



FÖRDERVEREIN
JUGENDKUNST
e.V.



PROJEKTANGEBOTE

Förderverein Jugendkunst e.V. 2011/2012

Projektarbeit mit dem Förderverein Jugendkunst e.V.

Ansatz Im Mittelpunkt der pädagogischen Arbeit steht die Herstellung von Handlungsprodukten. Sie sind veröffentlichungsfähige, materielle und geistige Ergebnisse der Projektarbeit. Mit diesen Produkten können sich die Kinder- und Jugendlichen identifizieren, sie bieten aber auch Gelegenheit für Auswertung und Kritik. Unser Ziel ist es, Kopf- und Handarbeit in ein ausgewogenes Verhältnis zu bringen und eine dynamische Wechselwirkung dieser beiden Pole anzuregen. Die Kinder und Jugendlichen sollen ganzheitlich angesprochen werden, sowohl mit dem Kopf, aber auch mit dem Herzen, den Händen und allen anderen Sinnen.

Vor- und Nachbereitung Wenn Sie ein Schulprojekt bei uns durchführen wollen, melden Sie sich bitte rechtzeitig (mindestens 2 Monate im voraus) an. Notwendig sind telefonische Absprachen der Details, ideal ist ein vorheriges Treffen bei uns. Auf Grund unserer guten Erfahrung regen wir an, die entstandenen Projektergebnisse an der Schule öffentlich zu präsentieren: z.B. Grafiken in einer Ausstellung, ein Buch in einer Lesung oder einen Film bei einer öffentlichen Vorführung. Nachbesprechungen sind für unser Arbeiten wichtig und gewünscht. Wir freuen uns über jede Rückmeldung, in welcher Form auch immer.

Kosten In der Regel berechnen wir je Teilnehmer pro Tag 5 €. Darin enthalten sind Materialkosten, sodass jeder am Ende ein Produkt des Projektes bekommt. Im Buchprojekt werden zusätzliche Buchexemplare mit mindestens 5 € Materialkostenbeitrag berechnet.

»Selbsttätigkeit ist die unverzichtbare Voraussetzung für Selbständigkeit.«

Der **Förderverein Jugendkunst e.V.** leistet Jugendarbeit mit den Mitteln der Kunst, ohne jedoch dabei für Jugendliche »Schutzräume« zu schaffen. Für die Umsetzung der verschiedensten Projekte sind Werkstätten (Buch-, Medien-, Siebdruck-, Keramikwerkstatt, Zeichenatelier) eingerichtet worden. In einem Kursprogramm vermitteln Künstler aus der Region und MitarbeiterInnen des Hauses vom beginnenden Nachmittag bis in die frühen Abendstunden als Ergänzung zur schulischen Ausbildung handwerkliche und künstlerische Grundlagen. Es ist ein wichtiges Weiterbildungsangebot für Schüler und junge Heranwachsende und fungiert oft als Berufsorientierung für alle Interessenten, die später in den Bereichen Design, Bildende Kunst oder Kommunikation beruflich Fuß fassen wollen.

In den Ferien veranstaltet der Verein gemeinsam mit nationalen und europäischen Partnern Workshops, Künstlerwerkstätten und Bildungsfreizeiten in Stralsund, Mecklenburg-Vorpommern, Deutschland und im europäischen Ausland.

Speziell für Lehrer und Schulklassen bieten wir die Nutzung unserer Werkstätten im Rahmen von Projekttagen und -wochen. Projektarbeit bedeutet für uns das Lernen in pädagogisch bewusst gestalteten Handlungssituationen. Die Atmosphäre in den offenen Räumen eines historischen Backsteingebäudes wie dem Speicher am Katharinenberg und die umfangreich ausgestatteten Werkstätten bieten dafür ein ausgezeichnetes Klima.

Probieren Sie es aus ...



Handgebundene Einzelstücke

Bücher sind ein wichtiger Teil unserer Öffentlichkeit. Es gibt viele Bücher für Kinder, aber es gibt sehr wenige von Kindern. Wir bieten Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, eigene Bücher in kleinen Auflagen selbst herzustellen. Das Wissen um die Entstehung und die Mühen des Büchermachens lüften das Geheimnis des Gedruckten und machen aus kleinen Geschichten handgebundene Einzelstücke.

Mögliche Projektthemen

Mein Lieblingstier - Tiergeschichten von Kindern im Siebdruck

Tagträume - Achtklässler erzählen von ihren Sorgen, Ängsten und Wünschen

Mein Leben in 20 Jahren - Zukunftsgeschichten

Das Kochbuch - Kinder kochen und gestalten ein Kochbuch

Projektwoche - Buch

Idealerweise ist ein Projekt in fünf Tagen von 9–13 Uhr (inkl. Pausen) zu planen. Die Texte für das Buch müssen vor den Projekttagen fertig sein, Die Themenauswahl und die Arbeit am Text ist die Einstimmung und Vorbereitung auf das Buchprojekt »zu Hause«. Jeder Teilnehmer fertigt ein Buch für sich. Mehrexemplare für Schule oder Bibliothek sind in überschaubarer Anzahl innerhalb der Woche realisierbar.

1.Tag Anreisen, Kennenlernen der Arbeitsräume, Beratung über Art und Größe des Buches, Bildung von Gruppen

1. Texterfassung
2. Buchdeckelgestaltung
3. Illustration

2.Tag Korrektur der Texte, Titelfindung und -gestaltung, Illustrationen scannen oder Auflagendruck, Herstellung des Bucheinbandes

3.Tag Endfertigung des Layouts, Druck der Textseiten, Druck der Illustrationsseiten, Endfertigung der Bucheinbände

4.Tag Zusammentragen der Seiten, Falten, Kleben und Schneiden, Fertigstellen der Bücher

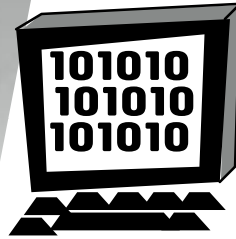
5.Tag letzte Arbeiten an den Büchern, kleine Lesung, Verabschiedung und Abreise



Variante mit Hörbuch

In unserem Tonstudio haben die Schüler auch die Möglichkeit, ihre Texte für eine Hörbuch-CD einzusprechen.





TRICK17

Medien + Grafik

Den Dingen Leben schenken

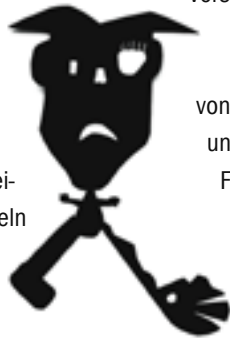
Als Basis für unsere Medienprojekte dient uns die Technik des Animationsfilms. Animationsfilme haben mit der Einführung der Digitalfotografie eine enorme Renaissance erfahren. Die Sequenzen werden mit einer Videokamera und einer speziellen Software aufgenommen, und können dann sofort am Computer abgespielt werden. Tricktechnik eignet sich sehr gut, um filmische Grundlagen zu vermitteln. Sie regt die Fantasie an, kann den Dingen Leben einhauchen und so das scheinbar Unmögliche ermöglichen.

Projektwoche »Trick 17«

Animationsfilm ist Teamarbeit und braucht viele Hände. Für die Hintergründe sind die Pinseltalentierten gefragt. Das Bauen der Filmakteure ist eine plastische und handwerkliche Herausforderung. Gemeinsam wird die Geschichte erdacht, animiert und vertont. Am Ende der Projektwoche bekommen die Teilnehmer die entstandenen Filme digital auf DVD oder USB-Stick.

1.Tag

Anreise, Kennenlernen der Arbeitsräume, Beratung über Art und Größe des Projekts, Zeigen und Besprechen von Beispielen, Entwickeln der Filmidee



2. Tag

Einführung Tricktechnik, Vorstellen der Arbeitsabläufe, Produktion von Hintergründen und Figuren, Fertigstellung des Drehbuchs, Animationstests

3.Tag

Produktion der Szenen, Präsentation der Tagesergebnisse, Einsprechen von Dialogen, Aufnahme von Toneffekten

4.Tag

Produktion der Szenen, Produktion Vorspann/ Abspann, Endproduktion am Computer

5. Tag

Filmpräsentation, Abschlussbesprechung



Alle Bereiche



FISCHFABRIK

Wer den Himmel im Wasser sieht, sieht die Fische auf den Bäumen. CHINESISCHE WEISHEIT

Die Fischfabrik widmet sich der Fischverarbeitung in all ihren Facetten. Normalerweise begegnen wir den stummen Meeresbewohnern höchstens selten, eigentlich nur beim Tauchen oder wenn wir sie tot aus dem Wasser ziehen. Für uns ist ihr Formen-, Farben- und Artenreichtum allemal genug, um uns künstlerisch mit ihnen auseinanderzusetzen. Und glücklicherweise hat Stralsund ja zwei Museen, in den wir ihnen ohne Schnorchel und Flossen begegnen können.



Projekt »Fischfabrik«

Eine Fischfabrik veranstalten wir an zwei oder drei Tagen. Jedes Projekt beginnt mit einem Besuch im Deutschen Meeresmuseum. Dort werden die Fische intensiv beobachtet und gezeichnet. Die Skizzen sind dann die Basis für die Arbeit in den darauf anschließenden Workshops. Die Fischfabrik ist ein interdisziplinäres Projekt, in dem dem Thema aus so viel wie möglichen Perspektiven und mit den unterschiedlichsten Mitteln begegnet wird. Jede Fischfabrik endet mit einer Präsentation, indem die Teilnehmer ihren Favoritenworkshop küren.

- Stockfisch** Holzschnitt } < ~ (°) > Fische werden in Holz geschnitten und gedruckt
- Trickfisch** Animation } < ~ (°) > Die Teilnehmer erdenken und produzieren einen animierten Fischfilm
- Fischkarten** Siebdruck } < ~ (°) > Motive für ein Kartenspiel werden entworfen und gedruckt
- Fisch in Öl** Malerei } < ~ (°) > In diesem Workshop wird großformatig gemalt
- Dokufisch** Video } < ~ (°) > Mit Mikro und Kamera dokumentieren die Teilnehmer die gesamte Fischfabrik
- Dosenfisch** Graffiti } < ~ (°) > Die Teilnehmer nähern sich dem Thema mit Dose und Cap
- Fischauge** Fotografie } < ~ (°) > Mit dem Objektiv suchen die Teilnehmer Fische in der Stadt
- Kochfisch** Kochen } < ~ (°) > Fischhäppchen werden gekocht und mit den Rezepten ein kleines Kochbuch gestaltet
- Fischtanz** Tanzen } < ~ (°) > Fischbewegungen nach Musik > Kooperation mit dem *Performdance e.V.*
- Mimefisch** Theater } < ~ (°) > Szenisches Spielen zum Thema > Kooperation mit dem *Stic-er Theater*
- Fischfayence** Keramik } < ~ (°) > Fische werden keramisch in ihre Einzelteile zerlegt und neu zusammengesetzt
- Fischkalender** Grafikdesign } < ~ (°) > 12 Monate, 12 Fischmotive, digital illustriert und zu einem Kalender gebunden





GELD WECHSEL

Der Schein trägt

Warum gibt es Geld und wie funktioniert es? Welche Funktion hat Geld in der Gesellschaft? Wie hat sich die Rolle des Geldes verändert? Welche Bedeutung hat Geld für den Einzelnen? Im Projekt wird ganz praktisch ein Waren- und Geldkreislauf initiiert. Die Teilnehmer gründen eine Bank und schöpfen ihre eigene Währung. Ideen für Produkte werden entwickelt und kalkuliert. Für das nötige Geld muss die Bank überzeugt werden. In Werkstätten werden dann die Produkte hergestellt, die dann am letzten (Markt)-Tag feil geboten werden. Am Ende sollte Jeder wieder schuldenfrei sein.



Geld / Wechsel - Der Schein trägt

Ein Projektangebot für mindestens 50 Schülerinnen und Schüler ab Klassenstufe 6

Projekttablauf · 3 Tage 9–13 Uhr

1.Tag Einführung · Wie funktioniert Geld ?

- Einteilung der Gruppen
- Entwicklung Produktideen und Kalkulation
- Bankgründung
- Bankgespräche und Verschuldung
- Produktherstellung in den Werkstätten

2.Tag Produktionstag

- Produktherstellung in den Werkstätten
z.Bsp. Druck, Grafik, Text, Buchbinden, Trickfilm, Malerei, Spielkarten, Tanz

3.Tag Markttag

- Produktherstellung in den Werkstätten
- Vorbereitung Markt
- Markt als Präsentation (Eltern und Lehrer sind herzlich eingeladen)

Kosten

5 € pro Tag pro Teilnehmer



Druck + Grafik + Spielpädagogik

SPIELKARTEN



Von der Idee bis zum fertigen Kartenspiel

In der Spielkartenfabrik sollen von und mit jungen Menschen spielbare Kartenspiele zu verschiedenen Themen erdacht, gestaltet und produziert werden. Das spielpädagogische Projekt kombiniert ästhetische, kulturelle, handwerkliche und regionalgeschichtliche Bildungsaspekte. Gearbeitet wird in einer Museumswerkstatt mit Möglichkeiten zum Hand- und Maschinensatz, Computersatz, Hochdruck, Tiefdruck, Digitaldruck und Siebdruck. Die Kinder und Jugendlichen können, begleitet von Pädagogen, selbständig an den Maschinen arbeiten.



Spielkartenprojekt - Von der Idee bis zum fertigen Spiel

Ein Projektangebot von der Vorschule bis zur Sekundarstufe II.

Projekttablauf · 3 Tage 9–13 Uhr

1.Tag Ideenfindung + Vorbereitung

- Führung in der Werkstatt
- Ideenfindung
- Texte setzen / Druckstöcke herstellen

2.Tag Drucken

- Drucken der Spielkarten
- Herstellen der Verpackungen

3.Tag Spielen

- Stanzen der Karten
- Spielen

Projektthemen

ABC Memory 5–8 Jahre (2 Tage)

Es wird ein Memory entwickelt, in dem ein Buchstabe des Alphabetes und ein Motiv, dessen Name mit dem selben Buchstaben beginnt, ein Paar bilden.

Leg dein Leben ab 12 Jahren (3 Tage)

Ein Anlegkartenspiel, in dem wichtige Lebensphasen aufgegriffen werden.

Stadteroberung ab 12 Jahren (3 Tage)

Lieblingssorte in der Stadt werden erobert.



GUTENBERG

Druck + Buch **A**



Vom Affenstall zum Zurichter

„Die älteste Gutenberg-Bibel stammt aus dem Jahre 1455; wahrscheinlich waren 6 Setzer zwei Jahre lang damit beschäftigt.“ Es wird weniger Zeit gebraucht in der Druckwerkstatt des Förderverein Jugendkunst e.V. aber der Aufwand, Buchstaben mit der Hand zu setzen und dann manuell zu drucken, ist der gleiche. Die Teilnehmer lernen, aus einer Idee ein Buch zu machen unter Verwendung historischer Begrifflichkeiten, Werkzeuge, Maschinen und Techniken. Das Angebot richtet sich gezielt an Schülerinnen und Schüler der 7. Klasse, denn es ist die praktische Ausgestaltung des Geschichtsunterrichts zum Thema „Gutenberg und die Erfindung des Buchdrucks“.

Gutenbergprojekt - Vom Affenstall zum Zurichter

Ein Projektangebot für SchülerInnen und Schüler ab der 7.Klasse



Projekttablauf 1 Tag · 9–13 Uhr

Teilnehmer 25 Schüler

Ziel ist es Informationen zu Arbeitsbedingungen und handwerklichen Fertigkeiten anhand eines er- und begreifbaren Büchleins zu vermitteln. Alle Teilnehmer fertigen ihr eigenes Buch.

09:00 - Film und Führung

Ein im Hause entstandener Animationfilm führt informativ und kurzweilig in die Thematik ein. Eine Führung sorgt für das Kennenlernen von Werkstatt und Maschinen.

10:00 - Hand- und Maschinensatz, Druckvorbereitung

Anschließend setzen sich die Teilnehmer in ÜBERRASCHENDER Weise mit Begrifflichkeiten aus der Drucker- und Setzersprache auseinander. Dieses kreative Gedankenspiel führt zu selbstformulierten Texten, die nun per Hand oder an der Maschine gesetzt werden. Es folgt das Vorbereiten des Druckes.

11:30 - Drucken und Prägen

Nach dem aufwendigen Präparieren wird in

der notwendigen Auflagenhöhe per Hand gedruckt und die Art der Trockenaufhängung gelernt. Während die gedruckten Bogen trocknen wird die Bucheinbände mittels Zuschnitt und Heissprägen gefertigt.

12:30 - Buchbinden

Aus den einzelnen bedruckten Papierbogen und den gestalteten Einbänden entstehen mittels Nadel und Faden die Büchlein à la Gutenberg.



PERSPEKTIVE AFRIKA

Siebdruck



Grafik



Keramik



Das Diktat der Zentralperspektive

Die Workshops haben das Ziel, den Schülern durch Zeichnen eine andere Sichtweise ihrer Perspektive nahe zu bringen. Die Suche nach der Realität unter dem Diktat der Zentralperspektive, das Erbe der Renaissance, ist in den Köpfen allgegenwärtig. Deshalb müssen die Schüler mit unterschiedlichen Typen der Perspektive konfrontiert werden: Kartographie, Videospieldesign, Kinderzeichnungen...

Projektwoche »Perspektive Afrika«

... Die Schüler werden diese Sichtweise durch Zeichnen mit der linken Hand, mit nur einer Linie, ohne auf das Blatt zu schauen oder mit nur zehn Sekunden Zeit überdenken und verändern. Danach werden sie mit verschiedenen Problemen von Perspektiven konfrontiert, indem sie in einer Zeichnung drei Sichtweisen darstellen sollen. Am Beispiel »Schule«: das Innenleben, die Fassade und alles, was um die Schule herum ist. Danach entwickeln sie, mit Hilfe von Pictionary™, ohne es zu wissen, einfache, aber effektive Symbole. Diese Übungen erlauben es den Schülern, Bilder zu realisieren, die nicht weit vom afrikanischen Vorbild entfernt sind.



Kontakt

Ansprechpartner: Fred Lautsch (Koordinator)

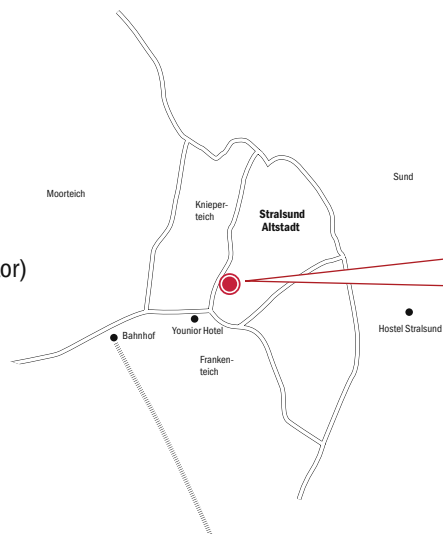
Förderverein Jugendkunst e.V.

Katharinenberg 35 · 18439 Stralsund

Tel.: 03831-703360

Internet: www.jugendkunst.de

Email: post@jugendkunst.de



Der **Speicher am Katharinenberg** befindet sich in der Altstadt, direkt im Ring der Stralsunder Stadtmauer.

Günstige Übernachtungsmöglichkeiten finden sie hier:

HOSTEL STRALSUND > www.hostel-stralsund.com

YOUNIOR HOTEL > www.younior-hotel.de

JUGENDHERBERGE DEVIN > www.jugendherberge.de/jh/devin/