



KUNSTspielRAUM SCHULE

KUNST GEHT HEIM. Spiele für das Leben

ermöglichen die eigenverantwortliche Begegnung mit Kunst und dem eigenen Ausdruck. Jeder kann Kunst hautnah erleben und (mit)spielen. Die Spiele fördern Kunstvermittlung und emotionale Bereicherung durch aktive Kunst. Somit kann das Empfinden sich selbst gegenüber sensibilisiert und die Wahrnehmung der Kunst gegenüber geschärft werden. Es werden Kommunikation auf unterschiedlichen Ebenen, kreatives Denken, soziales Verhalten und ein konstruktives Miteinander hervorgerufen.

Miteinander spielend lernen

KUNST GEHT HEIM. Spiele sind mit einer SpieleMPFEHLUNG versehen, die den Einstieg ins **eigenverantwortliche Spielen** erleichtert. Im ZUSAMMENspiel(en) zwischen LehrerInnen bzw. BetreuerInnen und SchülerInnen ergeben sich dann **unzählige Möglichkeiten**, das Potenzial jedes einzelnen Spiels **zu nutzen und zu erweitern**. Man kann damit **frei oder themenbezogen** arbeiten, **fächer- oder schulübergreifend** sowie in **sozialen und integrativen** Kontexten.

Für das Umfeld Schule bieten sich drei Spiele besonders an

- **KUNSTpoint(e)** | entWICKLEverSTRICKt | zum Vernetzen TREFFEN
- **KUNSTgeLEGENheit** | ZEIGsMIR! | zum Reflektieren INSTALLIEREN
- **KUNSTzeich(n)en** | strlCHbilder | zum Wahrnehmen ZEICHNEN

Stationenbetrieb

Eine Kombination im **Stationenbetrieb** ist möglich. Das fördert spielerisch den **Kontakt** und das **soziale Miteinander** unter den SchülerInnen. Die KUNSTspiele unterstützen die **kognitiven Fähigkeiten** eines Menschen und das **Wohlbefinden im Allgemeinen**.

Kontakt

Infos zu den KUNSTspielen findest du auf www.kunstgehtheim-spiele.at

Fragen beantworte ich gerne per E-Mail an office@dukunstamoi.at

Oder persönlich **Tatjana Zinner** +43 / 664 / 154 96 94.



SpielANGEBOT: **KUNSTpoint(e)**
SpielHANDLUNG: **zum Vernetzen TREFFEN**
SpielFORMAT: **AKTION**
SpielVARIANTE: **entWICKLEverSTRICKt**



Meetingpoint für Netzwerker

entWICKLEverSTRICKt bietet die Möglichkeit der (nonverbalen) Kommunikation und Vernetzung. Viele Personen gestalten gleichzeitig und können jederzeit ein- und aussteigen. Menschliche Stricknadeln bahnen sich einen Weg, treffen einander, kommunizieren und spielen miteinander. Sie machen sich gegenseitig Platz, vernetzen und verknüpfen sich. Sie finden Lösungen auf ihrem Weg, sie entwickeln ihre Ideen.

Was hat eine Schule davon

- **Verbindender Meetingpoint** als Kontrapunkt in **bestimmten Kontexten**
- Förderung von **Kommunikation, Gemeinschaftsgefühl, Wahrnehmung** und **Ausdruck**
- Einsetzbar als **Trainingselement** in **gruppendynamischen Prozessen**
- Aufzeigen der eigenen und der **Verhaltensweisen** Anderer in der Gruppe
- **Selbstverantwortliches Handeln** und **soziales Verhalten** werden trainiert
- Aussteigen aus dem Geschehen und Einsteigen in ein **KUNSTvolles Spiel**
- Aktivierung der **Sinne** und des künstlerischen Potenzials durch **haptische Reize**
- **Entspannung** und **spielerische Kommunikation** im Schaffensprozess
- **themenbezogenes- oder fächerübergreifendes** Arbeiten über spielerischen Zugang
- **Lösungsorientiertes Handeln** auf spielerischer Ebene
- Impulssetzung für **neue Blickwinkel**
- Training von **Bewusstsein, Verantwortung, Freiheit**

Vorschläge zu erweitertem und themenbezogenen Arbeiten

Kunstobjekt mit Symbolwirkung entsteht

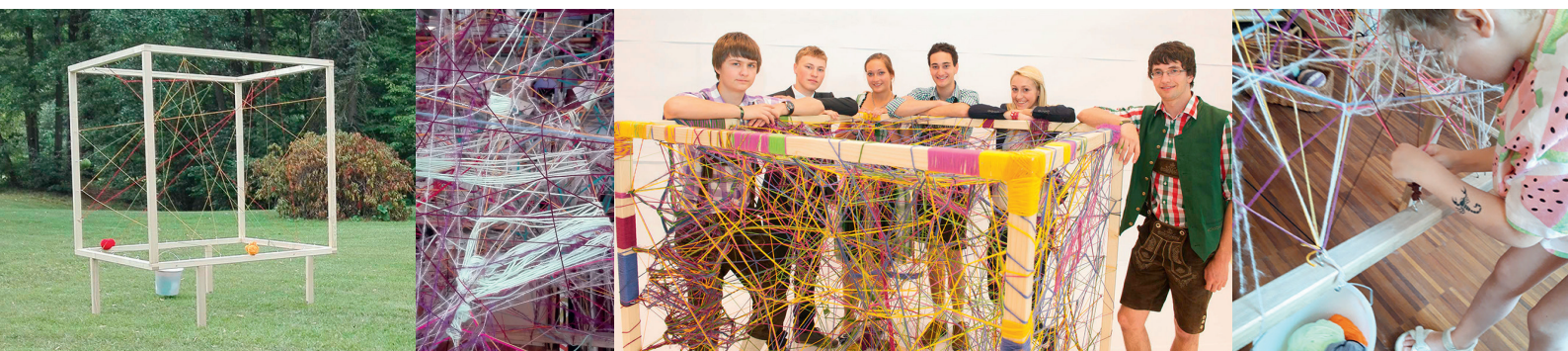
- gemeinsam innerhalb einer Klasse oder Schule, oder mit verschiedenen Schulen vernetzen

Auf den Unterricht bezogene Inhalte behandeln

- **Zeichnen:** Personen im und um den Würfel, Szenen entstehen lassen, abzeichnen
- **Werken:** Wolle spannen, dreidimensionale Räume entstehen lassen
- **Mathematik:** geometrische Formen bauen, sehen und beschreiben, die Lage im Raum wahrnehmen, Gefühl für Dreidimensionalität entwickeln
- **Weiterführend:** Kreativität der Lehrer gefordert, wie kann der Würfel unterrichtsbezogen und fächerübergreifend eingesetzt werden?

Themenschwerpunkte der Schule behandeln

- **Umweltschutz:** mit „Müll“ behängen, gemeinsam geschaffenes Kunstobjekt diskutieren und ausstellen
- **Integration:** „Durchblicken“ und Wolle zuschießen und fangen, Wolle wird bewusst abwechselnd immer jemand anderem zugeworfen
- **Sprache:** bewusst eingebaute und gesteuerte verbale „Kommunikation-Gespräche-Geschichten“ während des Vernetzens
- **Zeitweiliger Meetingpoint:** im Lehrerzimmer, beim Elternsprechtag, bei Schulveranstaltungen, beim Maturaball, vor der Schule (Der Würfel ist outdoor-geeignet!)



SpielANGEBOT: KUNSTgeLEGENheit

SpielHANDLUNG: zum Reflektieren INSTALLIEREN

SpielFORMAT: INSTALLATION

SpielVARIANTE: ZEIGsMIR!



Lösungen in Sichtweite

ZEIGsMIR! ist ein Legespiel und Kommunikationstool. Es hat die Kraft, eine Gruppe über bildliche Darstellungen effizient kommunizieren zu lassen und gemeinschaftliches Querdenken zu fördern - ganz nach dem Motto „ein Bild sagt mehr als tausend Worte“. Unterschiedliche Gegenstände werden auf einer begrenzten Fläche spielerisch angeordnet, um aktuelle Situationen, Ideen und Visionen darzustellen. Es können Zusammenhänge veranschaulicht werden und komplexe Ordnungen eine leicht erfassbare Gestalt annehmen. Durch den Mix aus unterschiedlichsten Materialien wird eine große Vielfalt an Interpretationsmöglichkeiten erreicht und die Fantasie angeregt. Durch das entstandene Bild können Stärken erkannt, Diskussionen angeregt, Entwicklungsprozesse gestartet und gemeinsam ungewöhnliche Lösungsansätze gefunden werden. ZEIGsMIR! kann immer wieder neu gespielt werden.

Was hat eine Schule davon

- Spielpartner ist das **Unterbewusstsein** und die **Intuition**
- Aktivierung der Kraft der **Bildsprache**
- starke **haptische Impulse**
- **Sichtbarmachung** innerer und äußerer Zustände über künstlerischen Zugang
- Aufzeigen komplexer **Zusammenhänge** in einfachen, einprägsamen Bildern
- tiefe **Entspannung** durch Fokussierung und der Lust am **Gestalten**
- Auslösung von **Prozessen**
- **Reflexion** auf einer neuen Ebene
- Förderung von **Blickwinkelveränderung**
- Training von **Bewusstsein, Verantwortung, Freiheit**

Vorschläge zu erweitertem und themenbezogenen Arbeiten

- **ZEIGsMIR!** kann als **Spiel und temporäre Installation** im Klassenzimmer stattfinden oder auf einem **fixen Platz** dauerhaft eingerichtet werden.
- **Es kann der Verständigung** der Kinder untereinander und mit den LehrerInnen bzw. BetreuerInnen dienen, spielerisch Brücken schlagen, Darstellung von Gefühlen, Beziehungen untereinander, ...
- **Das Sammeln von weiteren Materialien** kann ins Spiel eingebunden werden, Herstellung eines Bezuges zur Natur, zur Umgebung, welche Fundgegenstände gibt es in der Stadt, auf dem Land ..., Wer sammelt was?, mit offenen Augen durch die Umgebung streifen
- **Es können auch Objekte mit persönlichem Bezug** von zu Hause mitgenommen werden, Was sind meine Lieblingsgegenstände?, kulturell wichtige Gegenstände, Gegenstände mit persönlicher Geschichte ...
- **Arbeiten mit Symbolen**, verschiedenen Gegenständen unterschiedliche Bedeutungen zuordnen, Sprachübungen und Fremdwörter einbauen
- **dreidimensionale Installationen** bauen



SpielANGEBOT: **KUNST**zeich(n)en
SpielHANDLUNG: zum Zeichnen **WAHRNEHMEN**
SpielFORMAT: **PROJEKT**
SpielVARIANTE: **strICH**bilder



Die Stilrichtung des eigenen Ich

strICHbilder ist ein gestaltbares Basis-Brettspiel zur Erforschung deines persönlichen Strichs. Durch gezielte und erprobte Zeichen-, Wahrnehmungs- und Sinnesübungen kannst du mit den Trainingseinheiten **AUSDRUCK**, **ICH**, **SINNE** und **REFLEXION** deine Wahrnehmung trainieren, deinen Emotionen und deiner Fantasie begegnen und deinen Ausdruck erforschen. Über einen spielerischen Zugang kannst du deinen persönlichen freien Zeichenstil erleben. Zeichnen als Ausdruck deines menschlichen Seins und deiner Freude am Tun.

Was hat eine Schule davon

- **Einzelerlebnis** oder **Gemeinschaftsprojekt**
- **Aktivierung der Sinne** und des **künstlerischen Potenzials**
- Förderung der **Wahrnehmung** und des **Ausdrucks**
- Impulssetzung für den **persönlichen Zeichenstil**
- **Erforschung** verschiedenster Zeichenmaterialien
- Zeichnen als **körperliche Erfahrung** im **bewertungsfreien** Raum
- Steigerung des **Selbstwertgefühls**
- ausdrucksvolle Beschäftigung über **spielerischen Zugang**
- **Reflexion** auf einer neuen Ebene
- Training von **Bewusstsein, Verantwortung, Freiheit**

Vorschläge zum Arbeiten mit dem Spiel

- **strICHbilder kann dem Einstieg ins Zeichnen dienen**, abseits vom Gedanken „Ich kann nicht zeichnen“, Abbau von Hemmungen und Abneigungen gegen das Zeichnen, Gegensteuern zur Unlust im Zeichenunterricht, Prozessorientierung ohne Leistungsanspruch
- **Es fördert die individuelle Bildsprache zutage** und steigert dadurch das Selbstwertgefühl, Aufbau von Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten, um später z.B. unbefangener mit dem naturalistischen Zeichnen fortzusetzen
- **Sichtbar- und Bewusstmachung von individuellen Unterschieden**, darüber im bewertungsfreien Raum sprechen, sich an der Vielfalt freuen, eine Aufgabe und viele mögliche Lösungswege, die alle ihre Stärken haben
- **Eine wesentliche Stärke des Spiels besteht auch darin**, dass es nicht auf Begabung ankommt, sondern auf die Freude am Tun. Wer tut, entwickelt sich ohnehin
- **Die Dauer des Spiels kann vollkommen frei gewählt werden**. Es besteht die Möglichkeit, es über ein gesamtes Semester oder Schuljahr auszudehnen und immer wieder Übungen mit der ganzen Klasse in den Unterricht einzubinden

