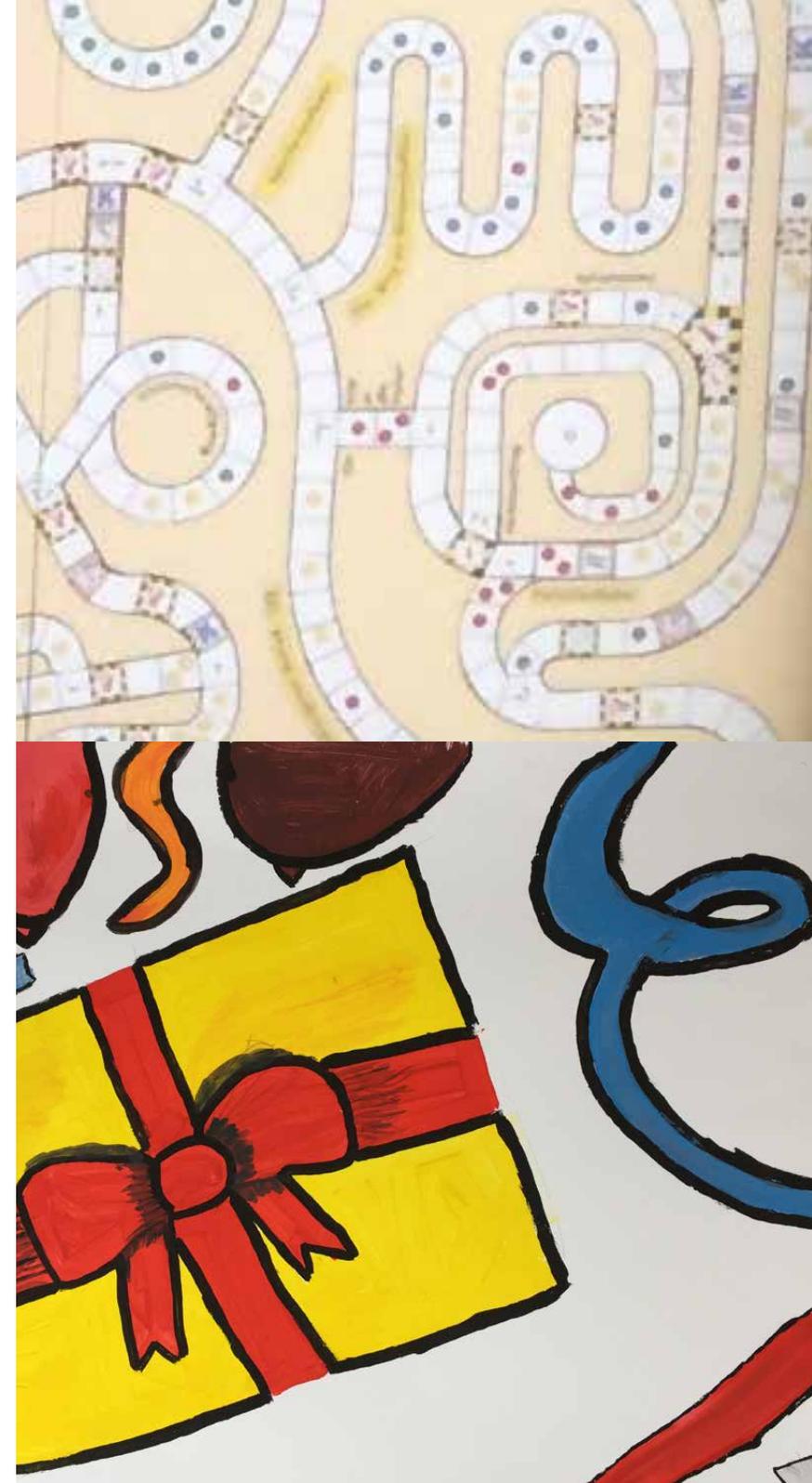


2. Abstraktion

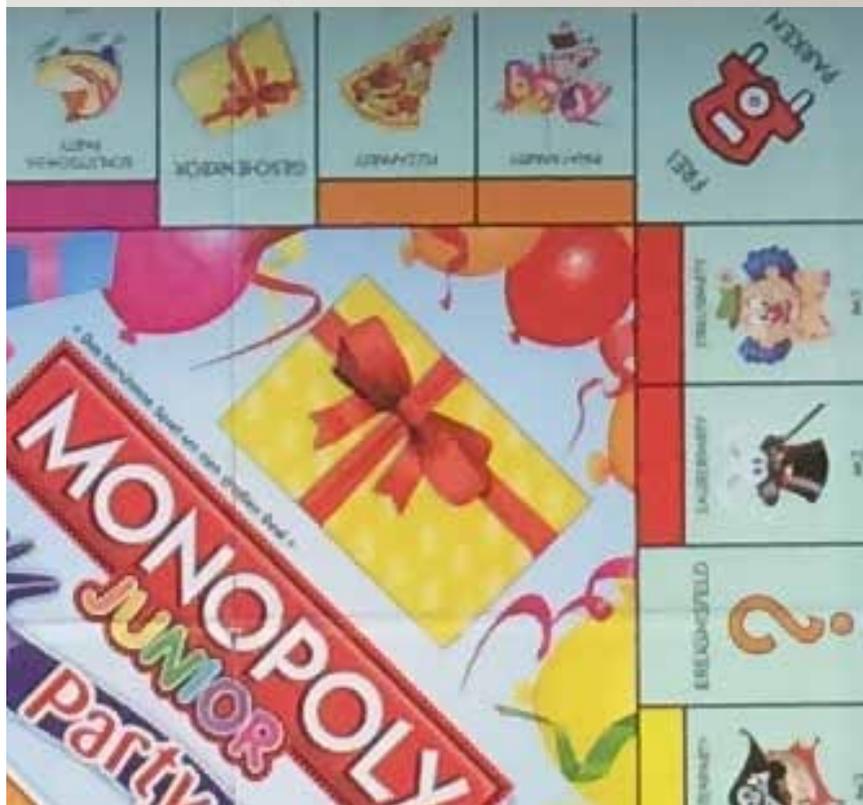
- * rein visuelle, assoziative Annäherung an unterschiedliche Formen und Farbgebungen auf Spielbrettern, -flächen, -karten und Figuren.
- * Wahl eines bestimmten Ausschnitts mithilfe eines »Suchers«
- * Übertragung des kleinen Ausschnitts auf ein großes Format
- * Vorzeichnung & Acrylmalerei









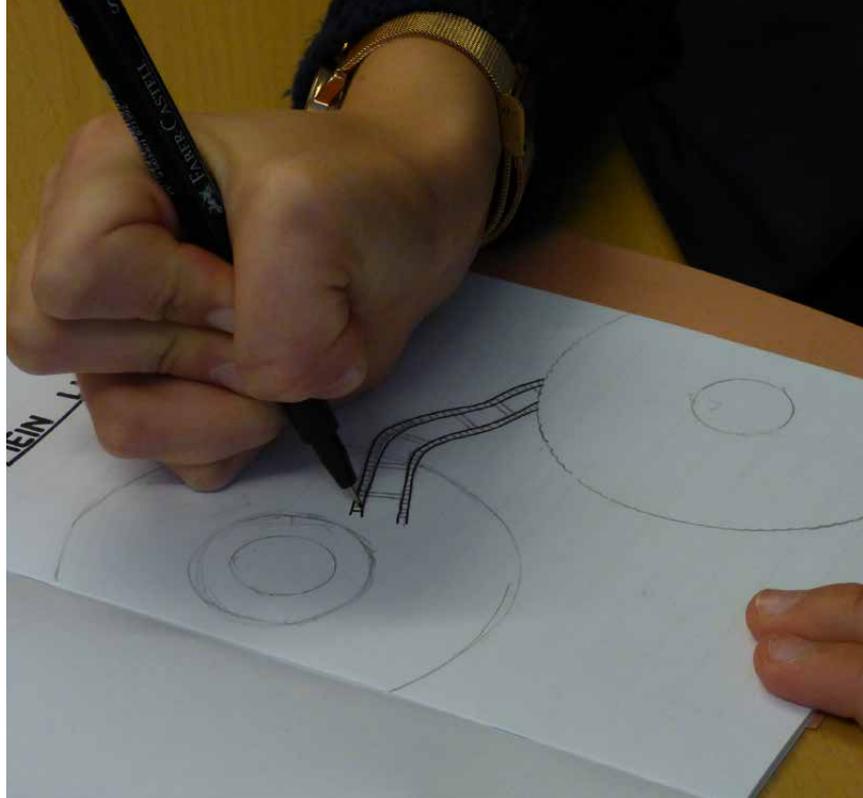


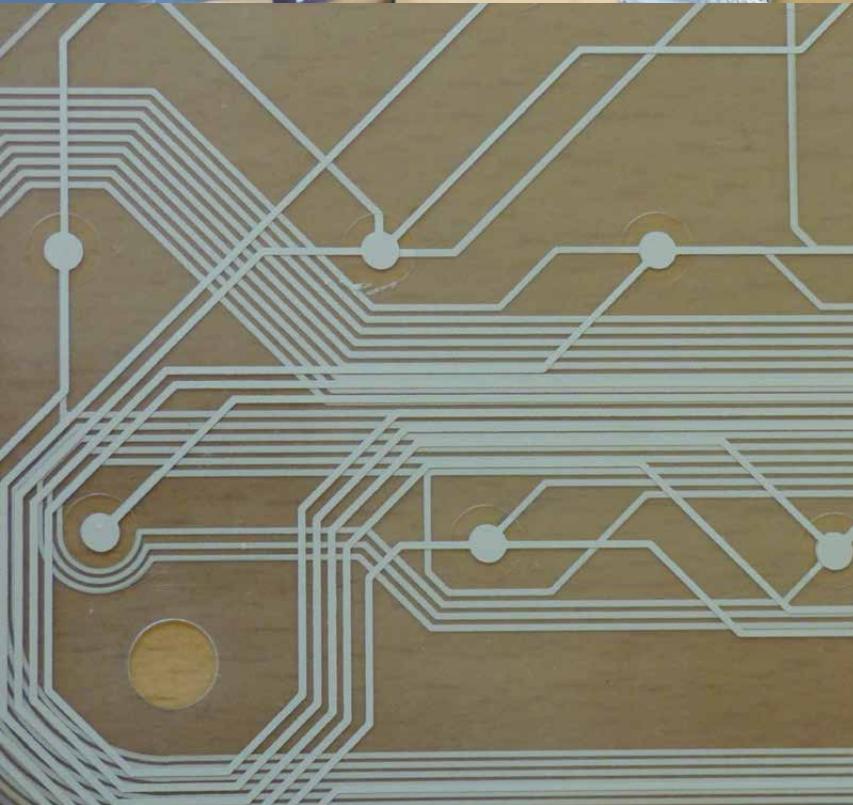
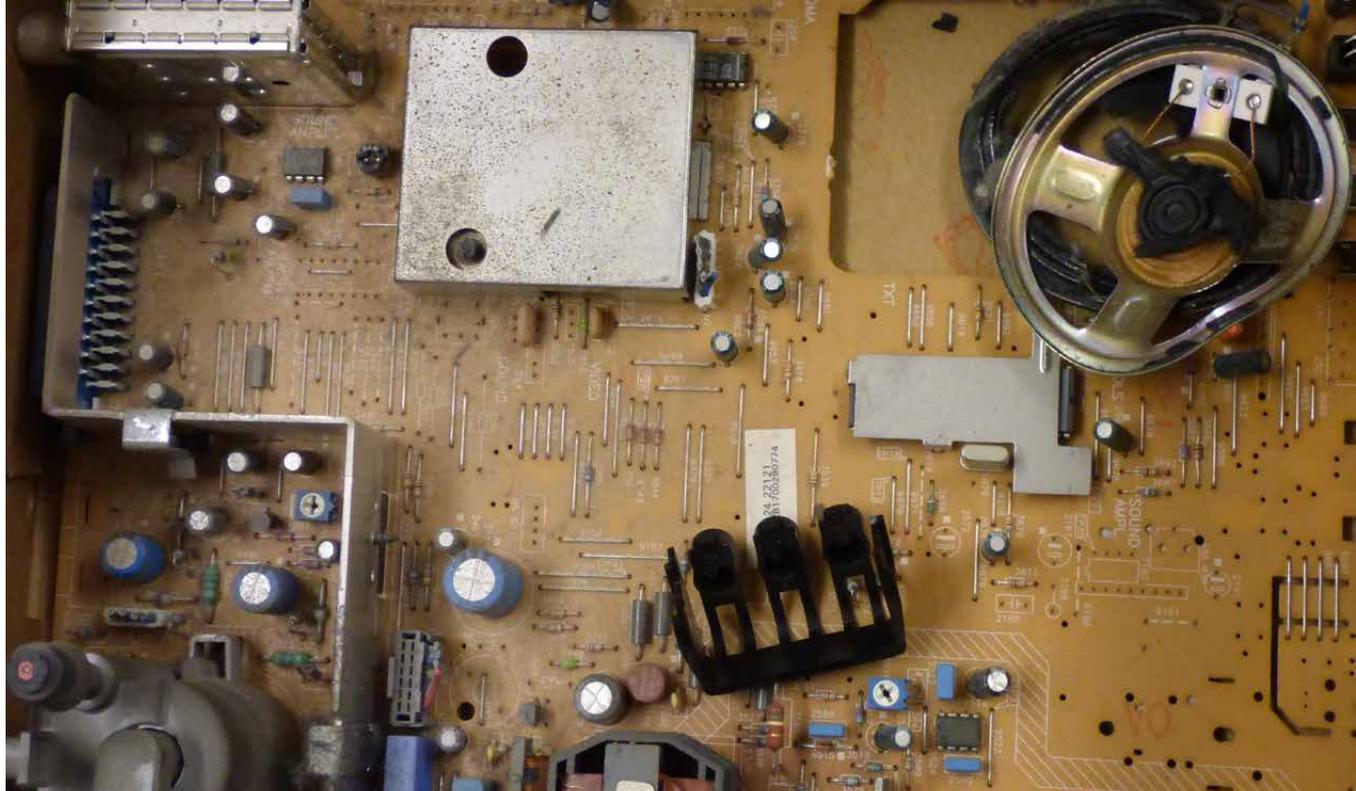
3. Workshopangebote:

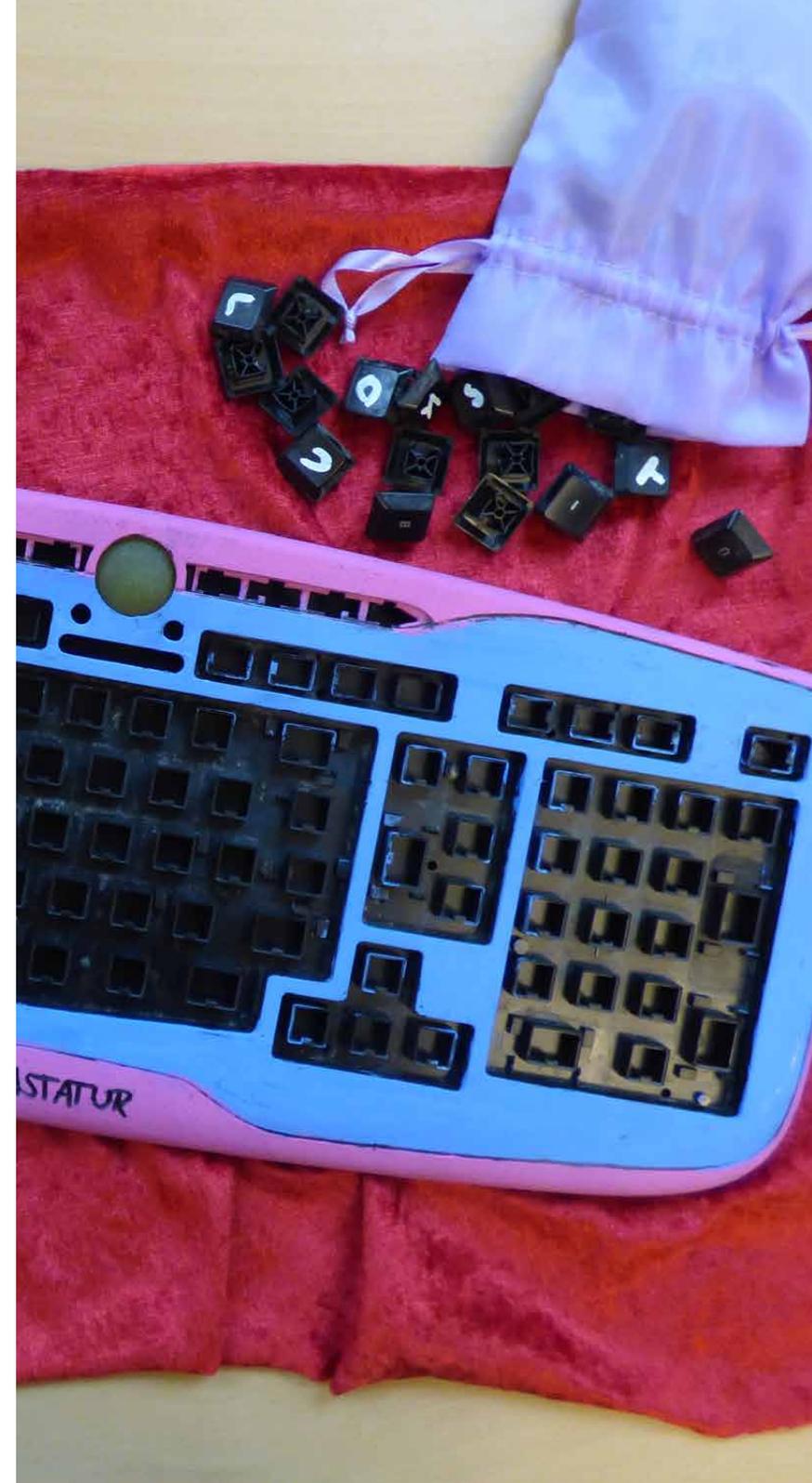
- * Upcycling
- * Mikroorganismen
- * Filz & Beton
- * Strukturen & Flächen
- * Bewegung
- * Kork
- * Coding mit Calliope

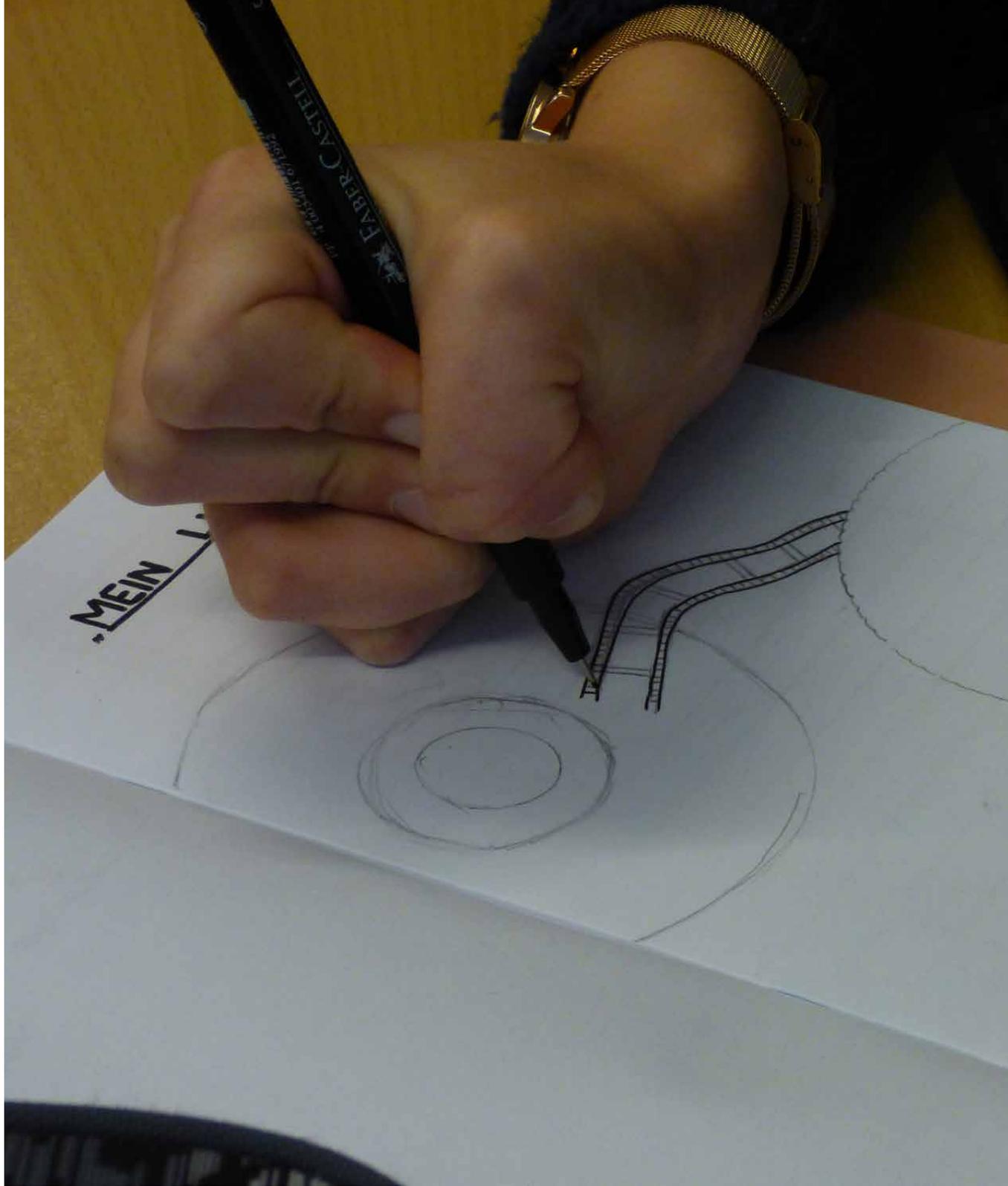


4. Projekttag_WORKSHOP Upcycling

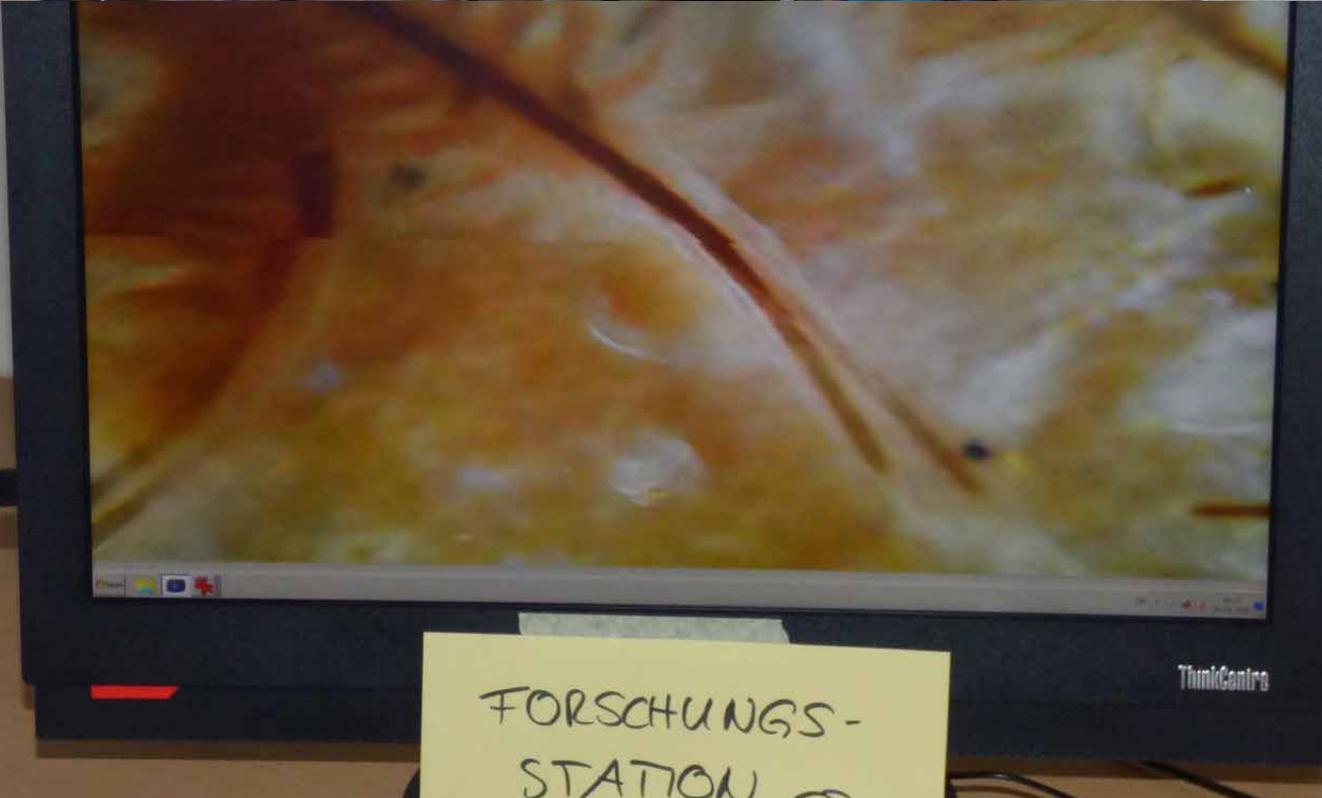


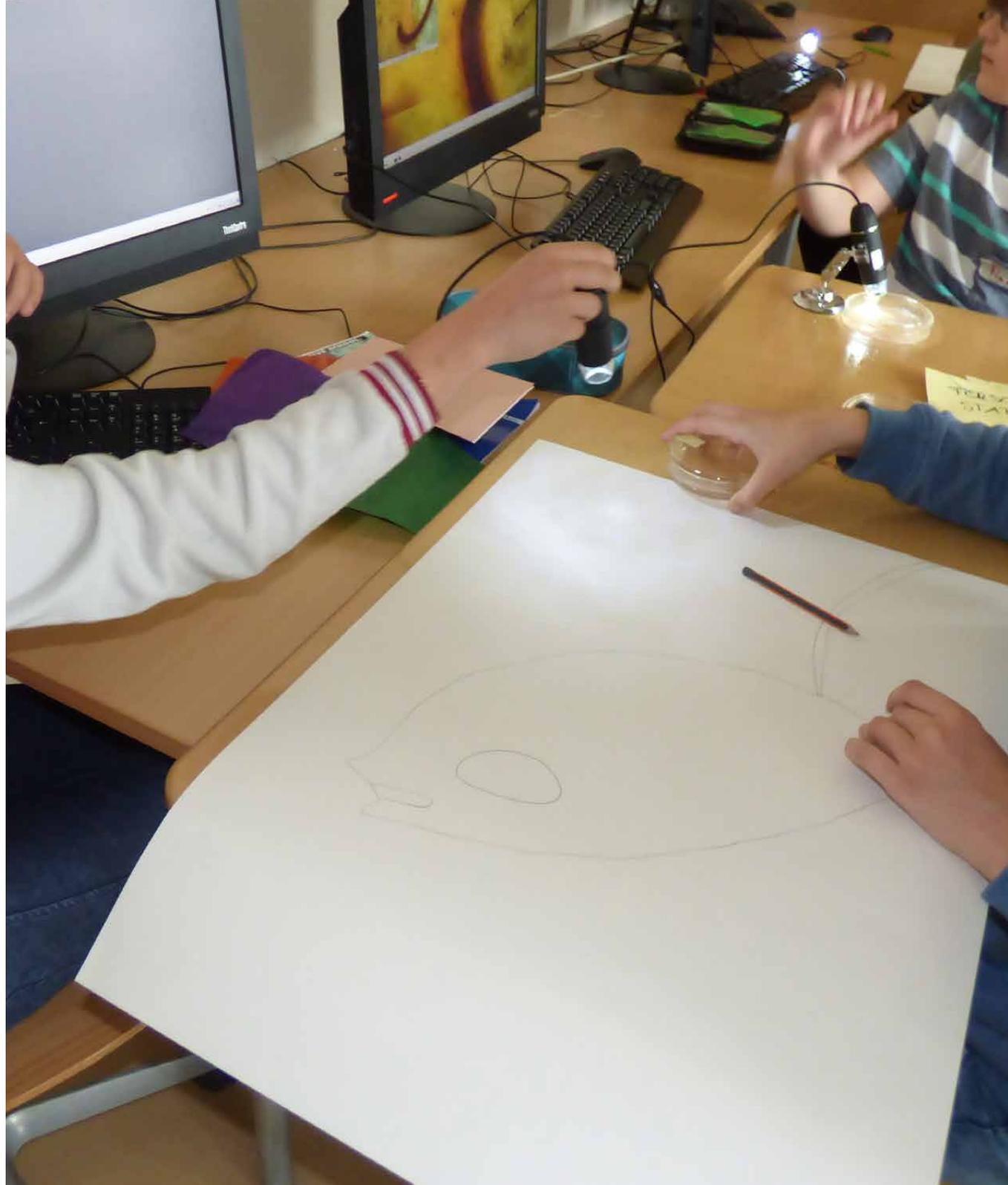
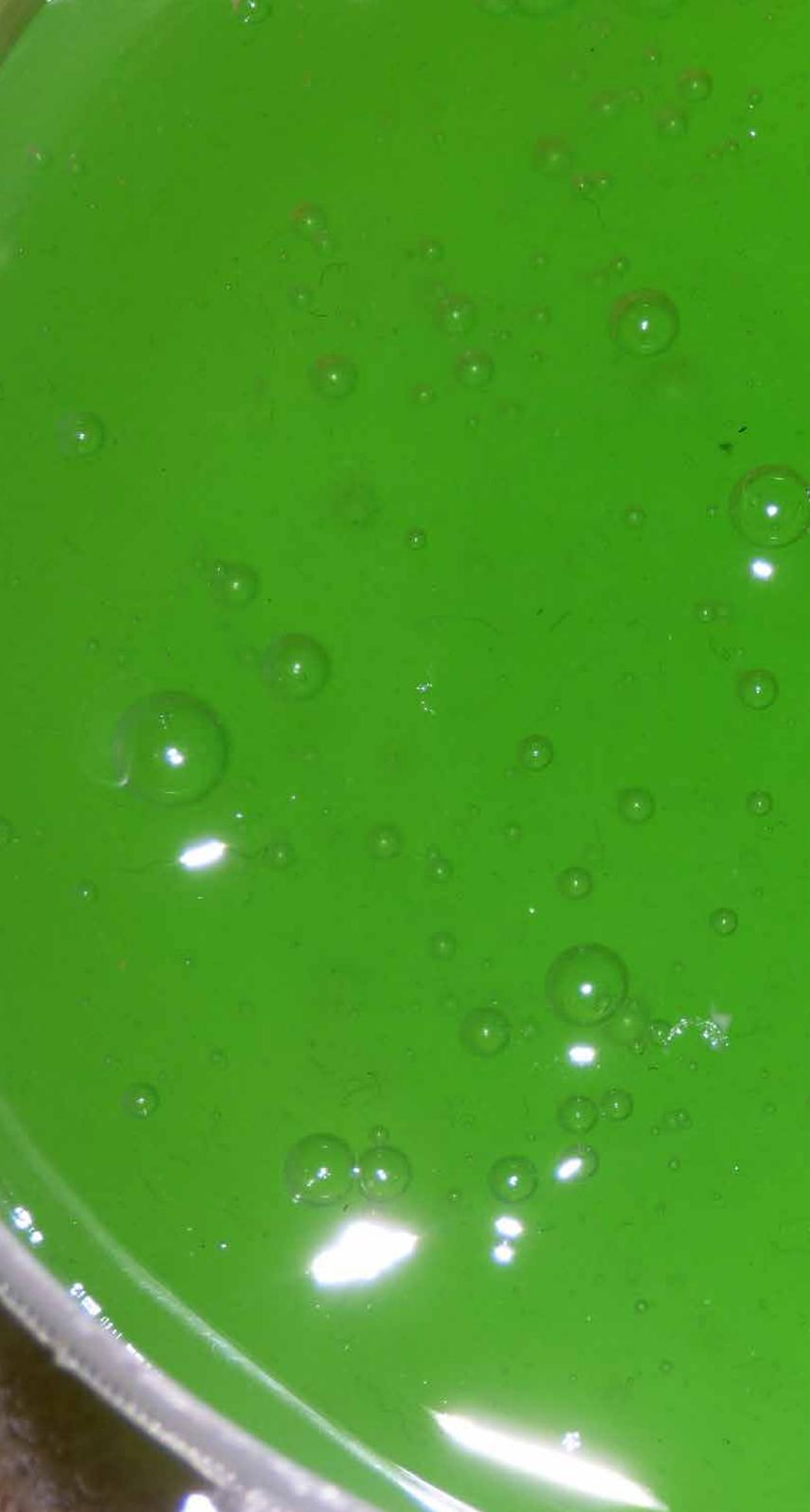




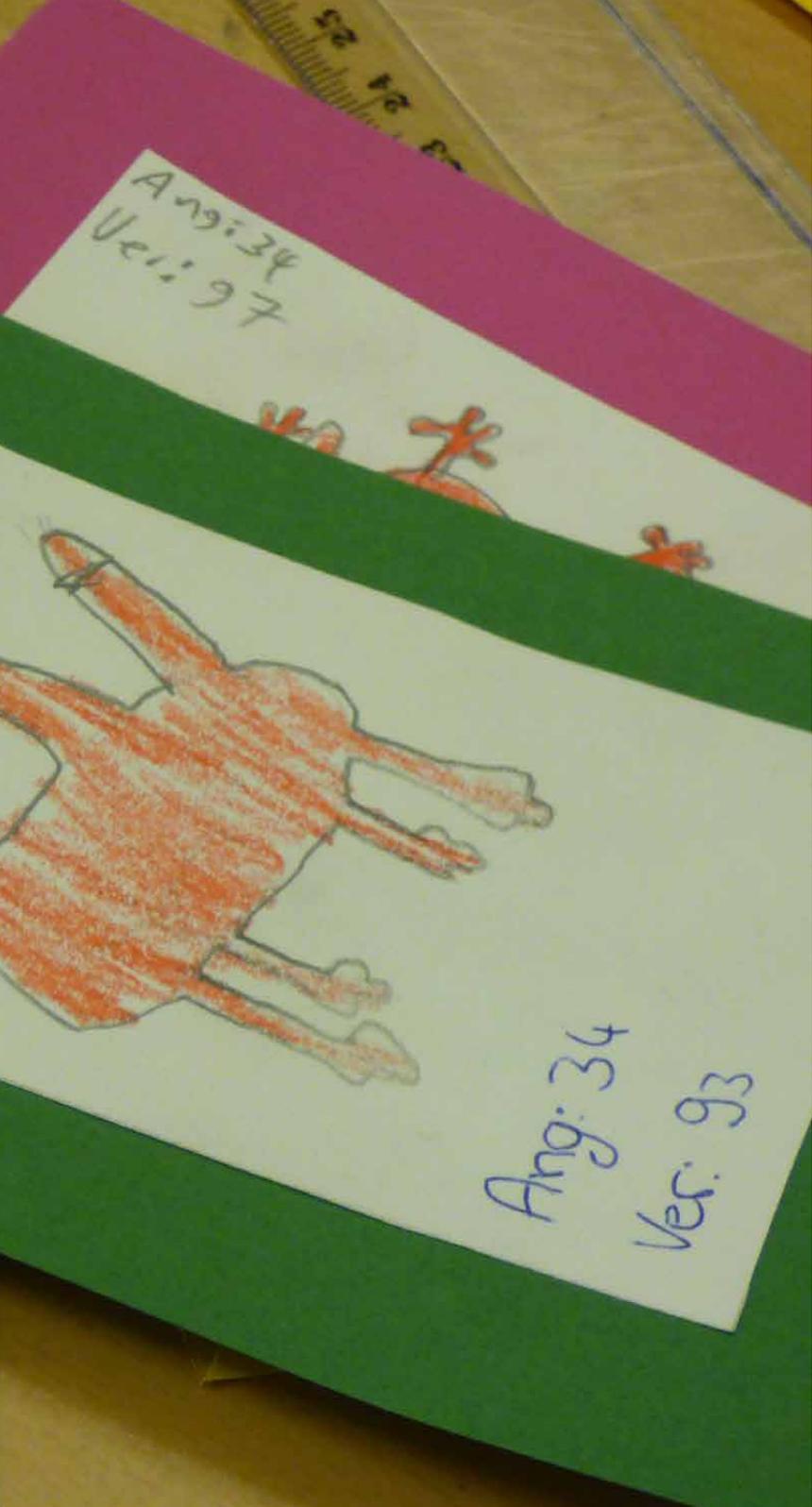


WORKSHOP Mikroorganismen

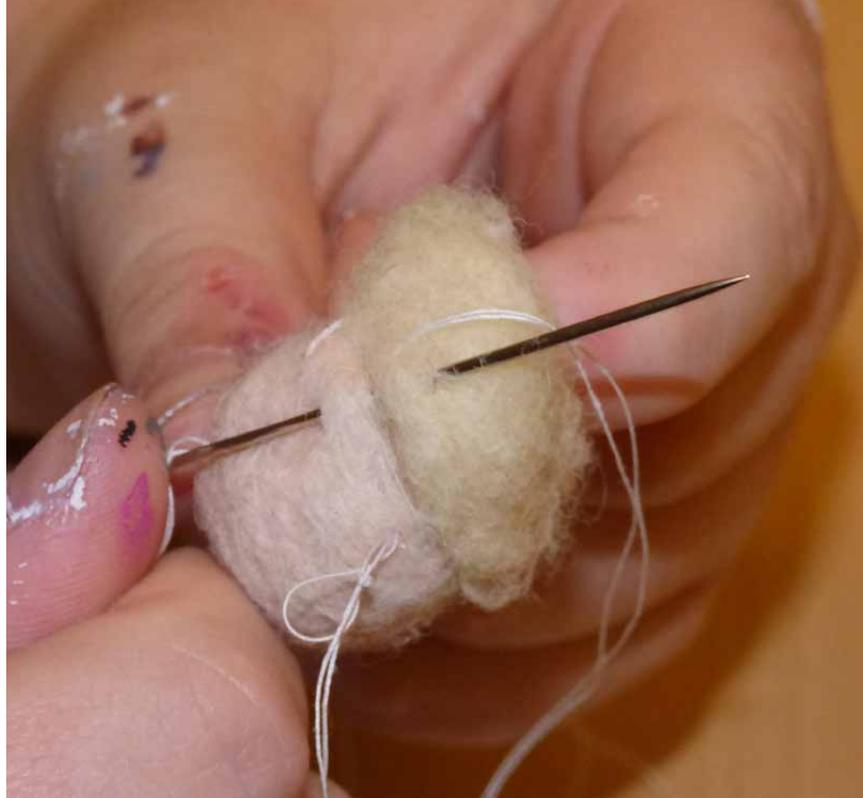




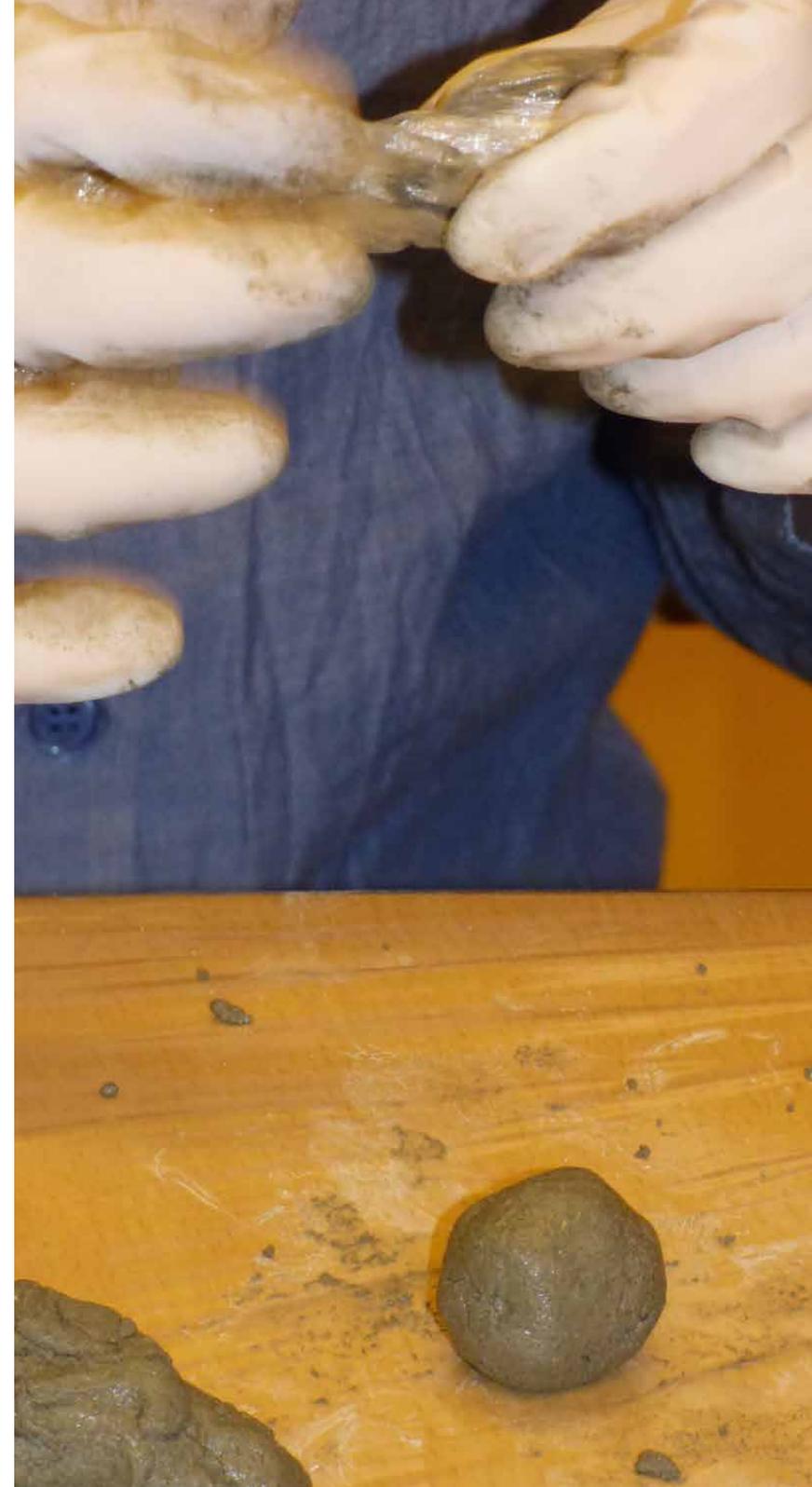




WORKSHOP Filz & Beton











WORKSHOP Strukturen & Flächen





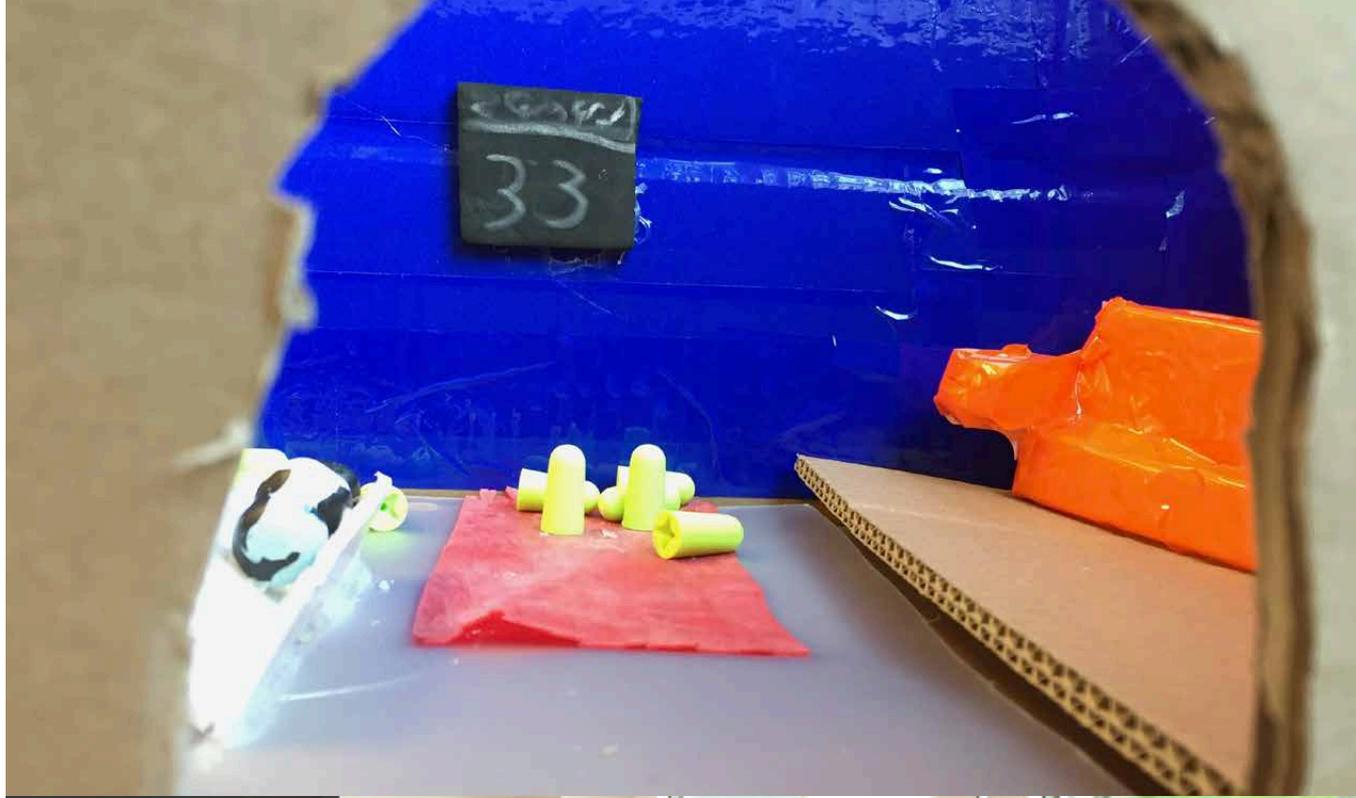


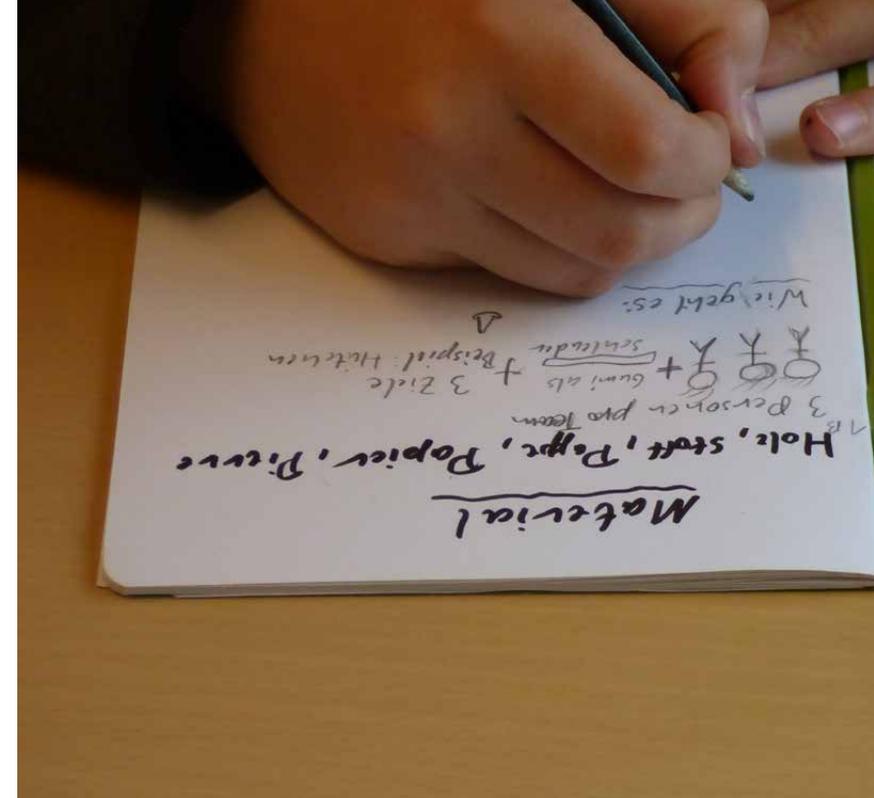


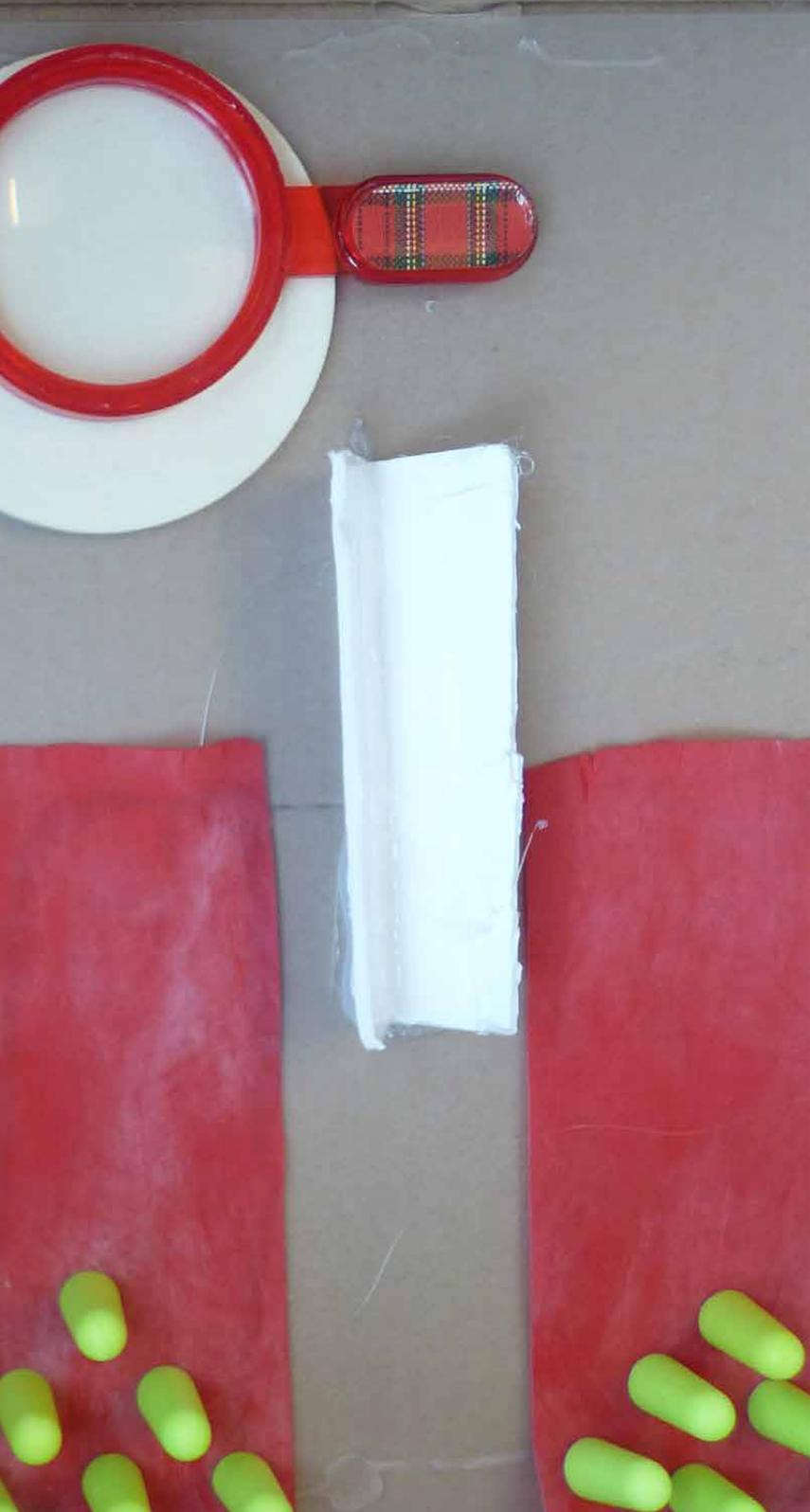


WORKSHOP Bewegung





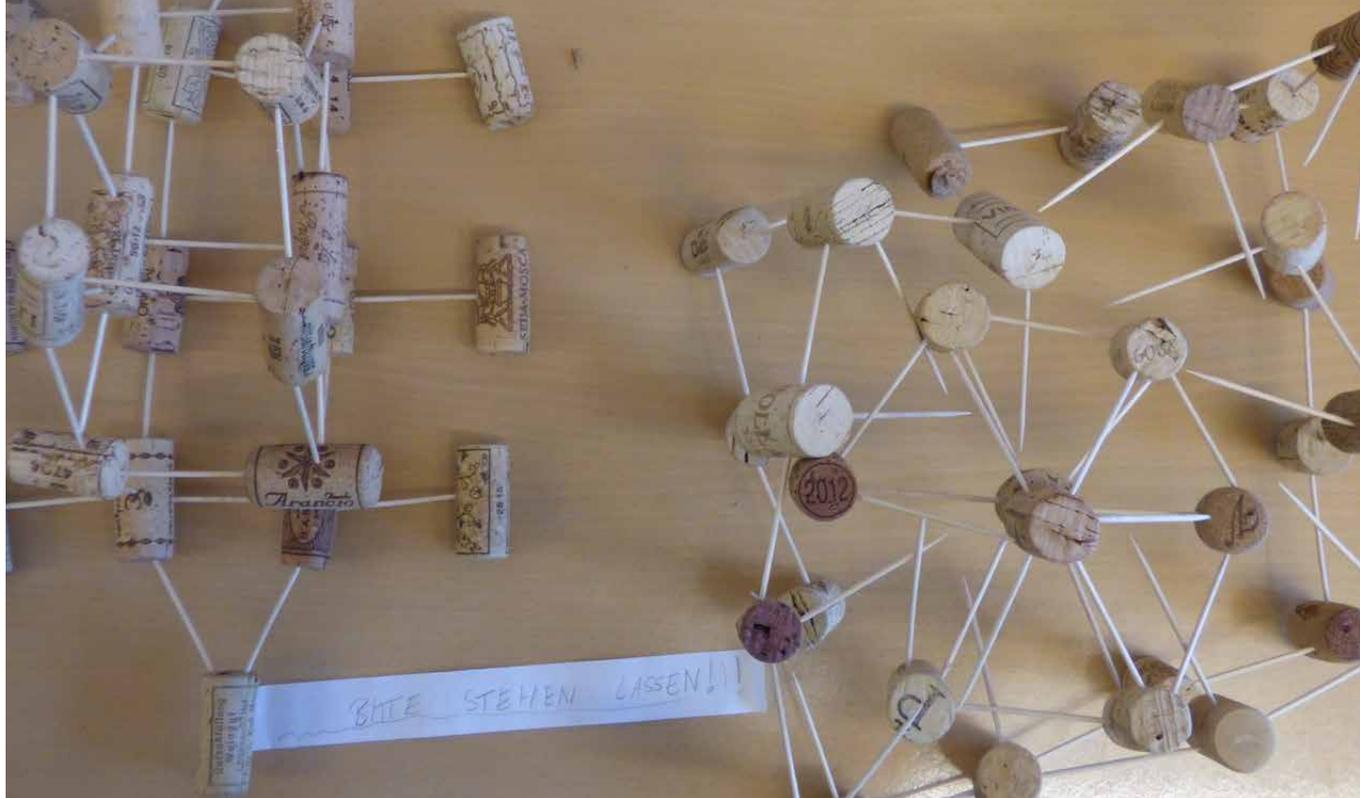




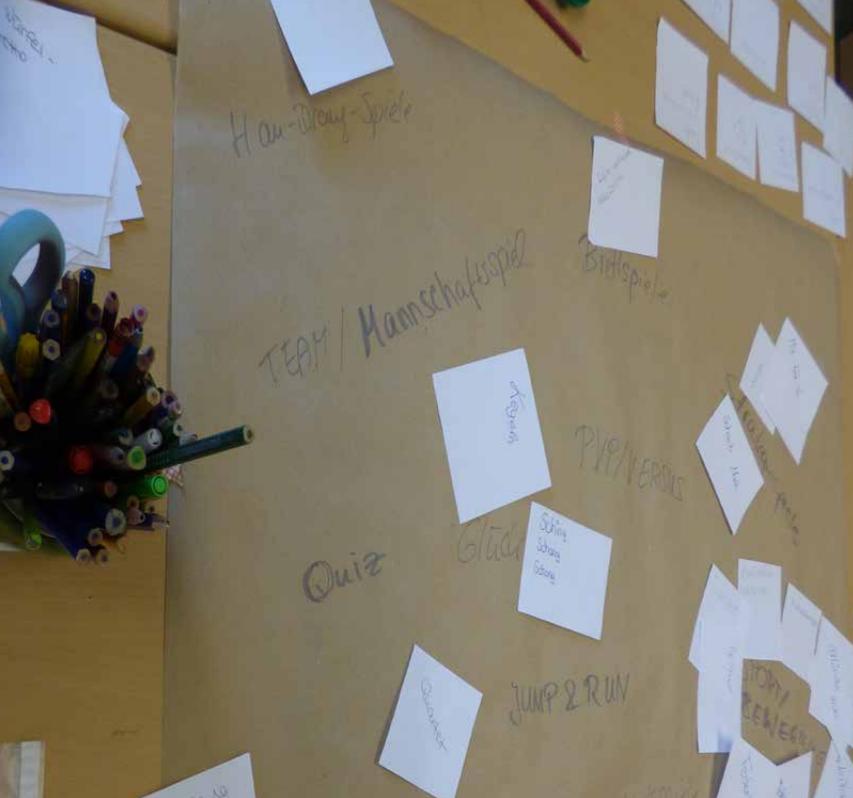


WORKSHOP Kork

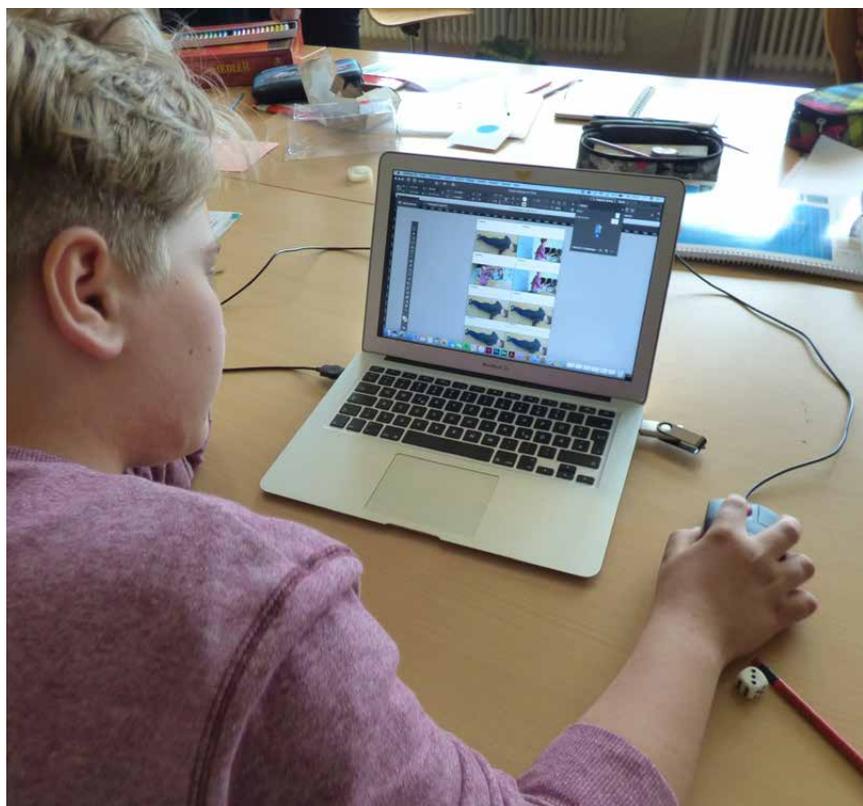
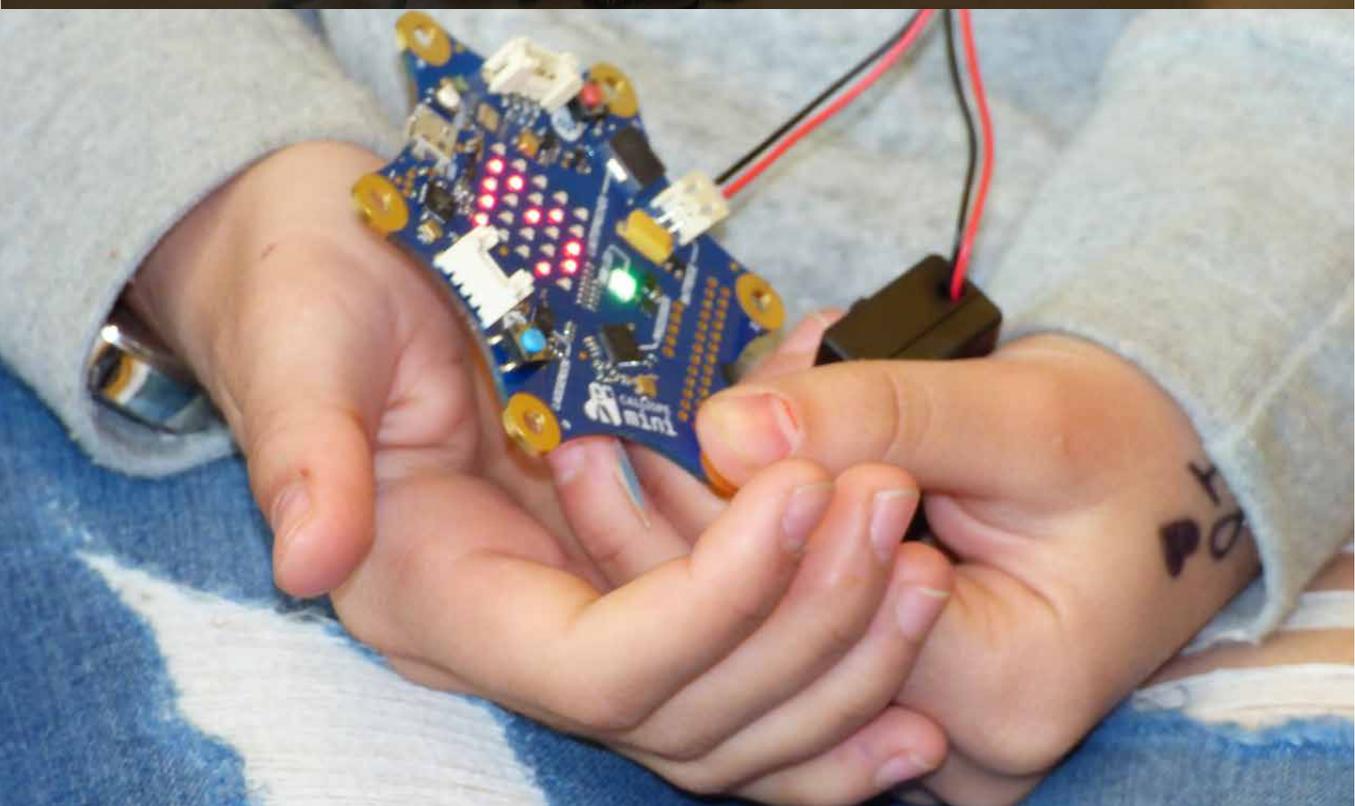


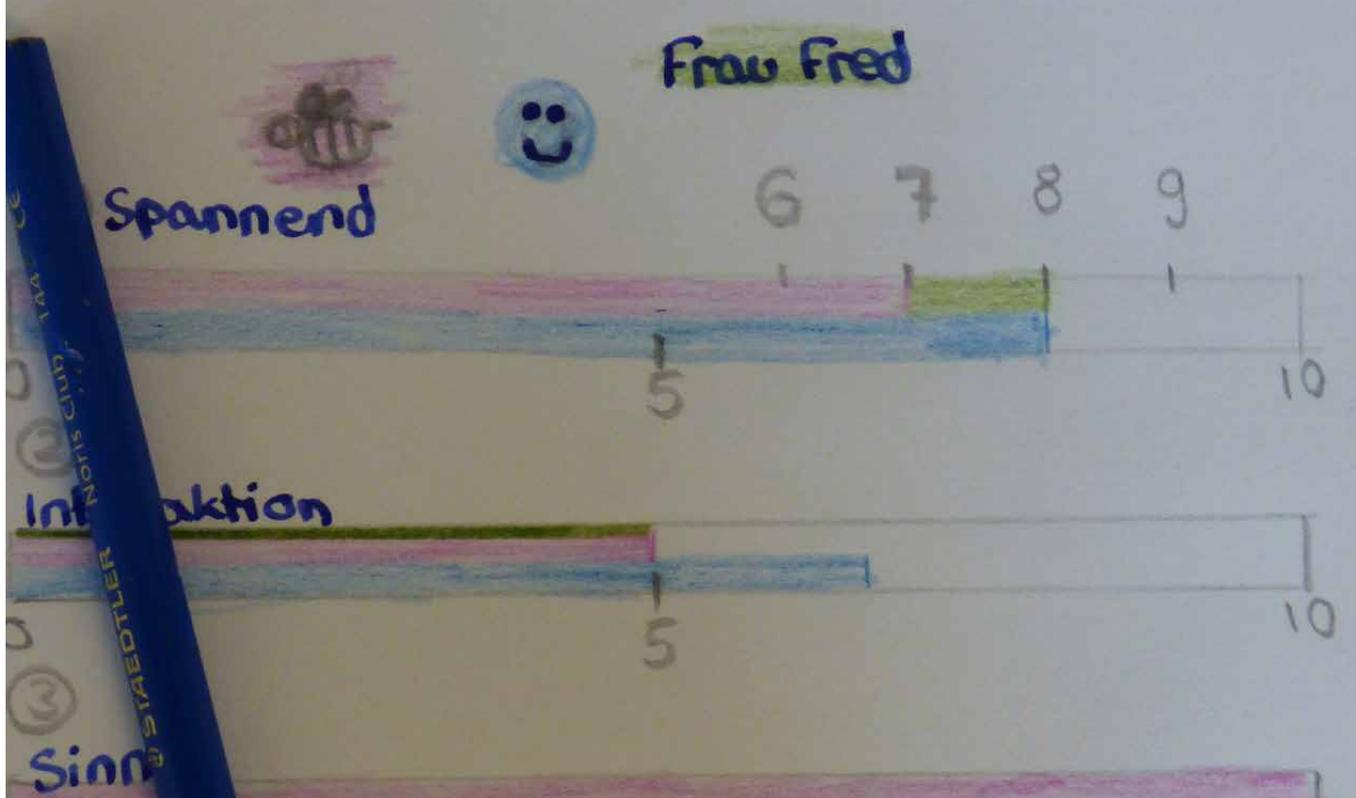
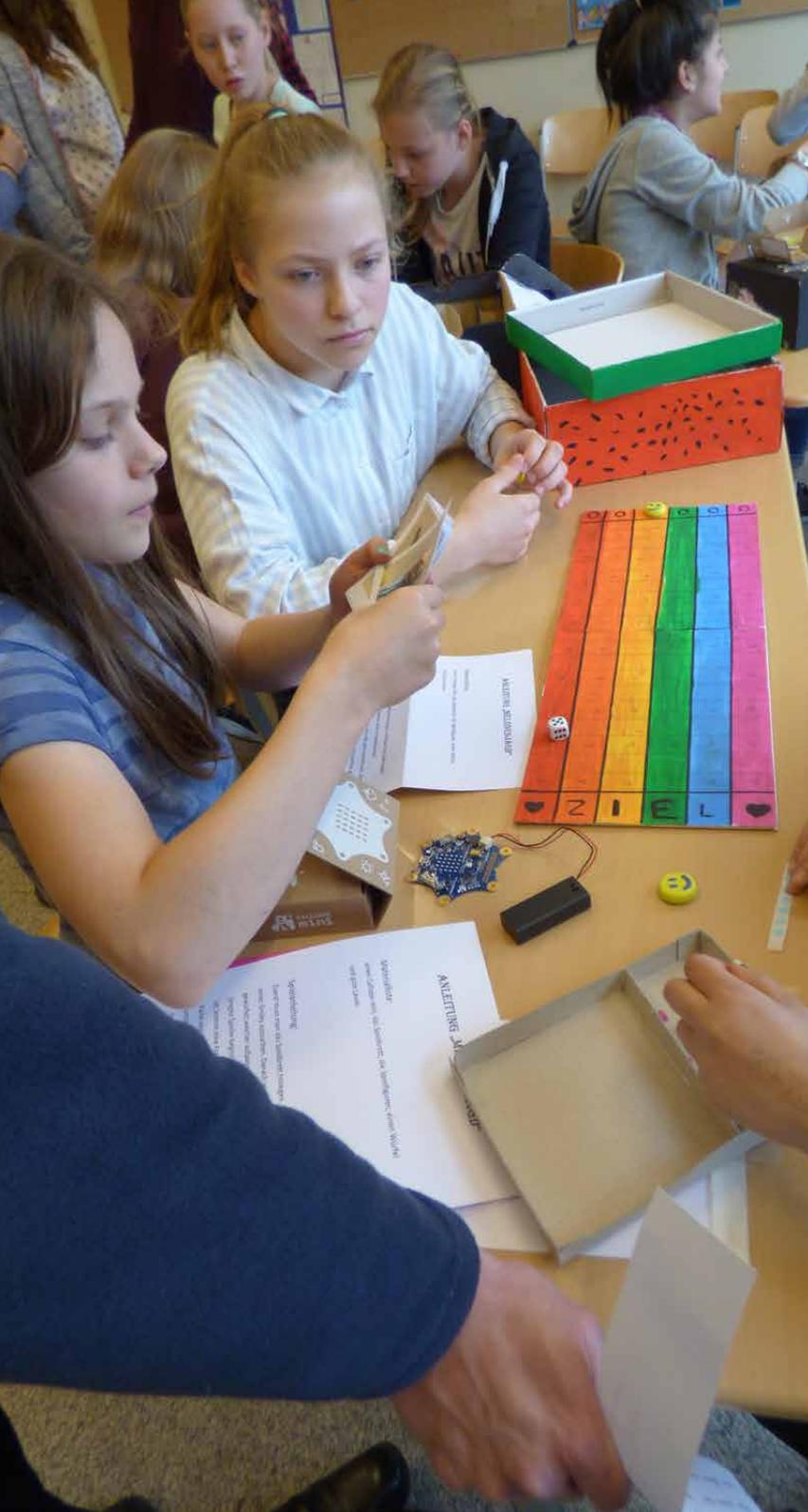


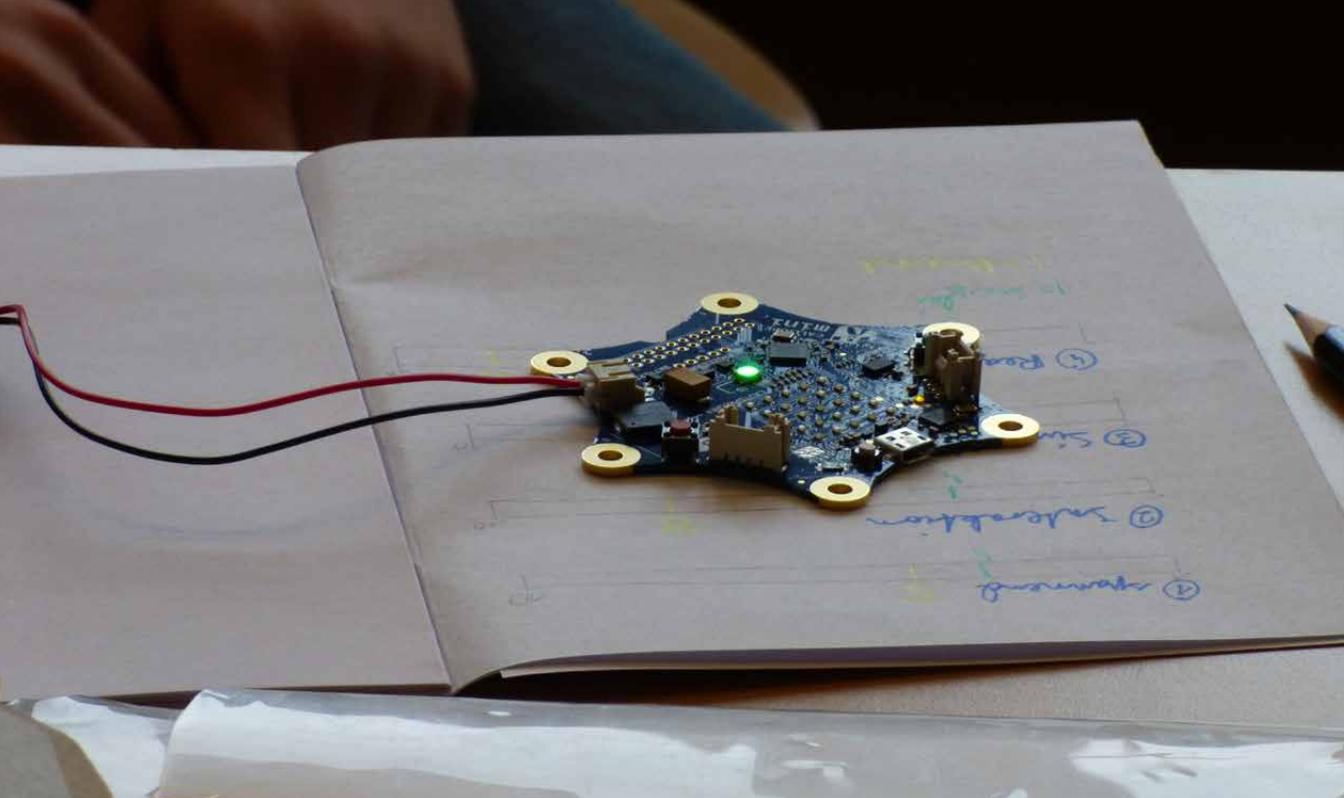




WORKSHOP Coding







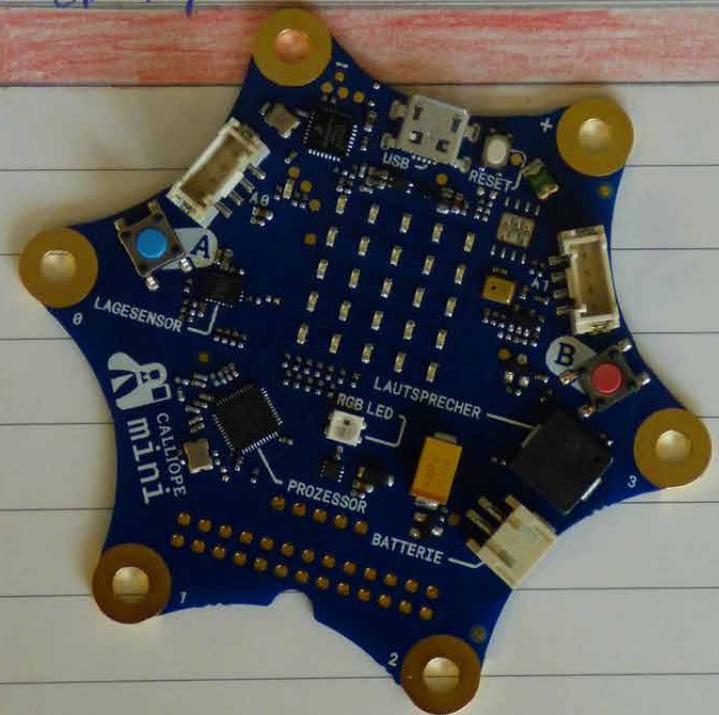
① Gruppe Biene ■ Gruppe Smiley

Spannend

② Interaktion

③ Sinn/Kernziel

④ Spielregeln

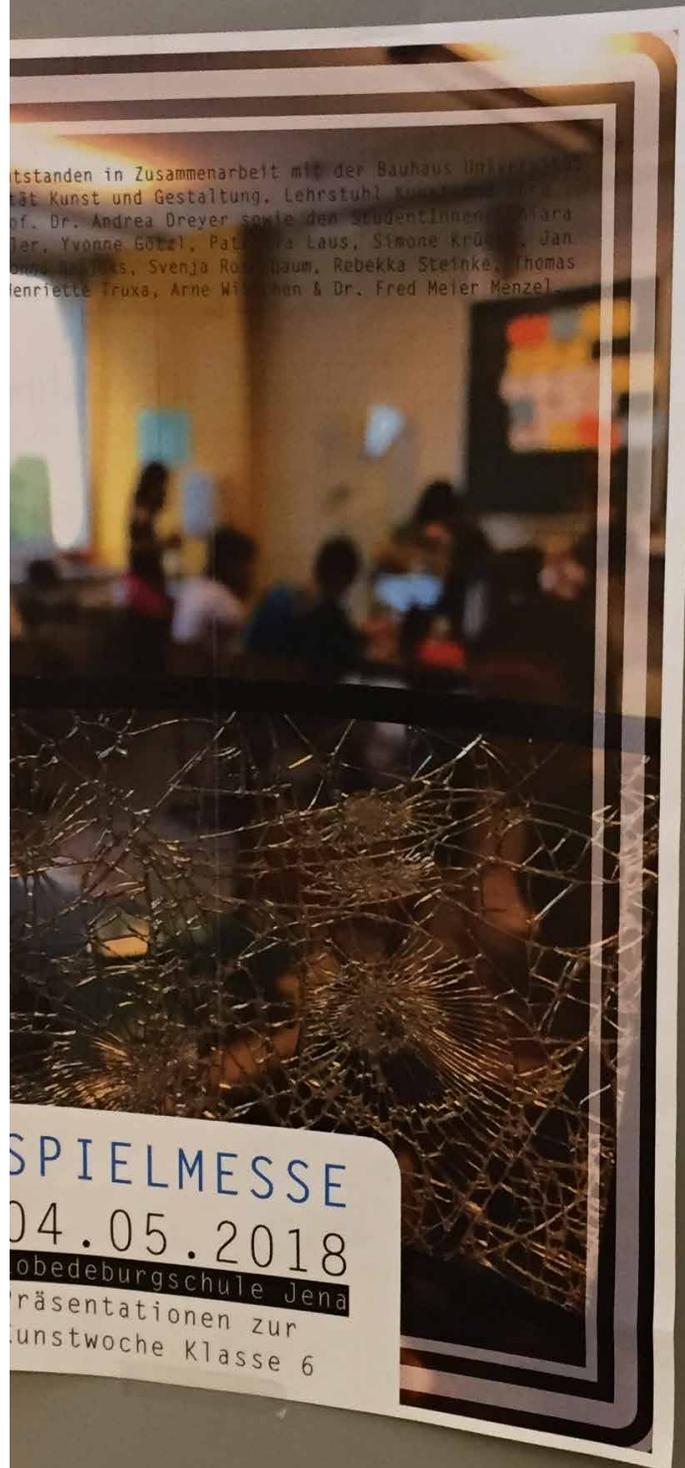


5. Spielmesse & Ergebnisse:

Am letzten Projekttag bereiteten die einzelnen Workshop-Gruppen ihre Ergebnisse in den Räumen und auf dem Schulgelände so vor, dass alle Spiele und Entwicklungen ausprobiert werden konnten.

Insgesamt entstanden 18 Spiele!

Die gestalteten Objekte und ihre Spielanleitungen wurden in Stationen angeordnet und konnten von den Testern mittels Klebpunkte bewertet werden.

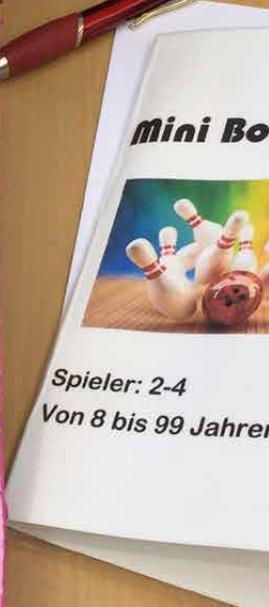
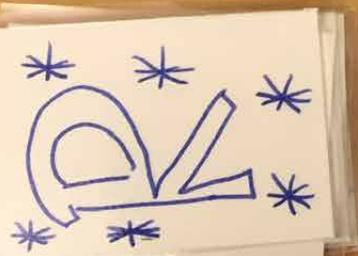


VON DER HÖLLE BIS ZUM HIMMEL



4 Spieler
Von 10 bis 99 Jahren

HERSTELLER: *Lucie Kohlenberg
Elena Herrmann*





Hungry Fish

28/10/14

20/10/14

Magie

Dreckweise



Süßholz
Seeberg



Kasatte
Bündelme



ohne Essenz des
oder nicht...

Energieskarten



Text on a piece of paper in the top right corner, partially obscured and difficult to read.

Magie



Ziel



Spielanleitung

1. Calllope mini programmieren unter: <https://miniegit.calllope.cc/> (A= blau, B= grün, A+B= gelb)
2. Farbige Karten ziehen
3. Stoppuhr loslaufen lassen
4. Richtige Taste drücken
5. 5 Wörter zu der Farbe aufschreiben
6. Nach 30 Sek. Stoppuhr stoppen
7. Wer als erstes fertig ist, bekommt die Karte
8. Wer zum Schluss am meisten Karten hat, gewinnt

Materialliste

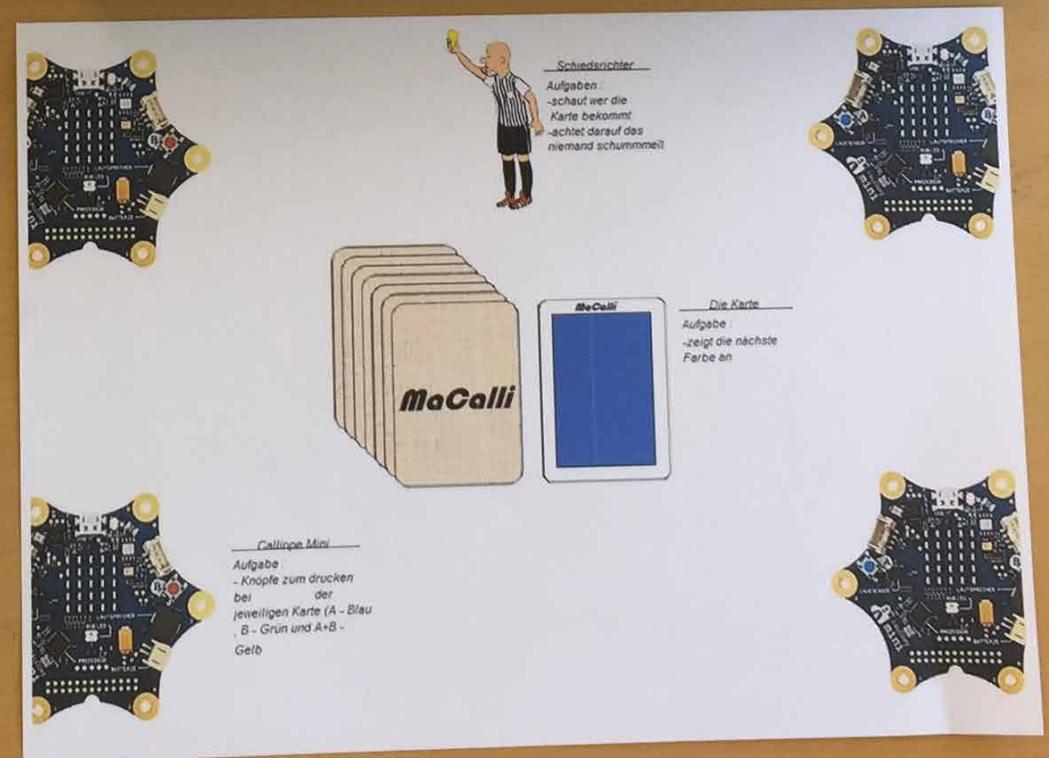
- 2 Calllope mini (Für mehr Spieler: Calllope kaufen unter <https://www.amazon.de/CALLIOPE-mini-dunkelblau/dp/B073QW74PP>)
- 27 Farbige Karten
- Akku für Calllope
- Zusätzliche Materialien (vom Käufer zu besorgen)
- Computer

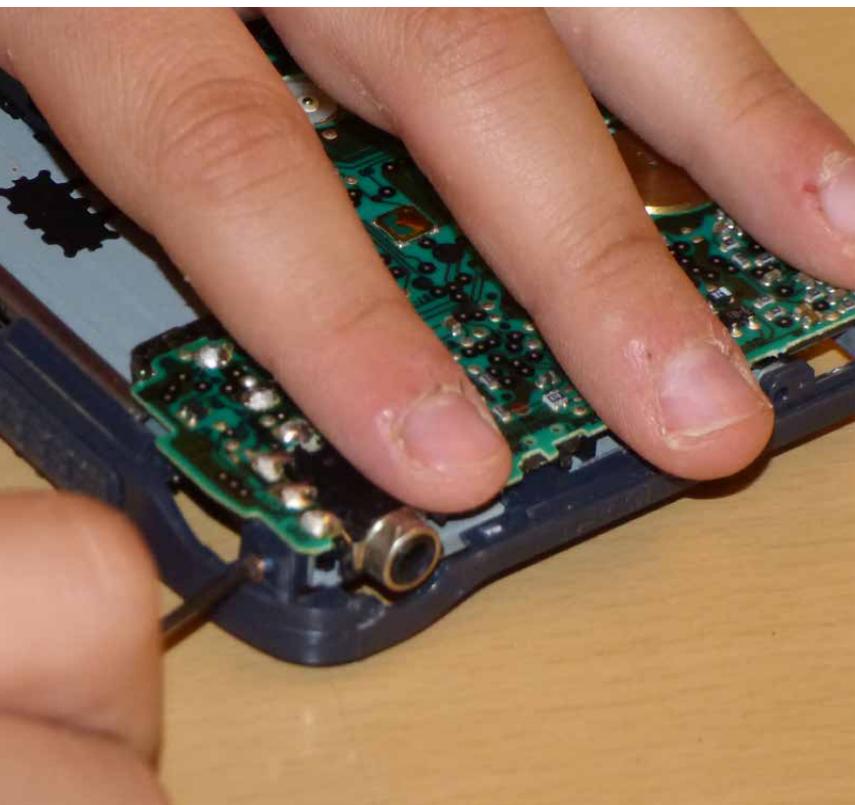
Regeln

- Nicht schummeln
- Wörter nicht doppelt verwenden

Ende des Spiels

Wenn die Karten alle sind, ist der, der die meisten Karten hat, der Gewinner.







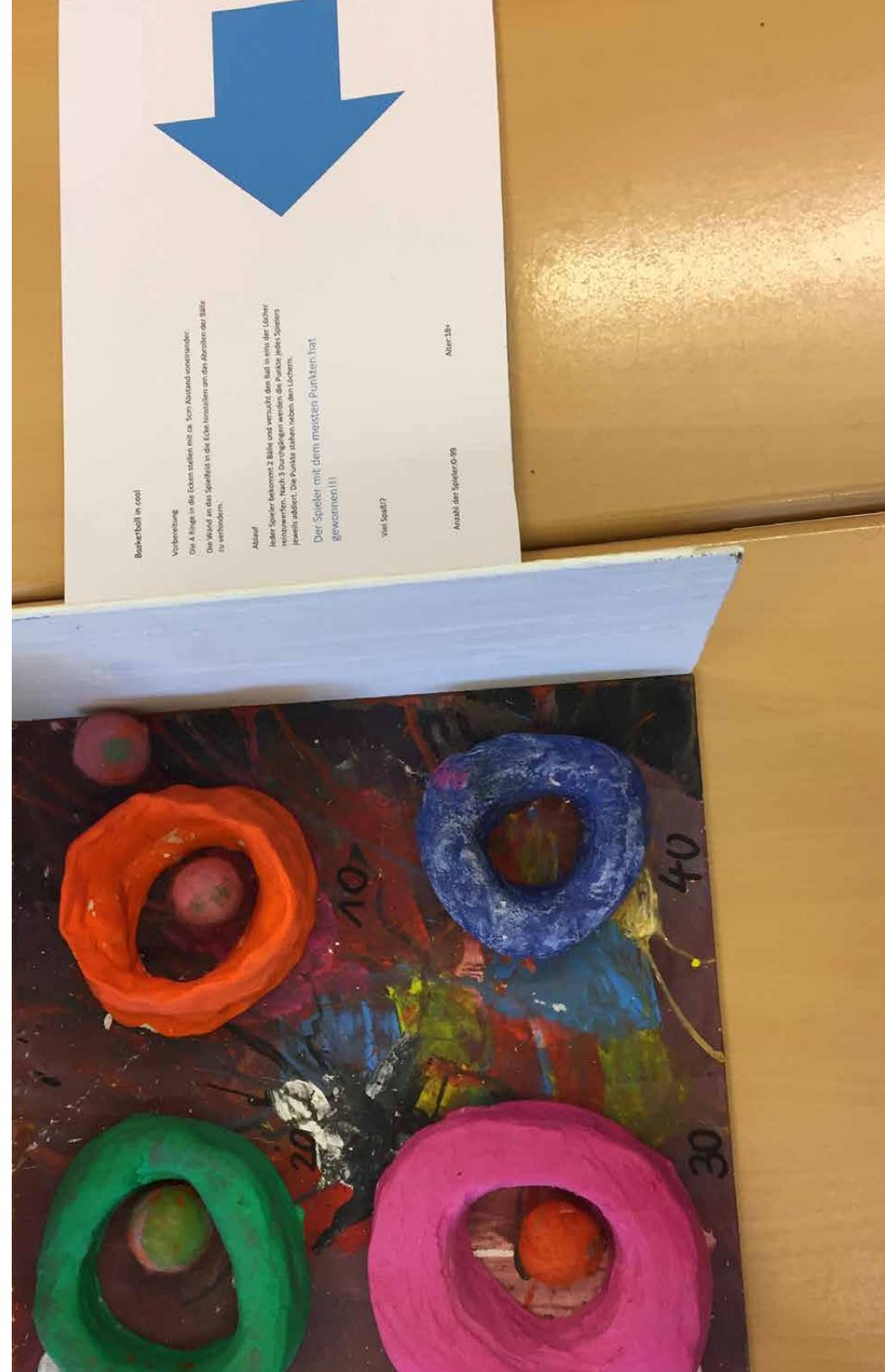
Start



Regeln

- Man muss lässig sein wenn jemand rettet!
- Nicht umkettern!
- Spaß haben!
- Der Spielname ist richtig!
- Spiel das Spiel richtig!











Bowling
Bahn

16
BIBER
4







Ziel
+

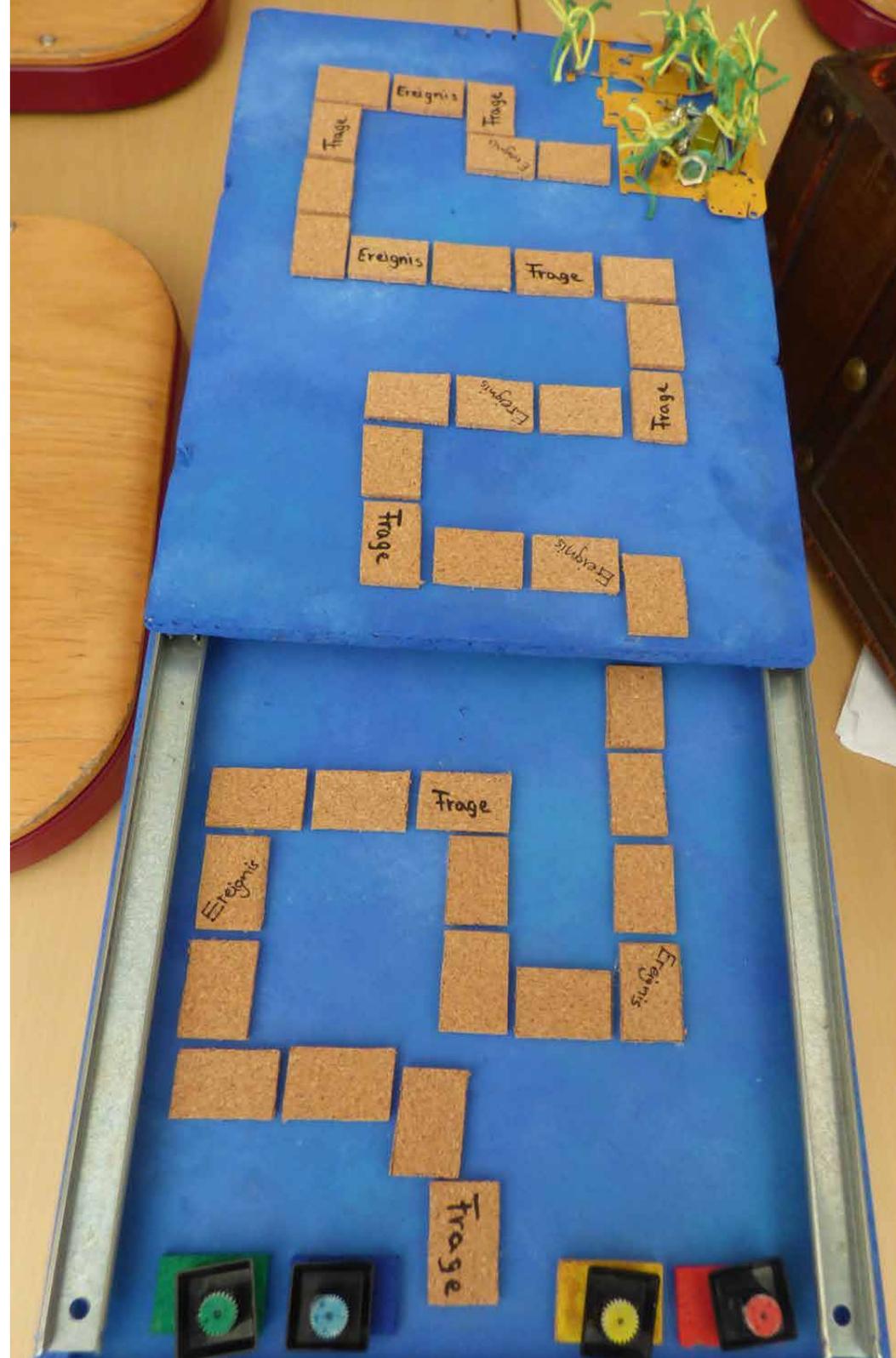
Zurück
ins
Haus

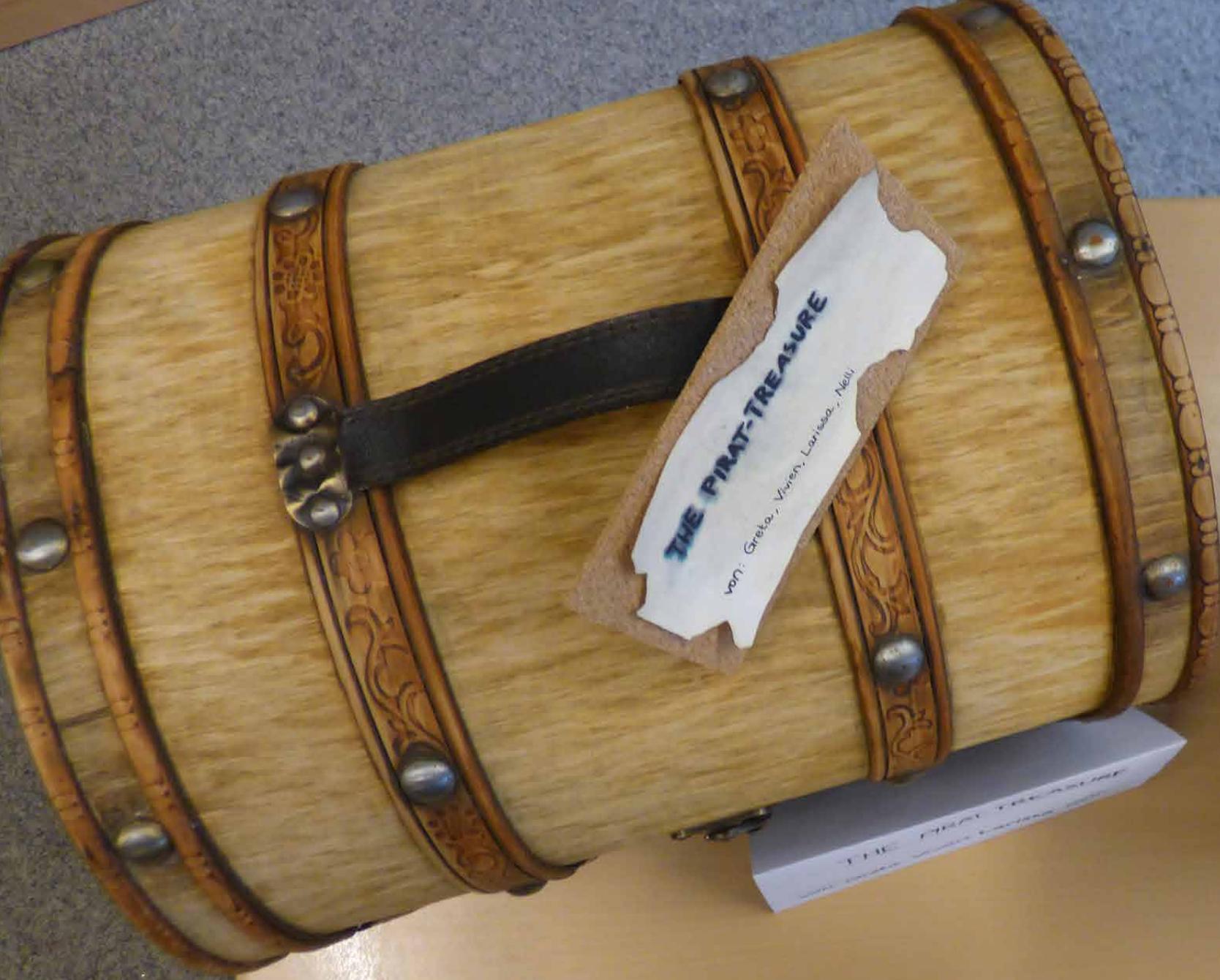
Zurück
ins
Haus

Abstrak-
tion

Chancen-
feld







THE PIRAT-TREASURE
von: Greta, Viren, Larissa, Nelli

THE PIRAT-TREASURE



Handwritten notes on a piece of paper.

Kunstprojekt »Alles auf Start!«

Klasse 6a-c | der Lobdeburgschule Jena | Mai 2018

Vielen Dank an:

Stiftung Ravensburger Verlag & Bauhaus Universität Weimar

Nur mithilfe Ihrer finanziellen und personellen Unterstützung konnte dieses Projekt durchgeführt werden!