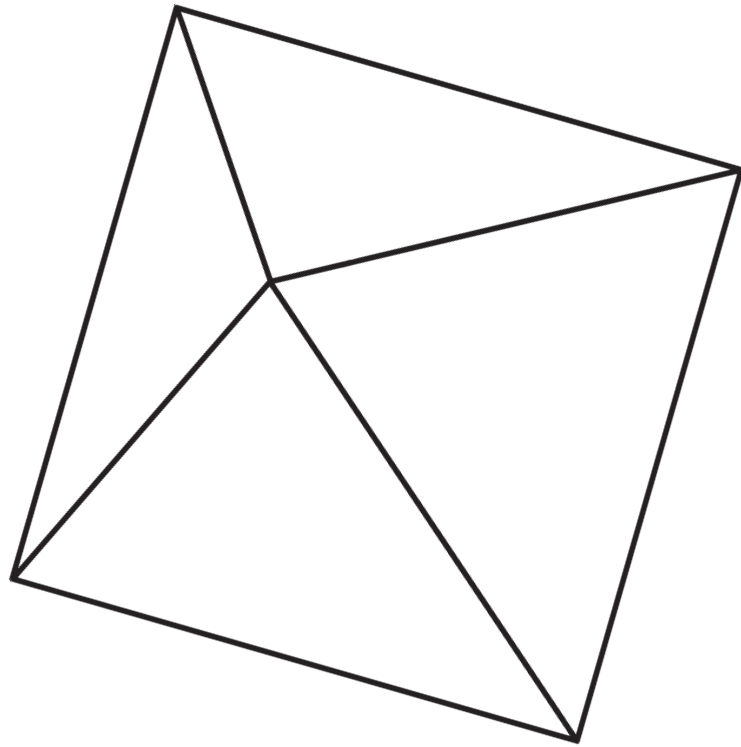
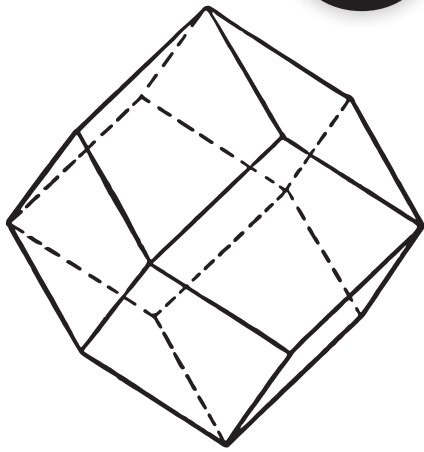
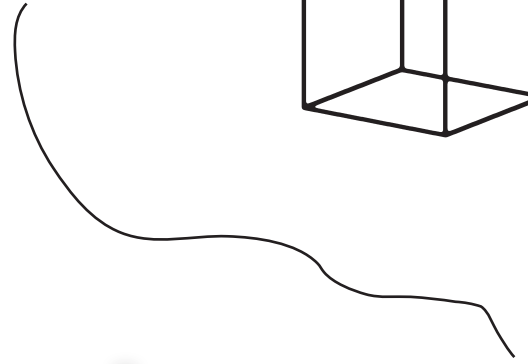
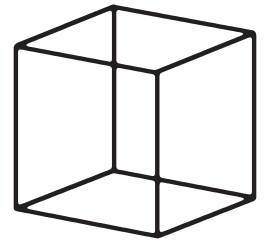
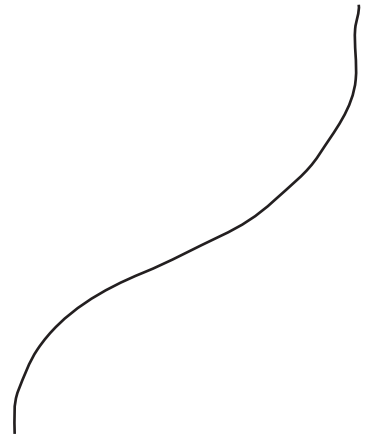


# Der Projekt generator



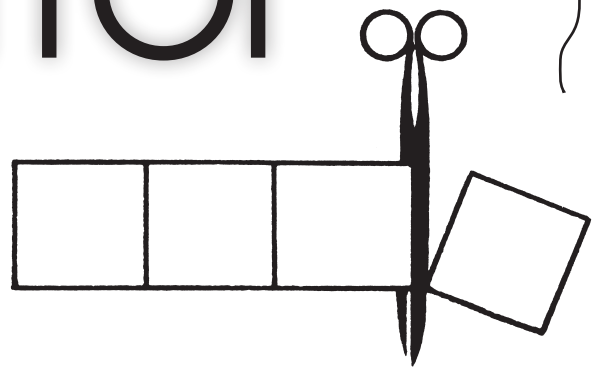
Ganz richtig: hier haltet ihr den Projektgenerator in den Händen. Ein Werkzeug, mit dem ihr eurem künstlerischen Projekt in schulischen Zusammenhängen ein Stück näher kommt. Ihr habt schon Vieles gemacht und gedacht und seid voller Ideen, aber wisst noch nicht genau, wie ihr euren Ideen Gestalt und Raum geben wollt? Da kann der Zufall behilflich sein oder das Spiel mit den Wahrscheinlichkeiten. Ganz, wie ihr wollt. Setzt euch mit potenziellen Orten, Disziplinen, Formaten und möglichen Partner:innen auseinander und würfelt, was das Zeug hält. Lasst euch einfach drauf ein: Spielt und vertraut dem Gerangel der Kräfte, dem fröhlichen Austausch und kommt euren Wünschen ein großes Stück näher.



# Wie könnt ihr den Projekt-generator nutzen?

Für all jene mit Muße

- Druckt euch die Schnittbögen aus – das Format spielt dabei keine Rolle – ihr könnt aus allem etwas machen
- Legt Schere oder Cutter, Lineal und Kleber bereit und macht euch ans Werk → entlang der Schnittkanten ausschneiden, danach alle Linien falten und dann behutsam die Formen an den Klebeflächen zusammenkleben
- Voilà: Fertig ist euer erster Würfel und dann noch einer und noch einer. Abschließend habt ihr fünf Würfel und kommt ins Spielen / könnt mit dem Spiel beginnen
- Der Zufall fädelt's ein und wie die Würfel fallen, fühlt ihr schon: Ahja, das wär schön! Oder: Nein, bloß das nicht! Und so weiter... Im Gespräch könnt ihr den inneren Stimmen Raum geben und findet nach und nach zu einer Projekt-idee. Ganz sicher!



## 2

Für all jene mit spitzem Bleistift

- Auf einem Blatt und einen Blick findet ihr alle „Zutaten“, die euch bei der Planung künstlerisch-edukativer Projekte unterstützen
- Nehmt einen Stift zur Hand und kreuzt an, welche Bestandteile euer Projekt beinhalten soll
- Mehrere Nennungen sind immer möglich
- Ihr seid nur ein paar Entscheidungen von eurem Projekt entfernt! Beim Ausfüllen bekommt ihr ziemlich schnell einen Eindruck davon, in welche Richtung ihr euch intuitiv bewegt und könnt die nächsten Schritte auf dem Weg zur Umsetzung ableiten. Einen nach dem Anderen und unter anderem:
  - Welches Projekt ist an unserer Schule zum aktuellen Zeitpunkt sinnvoll?
  - Was wollen wir mit dem Projekt erreichen?
  - Welche Schritte müssen wir bei der Planung und Umsetzung beachten?
  - Welche potentiellen Partner:innen sprechen wir jetzt an?
  - Welche Akteur:innen binden wir noch mit ein?
  - Wann ist der ideale Zeitpunkt für unser Projekt?
  - usw...

Auch hier ist es hilfreich, miteinander zu sprechen und gemeinsam zu entscheiden.



# Projekt- generator

## Kunstform

Hier findet ihr „Zutaten“ zur Planung künstlerisch-educativer Projekte.  
Kreuze an, welche Bestandteile dein Projekt enthalten soll.  
→ Mehrfachnennungen möglich

- Malerei
  - Fotografie
  - Tanz
  - Architektur
  - Design
  - Film
  - Installation
  - Theater
  - Zirkus
  - Skulptur
  - Sound
  - Druckgrafik
  - Künstlerisches Forschen
  - Digital
  - Spiel
  - Performance
  - Street Art/Graffiti
  - Text/Gedichte
  - Musik
  - Sonstiges:
- 

## Ziel gruppe

- Schüler:innen / Kurs / Klasse
  - Jahrgangsstufe
  - Lehrer:innen
  - Schulleitung
  - Erzieher:innen
  - Sonstige:
- 

## Ort

- Schule
  - Kiez / Stadtraum
  - Museum
  - Theater
  - Gedenkstätte
  - Kino
  - Jugendkunstschule
  - Sonstiges:
-

# Umsetzung

- Workshops
- Projektwoche
- Projekttag
- Wandertag
- AG
- peer to peer
- partizipative  
Projektentwicklung
- Sonstiges:

# Ergebnis

- Ausstellung
- Aufführung / Präsentation
- Festival
- Fest
- Podcast / Radio
- Didaktisches Material
- Film
- Unterrichtseinheit
- Dokumentation
- Möbel
- Raumgestaltung
- Präsentation
- Rundgang / Audiowalk
- Sonstiges:

# Thema

---



---



---



---



---

Wunsch Kolleg:in

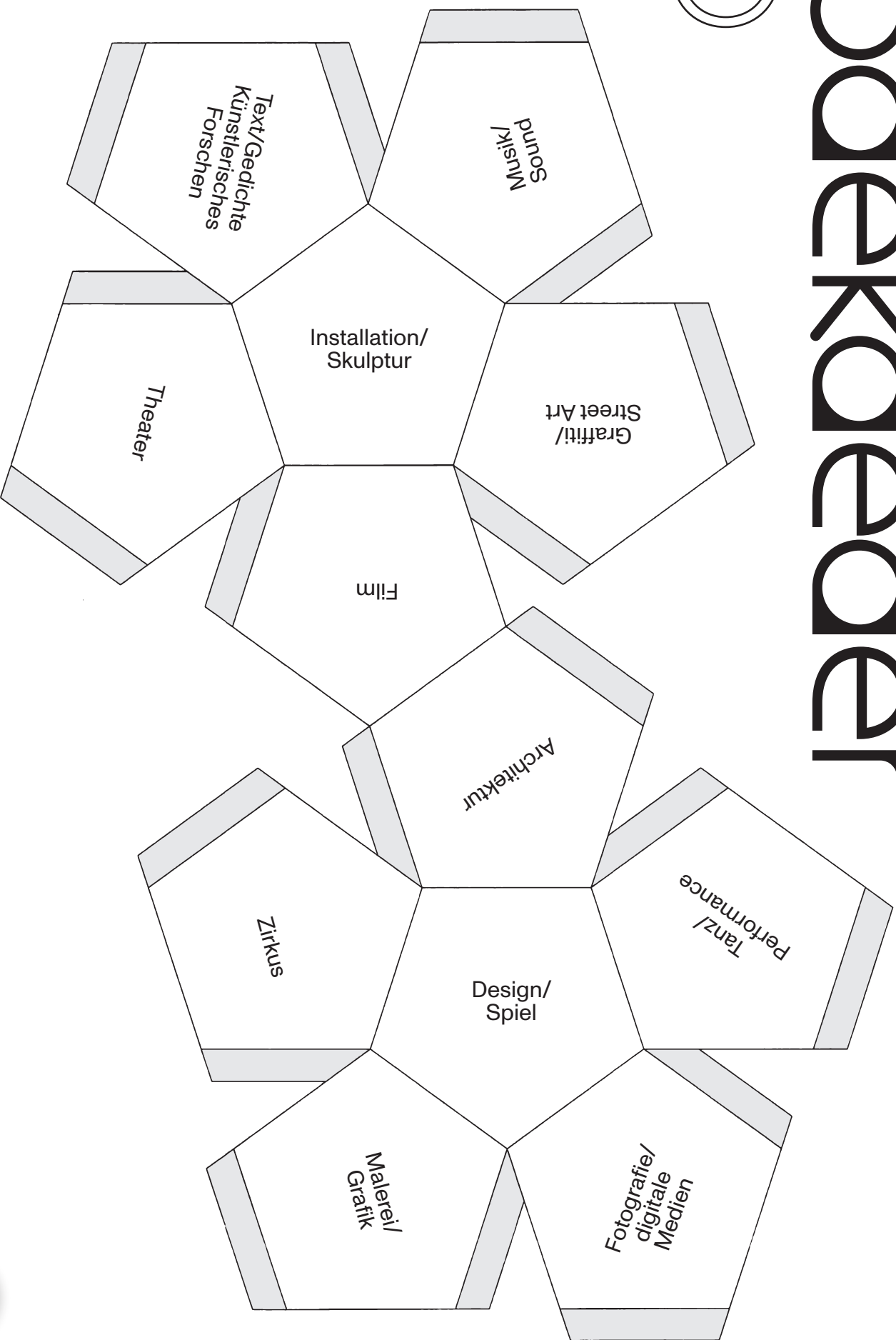
Name(n)

Wunsch Künstler:in

Name(n) oder Kunstform

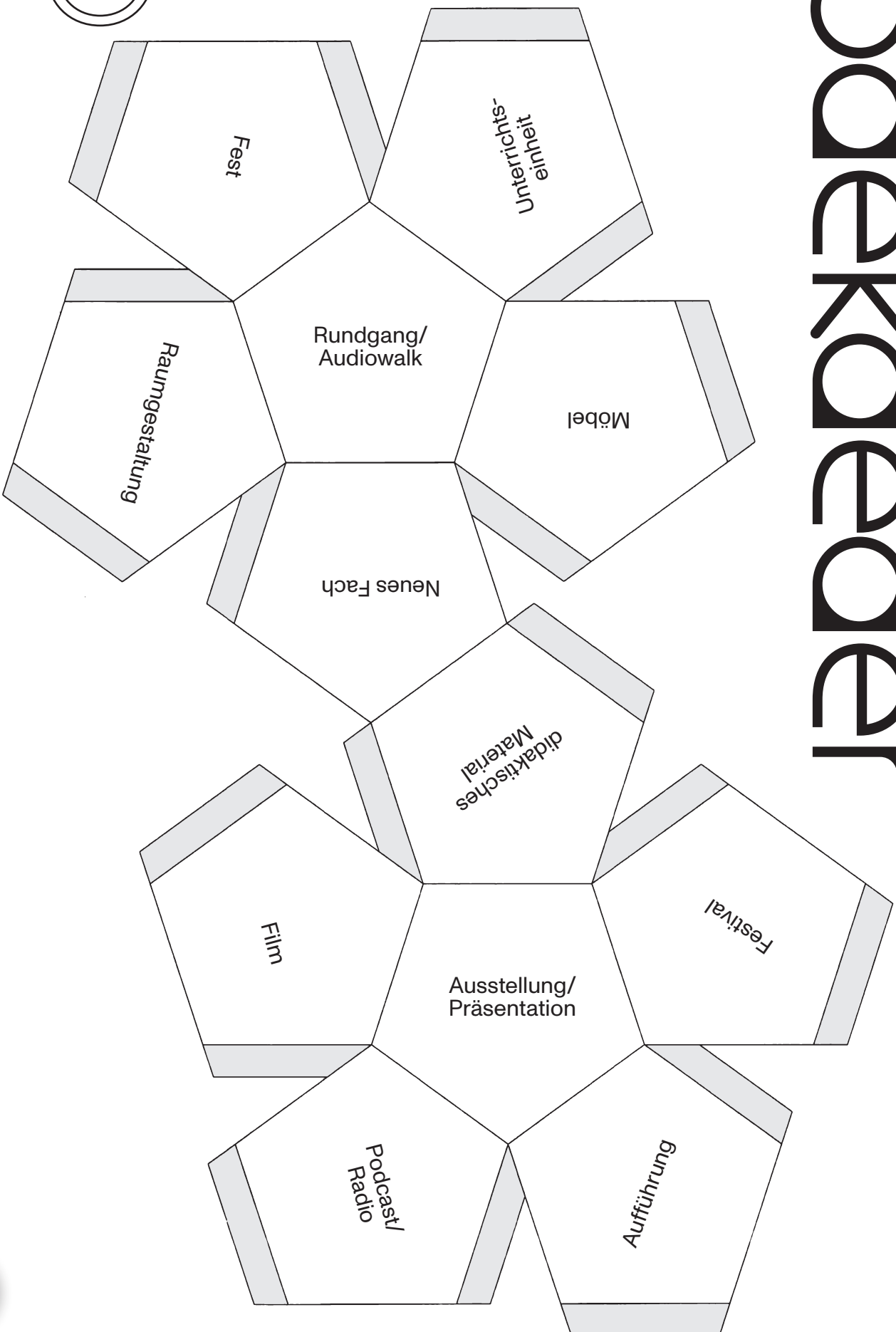
# Dodekaeder

# Gattung

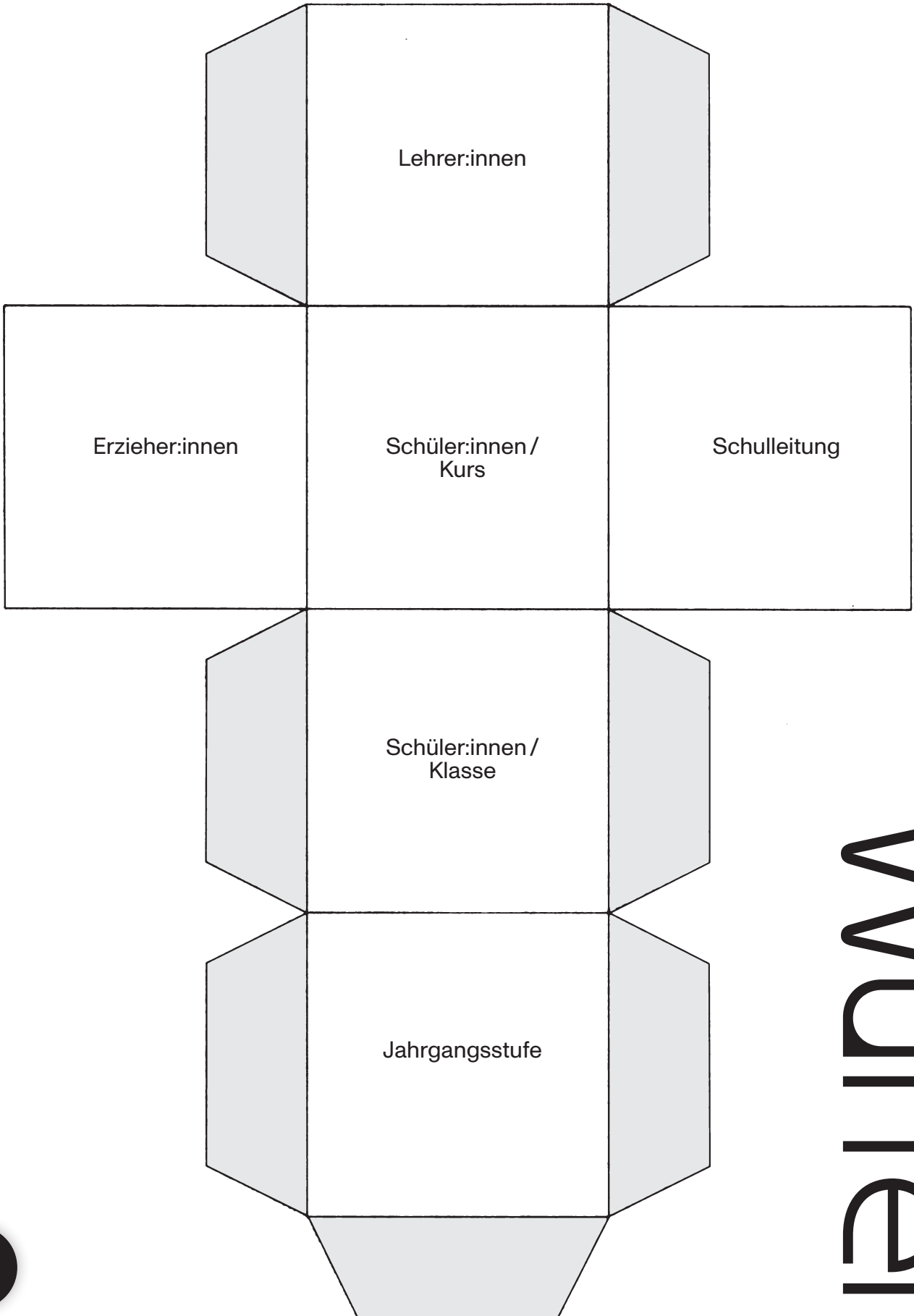


# Dodekaeder

# Ergebnis

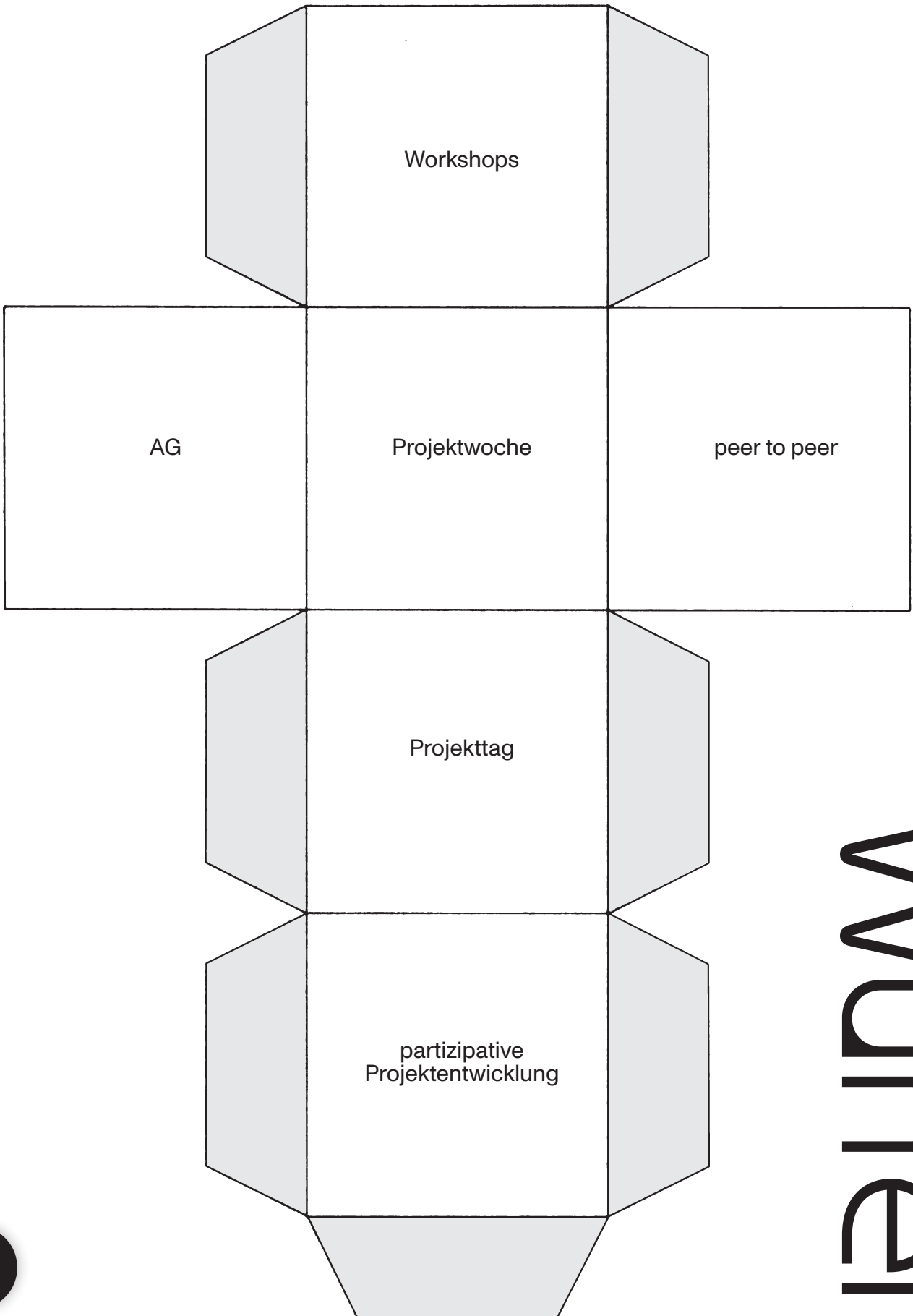


# Zielgruppe



Würfel

# Umsetzung



Würfel





# Oktaeder

