

SPIELKARTEN FABRIK

Projektangebote in der Museumswerkstatt



Projektarbeit in der Spielkartenfabrik

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. 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 10 €. Darin enthalten sind Materialkosten, sodass jeder am Ende ein Produkt des Projektes bekommt. Im Buchprojekt werden zusätzliche Buchexemplare mit mindestens 5 € Materialkostenbeitrag berechnet.

Kontakt

Spielkartenfabrik Stralsund
c/o Jugendkunst e.V.
Katharinenberg 35
18439 Stralsund
Tel.: 03831-703360
Internet: www.spiefa.de
Email: post@spiefa.de

Der Spielkartenfabrik befindet sich in der Altstadt,
direkt im Ring der Stralsunder Stadtmauer.

Übernachtungsmöglichkeiten finden sie hier:

HOSTEL STRALSUND > www.hostel-stralsund.com

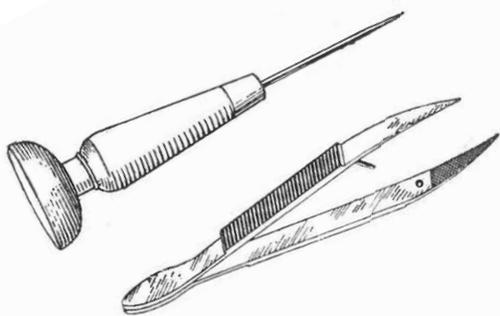
YOUNIOR HOTEL > www.younior-hotel.de

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



Vom Affenstall zum Zurichter

Ein Druckprojekt zur Buchdruckersprache



HaStE
Fisch-
leiche
?

Vom Affenstall zum Zurichter (ab 13 Jahre)

Ausgangspunkt ist die Sprache der alten Buchdrucker. Die Teilnehmer sind gefordert, sich aus Begriffen wie Zwiebel-fisch, Setzschiff und Durchschuss ihren eigenen Reim zu machen und Kurzgeschichten zu schreiben. Diese Geschichten werden dann im Handsatz am Setzkasten und im Maschinensatz an der Linotype-Setzmaschine gesetzt, anschließend im Buchdruck gedruckt. Die Teilnehmer lernen, unter Verwendung historischer Maschinen aus einer Idee ein Buch zu machen. Das Angebot richtet sich gezielt an die Schüler der 7. Klasse, denn es ist die praktische Ausgestaltung des Geschichtsunterrichts zum Thema „Gutenberg und die Geschichte des Buchdrucks“.

Projektdauer: 3 Stunden

Zeiten: Mo – Fr / 10 – 13 Uhr

Teilnehmerzahlen: 10 bis 25

Kosten: 10 € pro Teilnehmer

Ergebnis: 1 Heft für jeden Teilnehmer



ABC Memory

Ein Kartenspielprojekt zum Alphabet



ABC Memory (ab 5 Jahre)

Die Teilnehmer des Projektes werden spielerisch an die Sprache herangeführt. Es wird ein Memoryspiel entwickelt, in dem ein Buchstabe des Alphabetes und ein Motiv, dessen Bezeichnung mit dem gleichen Buchstaben beginnt, ein Paar bilden. A wie Affe oder B wie Brot. Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, indem nur bestimmte Themen, wie z.B. Tiere, Pflanzen oder Kleidungsstücke, zugelassen werden. In internationalen Jugendbegegnungen kann ABC Memory auch sehr gut für die Sprachanimationen eingesetzt werden.

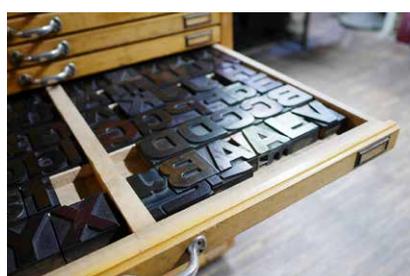
Projektdauer: 3 Stunden

Zeiten: Mo – Fr / 10 – 13 Uhr

Teilnehmerzahlen: 10 bis 25

Kosten: 10 € pro Teilnehmer

Ergebnis: 3 Spiele für die Gruppe



Heimweh-Postkarten

Postkartenprojekt über die Wechselwirkung von Wort- Bild



Heimweh-Postkarten (ab 7 Jahre)

Die selbstgeschöpfte Kombination aus Wort und Bild machen das perfekte Motiv für den Gruß an alle Daheimgebliebenen. Die Textzeilen werden im Handsatz gesetzt. Leere Tetrapacks dienen als Basis für die Herstellung der Bildmotive. Alle Karten werden an der Korrekturpresse mit Hingabe hoch- und handgedruckt und zeugen von einem praktischen Ausflug in die Geschichte des Grafik- und Druckgewerbes.

Projektdauer: 3 Stunden

Zeiten: Mo – Fr / 10 – 13 Uhr

Teilnehmerzahlen: 10 bis 25

Kosten: 10 € pro Teilnehmer

Ergebnis: Eine Postkarte für jeden Teilnehmer



Stadteroberung

Stralsund entdecken mit Stein- und Buchdruck



Stadteroberung (ab 10 Jahre)

Bei diesem Projekt geht es um die Eroberung markanter Orte der Hansestadt Stralsund. Diese Orte werden von den Teilnehmern bei einem Stadtrundgang gefunden und gezeichnet und anschließend in der Werkstatt zu Druckstöcken verarbeitet. Ein Stadtplan der Stralsunder Altstadt wird auf einer historischen Lithografiepresse gedruckt. Auf diesem Plan werden im Buchdruck die gefundenen Orte eingedruckt. Der Plan wird final in Quadrate zerschnitten und kann dann von den Schülern (spielerisch) wieder zu einem Ganzen gefügt werden.

Projektdauer: 3 Stunden

Zeiten: Mo – Fr / 10 – 13 Uhr

Teilnehmerzahlen: 10 bis 25

Kosten: 10 € pro Teilnehmer

Ergebnis: 3 Spiele für die Gruppe



Gebrochene Lettern

Vom Schreiben zum Drucken



Gebrochene Lettern (ab 10 Jahre)

Die Formensprache der gebrochenen Schriften entstand im Mittelalter und lässt sich zurückführen auf das Schreiben von Buchstaben mit der Breitzugfeder. Im Projekt entwerfen die Teilnehmer Buchstaben oder Zeichen mit Tusche und selbstgebauten Schreibgeräten. Anschließend werden aus den Formen Druckstöcke für den Buchdruck hergestellt und die Zeichen oder Buchstaben im Buchdruck auf Karten gedruckt.

Projektdauer: 3 Stunden

Zeiten: Mo – Fr / 10 – 13 Uhr

Teilnehmerzahlen: 10 bis 25

Kosten: 10 € pro Teilnehmer

Ergebnis: 1 Druck für jeden Teilnehmer

Textur
Rotunda
Schwabacher
Fraktur



Skatköpfe

Ein Kartenspielprojekt für Selbstdarsteller



Skatköpfe (ab 7 Jahre)

In diesem Projekt wird ein einzigartiges Skatblatt produziert. Die Teilnehmer inszenieren sich als Bube, Dame und König. Die Gestaltung der Bilderkarten kann mit Fotocollagen oder Linolschnitten erfolgen.

Die Bögen werden gedruckt und anschließend gestanzt. Natürlich wird auch die Verpackung selbst produziert und gestaltet. (Buchdruckspiele brauchen eine Nacht zum Trocknen und können erst in der darauffolgenden Woche abgeholt werden.)

Projektdauer: 3 Stunden

Zeiten: Mo – Fr / 10 – 13 Uhr

Teilnehmerzahlen: 10 bis 25

Kosten: 10 € pro Teilnehmer (+5 € pro Spiel)

Ergebnis: 3 Spiele für die Gruppe



Leg dein Leben

Spielentwicklung für Lebenskünstler



Leg dein Leben (ab 14 Jahre)

Die Teilnehmer setzen sich mit ihrer aktuellen Lebensphase auseinander, denn hier sind sie die Experten und wissen sehr genau, was sie umtreibt. Davon ausgehend wird ein dominoähnliches Anlegekartenspiel entwickelt, welches die Teilnehmer bis zu ihrer Geburt „zurückführt“, aber auch in Spekulation, Wunsch und Vision weit über ihr aktuelles Alter hinaus gespielt wird. Zukunftswünsche und -ängste können ebenso eine Rolle spielen wie der unverhoffte Lottogewinn und der Alterswohnsitz in Nordnorwegen. Die Bildmotive werden im Linolschnitt gestaltet und die Texte im Handsatz mit Bleiletern gesetzt. Das Spiel wird im Buchdruck gedruckt.

Projektdauer: 3 Tage á 3 Stunden

Zeiten: Mo – Fr / 10 – 13 Uhr

Teilnehmerzahlen: 10 bis 25

Kosten: 30 € pro Teilnehmer

Ergebnis: Ein Spiel für jeden Teilnehmer

